

**REFLEKSI KENANGAN  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**JURNAL**

oleh :

**Isna Attin Felayati**

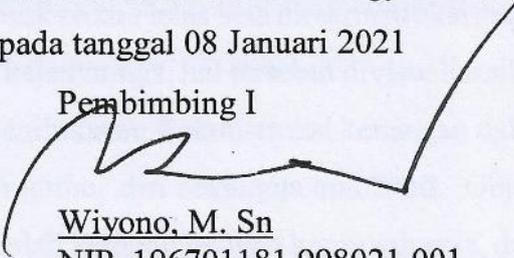
**NIM 1412462021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

## PENGESAHAN

REFLEKSI KENANGAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS diajukan oleh Isna Attin Felayati, NIM: 1412462021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 08 Januari 2021

Pembimbing I

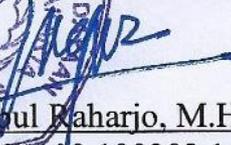
  
Wiyono, M. Sn  
NIP. 196701181 998021 001

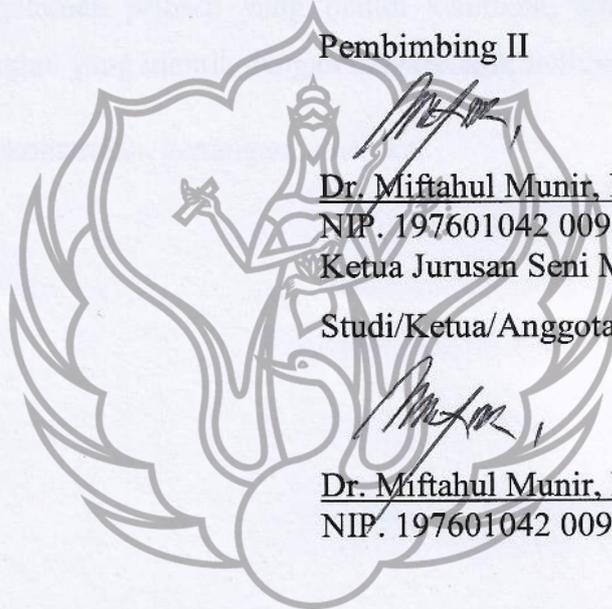
Pembimbing II

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum  
NIP. 197601042 009121 001  
Ketua Jurusan Seni Murni/Program  
Studi/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum  
NIP. 197601042 009121 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Den Limbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001



## ABSTRAK

Salah satu potensi seni rupa adalah mengabadikan sesuatu melalui karya, salah satunya adalah merefleksikan bagian masalah dalam bentuk kenangan kedalam lukisan. sehingga Ingatan sulit untuk secara jelas bisa direkonstruksi sesuai dengan konteks waktu, tempat, dan detail kejadiannya, hal tersebut divisualisasikan dengan elemen, komposisi dan teknik kesenilukisan. Rekonstruksi kenangan dalam bentuk lukisan menjadi sarana untuk menghibur diri sekaligus autokritik. Objek-objek kenangan yang berbentuk sublim diolah kembali dengan kepekaan rasa, daya intelektual, dan pengalaman pribadi yang penuh keunikan, spirit, dan aspek manusiawi sebagai bagian yang identik dengan karakteristik individu seniman.

***Kata kunci:*** rekonstruksi, kenangan, abstraksi



## **ABSTRACT**

*One of the potentials of art is to perpetuate something through works, one of which is to reflect the past in the form of memories into paintings. so that the memory is difficult to clearly reconstruct according to the context of the time, place, and details of the incident, it is visualized with elements, composition and techniques of artistry. Reconstruction of memories in the form of paintings becomes a means of entertaining and autocritical. Memory objects in the form of sublime are reprocessed with a sense of taste, intellectual power, and personal experiences that are full of uniqueness, spirit, and human aspects as an identical part of the individual characteristics of the artist.*

**Key words:** *reconstruction, memories, abstraction*



## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Kehidupan keseharian dari awal penulis lahir dan sampai dengan saat ini adalah sebuah memori yang secara tidak sadar penulis alami dan secara langsung membekas dan menimbulkan kesan. Kesan yang dihadirkan berupa kenangan-kenangan yang menurut penulis sangat indah dan sedih. Dari kenangan tersebut secara tidak sadar ataupun sadar, penulis berusaha menyaring atau pun memilah sebuah memori yang membuat memori tersebut hilang, dan ketika berusaha mengingat kembali sukar untuk bisa dibayangkan kembali.

Proses melupakan menjadi sebuah senjata terbaik untuk tidak mengingat suatu kejadian buruk, hal ini yang penulis rasakan, karena penulis sering kali melupakan sesuatu hal yang sepele dan sesuatu yang sangat penting, seperti lupa nama teman, dan lupa dengan janji. Menurut penulis melupakan adalah cara terbaik untuk melupakan kesedihan dan menghindari rasa trauma pada diri sendiri. Proses melupakan ini sebenarnya sangat berpengaruh buruk dalam beberapa aspek dalam menjalani kehidupan keseharian, tetapi selalu saja secara tidak sadar penulis melupakan suatu perkara secara berulang dan membuat suatu kebiasaan baru yang sulit untuk dihentikan.

Lupa menjadi faktor dari sebab penulis untuk menciptakan sebuah karya, dan untuk proses mengenang kembali suatu ingatan yang hampir saja dilupakan. Karya seni menjadi media yang paling dekat dengan penulis, dari pada menjelaskan suatu kenangan kedalam sebuah buku harian. Karena mengeskpresikan sebuah kenangan perlu sebuah rasa dari berbagai macam warna dan tekstur tentunya, untuk menerangkan lebih detail tentang apa yang akan diceritakan didalamnya.

Detail kejadian sebuah peristiwa yang dialami di masa lalu, yang menjadi sebuah ingatan yang dikenang dan tidak kenangan, ingatan yang buruk tersebut hadir secara acak membuat ingatan tumpang-tindih dikarenakan proses melupakan. Ingatan yang tumpang-tindih menjadi sebuah kesulitan tersendiri dalam proses mengingat kejadian-kejadian yang kurang

menyenangkan, dan membuat penulis menjadi memiliki keribadian yang pelupa dan bingung ketika sedang mengingat sebuah kejadian dimasa lalu.

Ingatan-ingatan yang berupa kenangan indah maupun sedih menjadi inspirasi penting dalam proses membuat karya. Ingatan tersebut hadir secara acak, di saat *recall* (terpanggil atau muncul kembali) berupa sesuatu hal yang tak berbentuk atau sebuah ingatan yang tidak jelas secara kebetukan, atau cenderung abstrak. Hal tersebut menimbulkan keinginan untuk merekonstruksinya kembali secara lebih detail atau jelas lewat bahasa ungkap visual. Lebih jauh lagi adalah merekonstruksinya untuk menjadi daya introspeksi, menghibur diri, atau menjadi autokritik.

‘Objek-objek’ kenangan yang berbentuk sublim tersebut menjadi daya kreativitas, diolah kembali dengan kepekaan rasa, daya intelektual, dan pengalaman pribadi. Hasil karya yang dihadirkan adalah bentuk refleksi dari dalam diri, oleh sebab itu memiliki keunikan, kekuatan, dan aspek manusiawi sebagai bagian dari karakteristik individu seniman.

#### **B. Rumusan Penciptaan**

Sebagai bagian dari laporan ilmiah, penyusunan laporan penciptaan Tugas Akhir karya seni lukis ini mempunyai permasalahan yang patut untuk dianalisis sebagai dasar dalam penyusunannya. Adapun rumusan masalