

Refleksi Simbolis Kapal Tentang Peradaban Masyarakat Desa Bengkawan Dalam Seni Lukis



NASKAH PUBLIKASI ILMIAH

untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama penciptaan seni lukis

Riwanda Tamara
1821137411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

REFLEKSI SIMBOLIS KAPAL TENTANG PERADABAN MASYARAKAT DESA BENGKAWAN DALAM SENI LUKIS

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020

Oleh:
Riwanda Tamara

ABSTRAK

Bertempat tinggal jauh dari pusat kota dan tidak adanya akses jalan raya membuat peranan kapal sangatlah penting bagi penulis dan masyarakat dusun Bumbang di pedalaman pulau Kalimantan. Ketergantungan terhadap kapal sangatlah dirasakan penulis dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Dari ketergantungan tersebut menimbulkan kedekatan yang intim diantara keduanya, sehingga dalam pengkajiannya, kapal yang memiliki karakter dan filosofi kehidupan menjadi dasar penulis untuk mewujudkan sebuah karya. Kapal menjadi subjek dalam penciptaan karya lukis. Kapal bukanlah sebagai inti sebenarnya, melainkan metafora dari kompleksitas kehidupan masyarakat.

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, proses visualisasi, teknik, media dan bentuk dalam pembuatan karya seni lukis yang mengambil judul Refleksi Simbolis Kapal Tentang Peradaban Masyarakat Desa Bengkawan Dalam Seni Lukis. Dalam karya Tugas Akhir ini, penulis ingin mencari sebuah jawaban atas kesinambungan yang terdapat dalam karya-karya sebelumnya, menjelaskan keterikatan apa yang dimiliki penulis dengan kapal. Mengambil bagian dari pengalaman empiris dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat yang penulis amati dan dilatarbelakangi oleh perbedaan pola pikir, perilaku dan kebudayaan dalam menjalani kehidupan baik sebagai individu ataupun sosial. Metode yang digunakan merujuk pada lima tahap kreativitas dari David Campbell (1986: 18-24) yaitu: 1) Tahap Persiapan, 2) Konsentrasi, 3) Inkubasi, 4) Iluminasi, dan 5) Verifikasi/produksi.

Kata kunci: Simbolis Kapal, Permasalahan Sosial, Metafora

THE SYMBOLIC REFLECTION OF THE SHIP ABOUT BENGKAWAN VILLAGE COMMUNITY CULTURE IN ART PAINTING

Responsibility of Written
Creating and Assesment Program
Postgraduate of Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2020

By:
Riwanda Tamara

ABSTRACT

Staying away from the city and the absence of highway access makes the use of ship become very important for the writer and the people of Bumbung village in the island of Borneo. Dependence on the ship is very felt by the writer in the daily activities. It affects intimate relation between the writer and the people in his village, so in his study, the ship which has the character and philosophy of life. It become the basic of the writer to realize an art work. The ship became the subject in creation of painting work. The ship is not as the real core, but the metaphor of the complexity of the journey of community life.

This writing aims to describe the concept, the process of visualization, techniques, media and forms in the manufacture of painting that takes the title The Symbolic Reflection Of The Ship About Bengkawan Village Community Culture In Art Painting. In this final project, the writer wants to find an answer of continuity that contained in previous works, explaining attachments of the writer with the ship. Taking part of the empirical experience and events occurring in the society that the writer observed and the reason of differences thinking of cultural actors in living life as individual or social. The method used refers to the five stages of creativity from David Campbell (1986: 18-24), namely: 1) Preparation Phase, 2) Concentration, 3) Incubation, 4) Illumination, and 5) Verification/ production.

Keywords: Symbolic Ship, Social Problems, Metaphor

I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak pernah terlepas dari unsur-unsur budaya, pendidikan, sosial dan politik. Dalam kehidupan sehari-hari, unsur yang paling melekat adalah permasalahan sosial. Permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia sangat beragam, seperti pencitraan seseorang yang tercipta dari anggapan masyarakat atau tercipta oleh kondisi yang ada, tidak adanya keseimbangan antara hak dan kewajiban, tersingkirnya komunitas kecil dan masih banyak lagi. Permasalahan pokok yang sering terjadi di masyarakat adalah permasalahan ekonomis, kebutuhan yang harus terpenuhi setiap harinya. Dengan rendahnya sumber daya manusia dan tekanan ekonomi yang rendah, masyarakat sangat rentan terhadap hasutan-hasutan ataupun suatu isu yang selalu berupa iming-iming keuntungan dibaliknya yang kadang lupa terhadap dampak jangka panjangnya.

Ada satu peristiwa yang terjadi di kampung halaman penulis beberapa tahun yang lalu, lebih tepatnya 2015 awal. Satu isu yang disampaikan ke masyarakat bahwa akan ada satu perusahaan yang masuk untuk membuka lahan sawit dan pihak perusahaan tersebut menawarkan harga yang bagi masyarakat terbilang angka yang cukup besar jika mereka mau menyerahkan lahannya. Dari isu tersebut timbullah kekacauan dimana-mana, kekacauan antara kelompok satu dengan yang lain, antara kampung yang satu dengan kampung yang lain diakibatkan karena perebutan tanah yang diakui. Dari dulu sampai sekarang masyarakat pedalaman ditempat asal penulis memang tidak ada surat tanah yang sah, pembagian lahan atau kepemilikan itu berasal dari turun temurun, sehingga sulit untuk memastikan kepemilikan lahan. Dari hasil musyawarah yang tidak menemukan titik temu akhirnya memicu keributan yang ditandai dengan penyerangan satu kelompok kampung yang satu menyerang kampung yang lain dengan membakar lahan kampung tersebut, begitu pula sebaliknya. Pada saat itu penulis sudah merantau ke jogja untuk kuliah dan hanya pulang kampung setahun sekali. Secara kebetulan ketika peristiwa-peristiwa penyerangan dan pembakaran lahan yang terjadi saat itu penulis berada di kampung, sehingga penulis merasakan betul suasana kampung yang sangat mencekam. Banyak sekali perubahan atau dampak yang diakibatkan permasalahan ini, seperti hubungan sosial masyarakat satu dengan yang lain menjadi renggang,

aktivitas berpergian ke hutan untuk berladang, mencari sayur, berburu dan lain-lain juga menjadi tantangan dengan perasaan yang was-was terhadap ancaman-ancaman dari kelompok-kelompok.

Peristiwa-peristiwa yang timbul akibat permasalahan sosial dalam kehidupan masyarakat seperti pemaparan di atas merupakan salah satu contoh masalah yang menggugah penulis untuk memvisualisasikannya dalam bentuk karya lukisan. Dari visualnya sendiri, penulis menggunakan kapal sebagai metafor dalam merepresentasikan fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat tempat penulis berasal. Bertempat tinggal jauh dari pusat kota dan tidak adanya akses jalan raya membuat peranan perahu atau kapal sangatlah penting bagi masyarakat dusun bumbung di pedalaman pulau Kalimantan. Ketergantungan akan kapal sangatlah dirasakan dalam menjalani aktivitas keseharian, dari ketergantungan tersebut menimbulkan kedekatan yang intim diantara keduanya. Bagi penulis, kapal adalah simbol perjalanan, perjalanan hidup penulis sendiri ketika lahir dan besar di desa, kemudian melanjutkan pendidikan SMA di kota dan sekarang merantau kuliah di pulau Jawa lebih tepatnya di Yogyakarta. Dari perpindahan-perpindahan ini, penulis banyak belajar menempatkan diri dengan banyaknya perbedaan-perbedaan tradisi di tempat penulis tinggal dan pasti banyak pula masalah-masalah yang penulis hadapi dari benturan-benturan tradisi dan kebudayaan itu. Sehingga pada akhirnya penulis memilih perahu atau lebih tepatnya bagian-bagian kapal sebagai *subject matter* dalam berkarya.

Bagi penulis, kapal yang berlayar di lautan adalah representasi dari manusia yang menjalani hidup, berbagai rintangan dan halangan yang dihadapi kapal saat berlayar sama halnya dengan kehidupan manusia yang selalu dilanda banyak masalah, dari permasalahan kecil hingga permasalahan yang rumit sekalipun dialami oleh setiap manusia. Dari proses perjalanan hidup itu sendiri, penulis mencoba untuk menangkap beberapa peristiwa, baik itu peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar ataupun peristiwa yang dialami oleh pribadi penulis yang nantinya akan penulis tuangkan dalam bentuk karya lukisan.

II. KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

Karya seni yang dihasilkan merupakan buah perenungan dari apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan penulis ketika melihat, mendengar dan merasakan. Karya seni merupakan hasil pengungkapan batin, perenungan, pengalaman dan pengamatan tentang merasakan sesuatu, menganalisis sesuatu dengan rasa. Seperti yang diungkapkan oleh M. Dwi Marianto (2019: 243-244), Dengan rasa kita tidak hanya mengartikan realitas seperti apa adanya, dan memaparkannya seperti apa adanya secara hitam-putih, melainkan dapat pula kita memecah-mecah realitas itu menjadi remah-remah dan dalam berbagai lapisan, untuk kemudian memadukannya kembali menjadi suatu pola baru, yang bagi pelakunya sendiri akan lebih bermakna.

Karya seni diciptakan untuk mengungkapkan bentuk kegelisahan yang saat ini dirasakan penulis dan apa yang terjadi di lingkungan sekitar penulis. Menurut hasil pengamatan penulis, permasalahan yang paling sering timbul dalam kehidupan manusia adalah permasalahan yang dipicu akibat kebutuhan ekonomi dan sumber daya manusia yang masih kurang. Visualisasi karya seni dilakukan sesuai dengan interpretasi penulis dalam menyikapi masalah yang terjadi. Selanjutnya, direnungkan dan divisualkan dalam bentuk karya seni dua dimensional yaitu lukisan. Seperti yang diungkapkan oleh Sulebar M. Soekarman dalam mendefinisikan makna dari soulscape yang menyatakan bahwa soulscape adalah upaya visualisasi kegelisahan transendental bagaimana mengungkapkan solusi permasalahan mendasar kemanusiaan tentang rasa kemanusiaan itu dalam mengada serta me-wujud sebagai sebuah karya seni (Sulebar M. Soekarman, 2010: vi).

Timbulnya proses kreatif seni terjadi berkat interaksi antara penulis dengan lingkungannya. Sebagai proses perwujudan, karya seni memanifestasikan konteks masalah dalam konsep penciptaan. Sehingga *subject matter* (objek visual karya) haruslah sesuai dengan contentnya (isi/arti dari karya tersebut). Dalam berkarya penulis menitik beratkan proses kreativitasnya dengan mengacu pada pendapat Robert Pepperell.

Dalam buku *The Post Human Condition*, menyatakan kreativitas tidak selalu terdapat pada produksi apapun yang seluruhnya baru, karena tak bisa disangkal lagi, tidak ada sesuatu yang seluruhnya 'baru', Malahan, tindakan kreatif lebih baik dipahami sebagai realisasi transformasi-transformasi yang bermanfaat

yang dihasilkan oleh gabungan unsur-unsur yang telah ada tapi sebelumnya dilihat sebagai terpisah atau tidak *kompatibel* (tidak harmonis atau tidak cocok). (Pepperell, 1997: 195-196)

Merujuk pada pernyataan tersebut maka objek visual atau *subject matter* dihasilkan melalui penyusunan penggabungan idiom visual ke dalam satu rangkaian agar sesuai dengan isi/makna/content-nya. Dimana Pemilihan idiom visual diperoleh dari perenungan terhadap setiap gagasan penciptaan. Hasil dari perenungan merupakan objek-objek visual yang selanjutnya dirangkai menjadi satu kesatuan karya.

Nilai isi seni biasa disebut dengan konsep, atau wawasan seni yang berisi cerita, tujuan, pengetahuan, dan maksud dibalik penciptaan karya seni. Nilai seni bisa juga berasal dari ide dan gagasan seniman. Dalam penciptaan karya lukis, penulis memberikan nilai isi berupa konsep pada karya lukisan yang berasal dari ide penciptaan karya yaitu perjalanan hidup.

Perjalanan hidup yang dipilih penulis dan menjadi fokus adalah pengalaman empiris penulis tentang kegelisahan-kegelisahan yang dihadapi penulis terhadap persoalan-persoalan atau permasalahan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Pada karya lukis, penulis banyak membicarakan tentang permasalahan sosial manusia dan kapal yang digunakan penulis sebagai objek visual, dan bersinggungan secara langsung dengan penulis didalam kehidupan pribadi penulis.

III. METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan seni, tidak hanya sekedar soal bagaimana mengolah rasa dan menghasilkan karya-karya yang bermuatan artistik dan estetik, proses penciptaan seni, pada dasarnya juga dapat dilihat sebagai sebuah tindakan penelitian yang mampu menghasilkan produk pengetahuan layaknya berbagai bidang lainnya (sains, filsafat, teknologi, dsb). Hal ini mulai disadari terutama dalam lingkup akademis, yang didorong oleh pandangan bahwa karya seni pada dasarnya tidak lahir dari sebuah kekosongan, setiap apa yang disebut sebagai karya seni tentunya merupakan sesuatu yang dapat dipertanggung jawabkan dengan cara mampu menerang jelaskan konsep dan proses kreasinya secara jelas dan terstruktur.

Untuk itu dapat dikatakan, dalam setiap proses penciptaan seni terdapat garis besar yang terkait dengan langkah-langkah dalam proses penciptaan yang sering disebut dengan metode penciptaan. Adapun metode yang digunakan penulis dalam penciptaan ini merujuk pada lima tahapan proses kreativitas yang dikemukakan oleh Campbell (1986:18-26) yakni: tahap persiapan, tahap konsentrasi, tahap inkubasi, tahap iluminasi, dan tahap verifikasi/produksi. Kelima tahapan ini merupakan rangkaian dari setiap proses kreasi yang dialami setiap orang tidak hanya dalam wilayah seni. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Graham Walas (dalam Damajanti,2013:68-69) bahwa terdapat empat tahapan dalam proses kreasi, yakni tahap persiapan, tahap pengeraman, tahap munculnya ilham, lalu diakhiri dengan tahap pengujian.

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dialami dalam proses kreasi. Tahap ini dijelaskan sebagai proses terjadinya penumpukan berbagai pembendaharaan terkait sesuatu hal yang ingin kita buat atau ciptakan sebelum hal ini terealisasikan. Pada dasarnya dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu tidak serta merta tercipta begitu saja tanpa adanya pembendaharaan seperti pengetahuan dan pengalaman terkait hal tersebut, seseorang menciptakan pesawat tidak mungkin seketika langsung mampu menghasilkannya tanpa dilandasi oleh berbagai pengetahuan dan pengalaman terkait pesawat tersebut. Dalam mencipta sesuatu, tentunya kita melewati tahap persiapan yang merupakan proses pencarian dan penemuan berbagai pengetahuan dan pengalaman (Campbell,1986:19).

Terkait dalam penelitian ini, tahap persiapan ini dialami oleh penulis ketika merasakan pentingnya kapal bagi masyarakat desa bengkawan tempat asal penulis karena kapal merupakan satu-satunya sarana yang selalu digunakan masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari. Dan dari ide konsepnya sendiri yaitu penulis berusaha menyuarakan masalah-masalah yang terjadi di desa Bengkawan.

B. Tahap Konsentrasi

Tahap ini adalah kelanjutan dari tahap persiapan, hanya saja pada bagian ini lebih intensif. Tahap konsentrasi merupakan bagian menimbang-nimbang atau melakukan pemusatan, melakukan pengujian tahap awal terhadap permasalahan tersebut yang masih bersifat *trial and error*. Pada tahap ini sering kali terjadi

semacam pergulatan antara hasrat ingin menemukan solusi terhadap permasalahan dan berbagai permasalahan yang dihadapi pada saat proses konsentrasi. Berbagai masalah tersebut yang dapat menjadi semacam mesin pemicu rasa kecewa dan putus asa karena belum adanya solusi yang tepat yang sesuai dengan harapan (Campbell,1986:20).

Dalam proses membuat karya, memang penulis merasakan banyak kendala-kendala yang dialami, mulai dari ide bentuk yang pas untuk mewakili konsep yang ingin dibicarakan, sampai mengambil keputusan terhadap tehnik dan bahan. Dalam tahap ini penulis biasanya melakukan eksplorasi dengan 3 hal, yaitu: 1). Eksplorasi Visual, 2). Eksplorasi Konsep, 3). Eksplorasi tehnik.

C. Tahap Inkubasi (pengeraman)

Tahap inkubasi adalah sebuah kondisi dimana kita justru terlepas dari berbagai tuntutan terhadap permasalahan tersebut, pada tahap ini kita benar-benar mencoba untuk tidak memaksa pikiran untuk harus menemukan penyelesaian masalah. Bahkan dapat dikatakan, pada tahap ini kita mencoba untuk ‘membuang’ sementara hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Tindakan ini dapat kita lakukan dengan cara liburan atau melakukan hal-hal yang kiranya menimbulkan perasaan yang menyenangkan dan membuat pikiran menjadi rileks (Campbell,1986:21).

Wallas (dalam Damajanti,2013:68) menjelaskan bahwa pada tahap inkubasi (pengeraman) inilah . yang merupakan tahap paling kontroversial karena justru pada tahap inilah bagian bawah sadar/prasadar mengambil alih dan memecahkan persoalan. Dalam alam bawah sadar/bawah sadar inilah segala macam data, informasi, dan pengalaman saling terkait dan terformulasikan menjadi sebuah solusi terhadap masalah. Karena yang bekerja adalah bawah sadar,/ prasadar, seringkali solusi-solusi tersebut muncul secara tiba-tiba ketika sedang tidak memikirkannya.

Tahap inkubasi (pengeraman) inilah yang tentunya dapat menjelaskan adanya rasa jenuh dan bosan dalam diri penulis dalam mencari solusi terhadap permasalahan terkait dengan kapal sebagai metafora. Tahapan ini adalah sebuah tahap dimana pikiran kita membutuhkan waktu untuk istirahat dan membiarkan alam bawah sadar/prasadar untuk mengambil peran dalam menemukan pemecahan

masalah. Alam bawah sadar tersebut bekerja disaat pikiran kita sedang tidak berada dalam tekanan apapun, meskipun pikiran kita sedang tidak terfokus pada masalah tersebut, namun ia selalu siaga terhadap segala kemungkinan yang akan muncul.

D. Tahap Iluminasi

Tahap ini adalah tahap yang sangat ditunggu-tunggu dalam proses penciptaan, dimana pada tahap ini seringkali 'ilham' yang bersifat penerangan terhadap berbagai permasalahan atau segala solusi yang menyelesaikan perkara muncul secara tiba-tiba layaknya sebuah kilat. Hal ini bukan tanpa sebab, ia dapat dipahami sebagai hasil dari proses inkubasi (pengeraman) yang dilakukan oleh bawah sadar/prasadar yang mungkin menghabiskan waktu berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun sampai akhirnya melahirkan kesimpulan-kesimpulan yang dapat mencerahkan (Campbell,1986:23-24).

Adanya tahap iluminasi juga pernah dialami penulis dalam proses berkarya. Sebuah solusi terhadap permasalahan terkait bagaimana merealisasikan karya yang berkaitan dengan tema Kapal sebagai metafor kehidupan masyarakat desa Bengkawan. Konsep tersebut tiba-tiba hadir begitu saja pada saat peneliti sedang dalam kondisi tidak memikirkan hal tersebut. konsep itu hadir bagaikan lampu yang tiba-tiba menyala dan menerangi ruangan yang sebelumnya dalam kondisi gelap gulita sehingga kita dapat melihat dengan jelas seluruh isi ruangan tersebut.

Datangnya ilham (iluminati) ini bukanlah sesuatu yang takbisa dijelaskan, hal ini dapat dipahami sebagai buah dari proses kerja alam bawah sadar kita yang bekerja dan selalu siap terhadap berbagai informasi dan data yang kemudian dapat menghasilkan kemungkinan yang baru.

E. Tahap Verifikasi/produksi

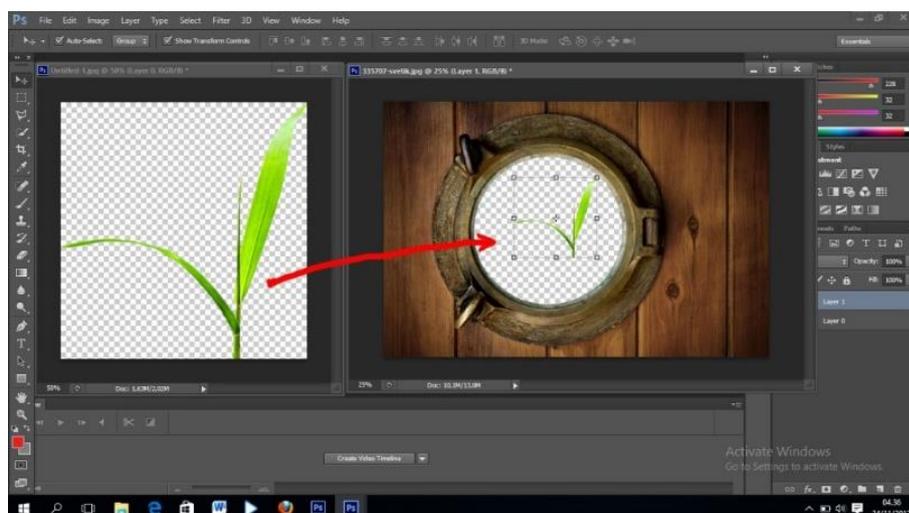
Tahap terakhir dalam proses kreatif adalah verifikasi atau tahap produksi. Dalam penciptaan seni, tahap ini adalah kegiatan mentransformasikan konsep yang berupa 'ilham' tadi menjadi sebuah karya seni. Namun, datangnya ilham berupa konsep "Kapal Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis" tersebut bukan merupakan sebuah akhir dari proses kerja kreatif, atau tahap verifikasi tidak hanya soal mentransformasikan konsep kedalam bentuk saja, ilham tersebut masih membutuhkan analisis secara mendalam untuk mencari

kemungkinan-kemungkinan lainnya. Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan dalam prosesnya, kita akan kembali pada tahap-tahap awal sebelumnya (tahap persiapan, dan konsentrasi) sehingga segala masalah-masalah yang terkait dengan ide penciptaan dapat diselesaikan dengan sepenuhnya.

Menurut Wallas (dalam Damajanti, 2013:69), tahap verifikasi atau pengujian ini adalah tahap penyempurnaan ide. Pada tahap ini seluruh kontrol telah diambil alih oleh pikiran logis yang bekerja secara sadar dalam mengelaborasi masukan dari alam bawah sadar sebelumnya. Adapun proses-proses dalam tahap verifikasi atau produksi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Bahan dan Alat
2. Rancangan Kerja

Dari semua data dan informasi hasil dari menganalisis kemudian direpresentasi kedalam bahasa visual dalam bentuk sketsa-sketsa kasar. Pembuatan sketsa dikerjakan pada media kertas. Sketsa yang dibuat disesuaikan dengan konsep yang diangkat pada tiap-tiap karya. Dari beberapa sketsa yang telah dibuat penulis, kemudian diseleksi dan menghasilkan beberapa sketsa. Setelah terkumpul sketsa-sketsa, penulis melakukan pengambilan foto dan melakukan editing menggunakan aplikasi *adobe photoshop* untuk menggabungkan beberapa foto yang di jadikan satu frame sehingga menjadi sketsa matang yang kemudian menjadi acuan dalam penciptaan karya lukis. Salah satu contoh rancangan dari karya penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1
Editing penggabungan dua objek foto

Proses *editing* ini dilakukan untuk menghilangkan bagian dari foto yang tidak diinginkan dan menggabungkannya dengan foto lain. Seperti terlihat di gambar 3.9, penulis menggabungkan foto jendela kapal dan foto tanaman yang masih tunas menjadi satu *frame*, dan foto hasil pengeditan ini yang nantinya menjadi sketsa matang sebagai acuan dalam penciptaan karya lukis.

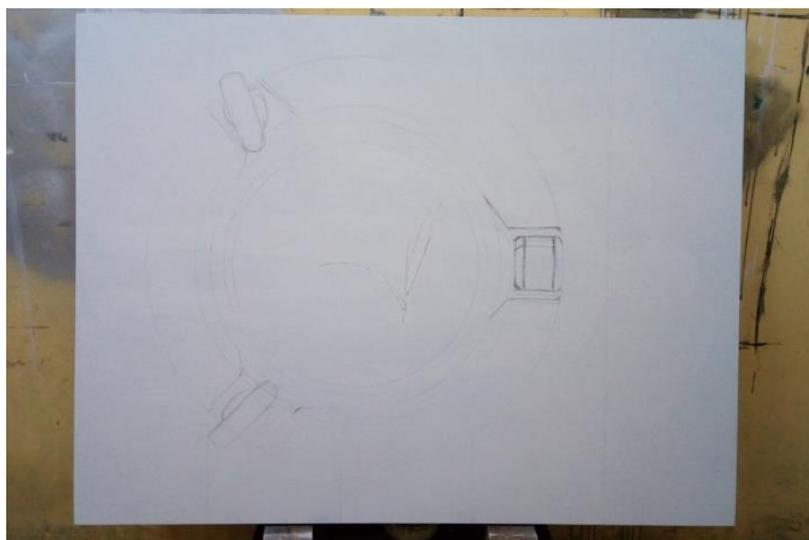


Gambar 3.2
Hasil akhir *editing* menggunakan photoshop
(Dokumen Penulis)

3. Proses Perwujudan

Karya TA #1, *TRAGIS*, 2020

a. Membuat sketsa di kanvas



Gambar 3.3
Membuat Sketsa objek diatas kanvas
(Dokumen Penulis)

Berbeda dengan proses pada karya-karya sebelumnya, penulis tidak mengawali dengan membuat *background* tapi langsung membuat sketsa objek pada kanvas menggunakan pensil. Pembuatan sketsa juga harus benar-benar matang secara bentuk dan proporsinya mengikuti foto yang sudah di edit menggunakan photoshop. Seperti pada karya “kendali Diri” saat penulis membuat kemudi kapal, bentuk lingkaran pada jendela kapal juga dibuat dengan menggunakan jangka sebagai alat bantu dalam mencapai bentuk bulat yang sempurna.

b. Penerapan Warna



Gambar 3.4
Mewarnai sketsa
(Dokumen Penulis)

Selanjutnya masuk pada proses melukis objek dengan mewarnai sketsa menggunakan cat *acrylic*. Penulis mewarna sketsa secara keseluruhan mengikuti warna pada objek aslinya dengan menentukan gelap terang pada objek. Setelah semua bagian diberi warna dan gelap terang udah tercapai, penulis membuat kontur tegas agar bentuk dari objek lebih jelas dan menegaskan intensitas warna gelap terang agar objek lebih terlihat berdimensi.

c. Penyelesaian akhir



Gambar 3.5
Hasil Akhir
(Dokumen Penulis)

Tahap terakhir dalam pembuatan karya ini penulis mendetailkan serat pada kayu dinding kapal menggunakan kuas lancup berukuran kecil agar serat kayu lebih terlihat seperti pada kayu aslinya. Mendetail semua bagian pada objek dari bentuk dan warna objek dengan mengatur intensitas cahaya gelap terang pada objek secara keseluruhan. Sentuhan terakhir adalah membuat bayangan objek agar objek terlihat lebih nyata dan berdimensi seperti objek aslinya. Selanjutnya penulis melakukan mengevaluasi lukisan baik secara artistik maupun estetikanya, terutama dari segi komposisi. Jika masih ada komposisi yang kurang tepat, lukisan diperbaiki kembali untuk memperbaiki komposisinya. Pada tahap ini juga sangat diperlukan kemampuan teknik, olah rasa, serta pengalaman estetik. Sebagai tahap terakhir pembuatan lukisan adalah mencantumkan tanda tangan serta tahun pembuatan di pojok kanan atau kiri bawah lukisan.

IV. ULASAN KARYA

Pembahasan karya ini menggunakan dua (2) aspek agar tidak mencampur baur antara apa yang tampak pada visual dan apa yang menjadi cerita di balik karya, diantaranya: Aspek artistik, di mana aspek ini membahas apa yang tampak pada visualisasi karya (deskripsi), seperti, objek, warna. Sementara aspek estetis, membahas mengenai ide cerita di balik karya yang disesuaikan dengan judul, seperti, apa yang akan disampaikan penulis dalam penggunaan metafor visual. Dan berikut adalah karya-karya beserta pemaparannya yang berhasil penulis ciptakan:



Gambar 4.1
Tragis
130 x 100 cm
Acrylic on Canvas
2020
(Dokumen penulis)

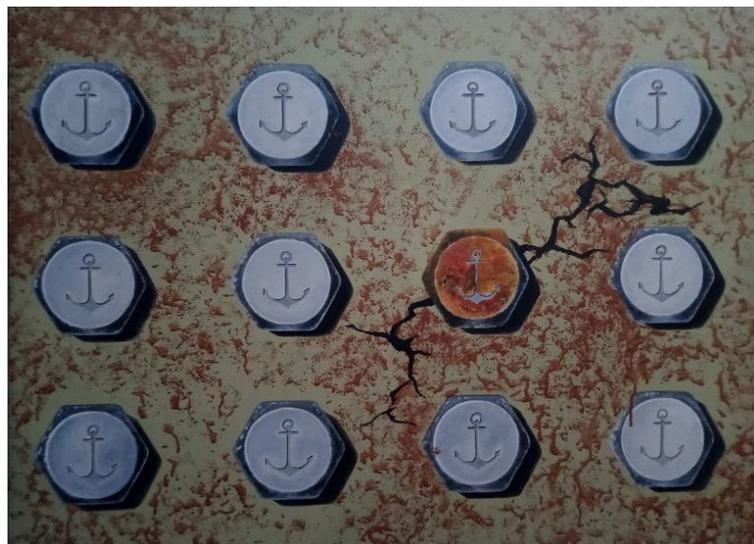
Aspek Artistik

Karya dengan judul “*Tragis*”, dalam penggambaran visualnya tampak dari dalam *kabin* kapal sebuah jendela berbentuk lingkaran dengan susunan papan kayu yang adalah badan kapal. Pada jendela terlihat gunung yang diantaranya tumbuh tunas, warna yang digunakan sesuai dengan warna asli objek. Penggunaan warna seperti cokelat pada dinding kapal untuk

membuat kesan kayu, dan jendela yang berwarna hijau dicampur warna coklan untuk membuat kesan kusam pada besi. Warna *background* tunas sendiri dibuat dengan warna putih dan hitam untuk menghasilkan warna abu-abu, agar warna hijau dari tunas muncul sebagai *center of interest*-nya.

Aspek Estetis

Karya ini memaparkan sebuah harapan dimasa depan yang dibenturkan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi saat ini. Semakin maraknya perkebunan kelapa sawit membuat banyak hutan yang di babat dan dijadikan lahan perkebunan. Terlihat pada visual tunas yang tampak pada lingkaran jendela, sebagai metafor dari bagaimana kapal membawa manusia dimasa depan dan pemandangan dari luar jendela tampak tumbuh satu tunas yang adalah harapan. Tragis sebagai judul sendiri mengartikan suatu harapan yang sebenarnya adalah kondisi yang menyedihkan yang akan terjadi di masa depan dan bahkan sekarang sudah mulai dirasakan masyarakat desa Bengkawan akibat dari pembabatan hutan untuk perkebunan kelpa sawit membuat masyarakat tidak ada lagi lahan untuk Bertani menanam padi yang menjadi kebiasaan mereka setiap tahunnya. Dan pada akhirnya mereka terpaksa beralih profesi menjadi kuli diatas lahannya sendiri.



Gambar 4.2
Traumatik
100 x 80cm
Acrylic On Canvas
2020
(Dokumen Penulis)

Aspek Artistik

Karya dengan judul “*Baut*”, dalam penggambaran visualnya tampak susunan objek *baut* yang diatur secara simetris. Di setiap objeknya tergambar jangkar kapal. Warna *background* yang didominasi warna biru dan juga abu, penggunaan warna putih, abu-abu, biru dan hitam pada objek untuk mencapai bentuk baut aslinya.

Aspek Estetis

Kumpulan baut yang digambarkan secara simetris, sebagai metafor dari keseimbangan perannya, yang mana baut sendiri memiliki fungsi sebagai pengikat yang menyatukan rangkaian yang saling terkait. Untuk merangkai sebuah kapal juga membutuhkan pengikat yang kecil tersebut, namun mempunyai peran yang penting. Menjelaskan kesamaan dan kesejajaran dalam hidup tidak ada yang lebih penting, lebih benar, karena kebenaran bersifat relatif, dalam visual karya ini sengaja dibuat sama terkesan monoton menginterpretasikan bahwa semua memiliki manfaat dan fungsinya masing-masing. Satu baut yang lepas dari badan kapal memiliki dampak terhadap kekokohan kapal itu sendiri. Seperti halnya dalam kehidupan, terkadang kita sebagai manusia selalu meremehkan hal-hal yang kita anggap sepele sehingga kita cenderung enggan untuk memikirkan dan melakukannya, padahal sesuatu peristiwa besar yg terjadi efek dari peristiwa-peristiwa kecil. Karya ini berangkat dari traumatik penulis pribadi terhadap satu peristiwa yang pernah penulis alami ketika pernah hampir tenggelam ketika berada dikapal akibat ada baut yang berkarat korosi dan harusnya diganti, tapi dengan anggapan bahwa hanya satu baut mungkin tidak berdampak apa-apa, akhirnya penulis menunda penggantian baut itu. Dari kejadian hampir tenggelam itu membuat penulis belajar dan teliti terhadap hal sekecil apapun harus tanggapi dan pelajari.



Gambar 4.3
Kopal Tomi
100 x 70cm
Acrylic On Canvas
2020
(Dokumen Penulis)

Aspek Artistik

Disini terlihat satu buah kapal kontainer yang bermuatan penuh tampak atas dan bayangan kapal seolah terlihat seperti cerobong asap pabrik yang terbentuk dari susunan-susunan box kontainer yang berada diatas kapal.

Aspek Estetis

Karya yang berjudul Kopal Tomi ini memaparkana peristiwa yang terjadi saat ini di desa Bengkawan, dimana banyaknya hutan yang sudah dibabat dan dijadikan pabrik-pabrik pengolahan kelapa sawit. Kata kopal tomi sendiri adalah bahasa masyarakat Bengkawan yang menyebut kopal artinya kapal dan tomi merupakan kata yang digunakan untuk mengatakan orang asing atau pendatang. Jadi karya ini menceritakan adanya kapal asing yang datang membuat banyaknya pembabatan hutan untuk kepentingan pribadi, terdapat satu pohon yang terlihat tanpa dedaunan menandakan pohon-pohon lama-kelamaan akan habis untuk dijadikan pabrik-pabrik dari orang luar.

4. Karya TA #4



Gambar 4.4
Dikendalikan Tuan Tanah
100 x 80cm
Acrylic On Canvas
2020
(Dokumen Penulis)

Aspek Artistik

Karya dengan judul *Dikendalikan Tuan Tanah*, dalam penggambaran visualnya terdapat dua objek yaitu objek kemudi kapal dan kursi dengan pencahayaan satu arah agar fokus cahaya langsung ke objek kursi dan kemudi kapal.

Aspek Estetis

Karya ini menceritakan kondisi yang sedang terjadi di Desa Bengkawan, kondisi dimana semua aktivitas ataupun rutinitas dan ekonomi masyarakat pada akhirnya bergantung pada perusahaan kelapa sawit. Yang dulunya masyarakat berladang untuk menghasilkan padi sendiri, kini masyarakat harus bekerja di perkebunan sawit dan upahnya untuk membeli padi atau beras karena tanah yang dulunya sebagai lahan berladang kini telah dijadikan perkebunan kelapa sawit. Kursi sendiri sebagai simbol tahta atau kedudukan dan kemudi kapal sebagai pengendali arah kemana kapal itu akan pergi, jadi kemudi kapal yang diletakan diatas kursi menjelaskan kondisi dimana tuan tanah memegang kendali terhadap aktifitas dan ketergantungan hidup masyarakat di Desa Bengkawan.

Kesimpulan

Melalui karya-karya yang penulis buat, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penulis bermaksud ikut menyampaikan berbagai macam pandangan, pendapat, pemikiran dan keluhan manusia dalam menghadapi realitas kehidupan. Hal tersebut dilakukan penulis karena pada kenyataannya masalah-masalah sosial manusia sangatlah kompleks. Permasalahan sosial yang begitu banyak membuat penulis tergerak ikut menyuarakannya lewat karya lukisan..

Dari proses penciptaan karya seni yang telah menghasilkan beberapa karya, penulis juga dapat mengemukakan beberapa kesimpulan :

1. Hasil karya seni lukis kapal menjadi *subject matter* yang mendasari ide atau gagasan dapat di gunakan untuk menyampaikan gagasan dan ekspresi penulis sebagai media apresiasi untuk kalangan khusus maupun umum.
2. Penulis menjadikan kapal menjadi *subject matter* yang mendasari “Perjalanan Hidup”, sebagai media mengekspresikan ide-ide atau gagasan penulis untuk menciptakan kepuasan, baik bagi orang lain dan diri sendiri.
3. Dengan melakukan perenungan atau kontemplasi melalui pengalaman sehari-hari, berarti mengharuskan penulis untuk berpikir kritis, berpikir lebih luas dan dalam dari biasanya, lalu mempertimbangkan dampaknya dengan perasaan yang menjadikan penulis lebih bijaksana dalam menyikapi masalah.

Adapun dalam proses penciptaan karya, penulis menemukan beberapa hal yang berkaitan dengan teknik berkarya, yaitu:

1. Dalam pengeksekusian karya pada kanvas, sketsa atau rancangan tidak lagi menjadi hal yang baku lagi, karena selama proses berkarya akan muncul banyak sekali pengembangan-pengembangan yang sebelumnya tidak terencanakan.
2. Penulis menemukan pencampuran dari beberapa warna untuk mendapatkan warna khusus tanpa meninggalkan unsur harmonis, yaitu menyampurkannya semua warna primer salah satu dengan mengatur intensitas warna itu sendiri dalam menyelesaikan karya seni.
3. Teknik transparansi untuk menyatukan gelap terang, garis dan warna menjadi satu kesatuan untuk mencapai gradasi yang sempurna.

4. Penulis bisa menemukan gaya khas yaitu surealistik sebagai gaya pribadi penulis.
5. Kejujuran dan ketulusan hati sangat mempengaruhi hasil dari karya-karya lukis yang diciptakan.

Kepustakaan

Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*, Yogyakarta: Kanisius.

Darmajanti, Irma. 2013. *Psikologi Seni*, Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.

Mariato, M. D. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga penelitian ISI Yogyakarta.

_____ 2019. *Seni dan Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.

Pepperell, Robert. 1997. *The Posthuman Condition*. Terjemahan Hadi Purwanto, Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Sulebar M. Soekarman - AA Nurdjaman - Netok Sawiji_Rusnoto Susanto - Anton Larenz. 2010. *SOULSCAPE – The Treasure of Spiritual Art*. Yayasan Seni Visual Indonesia.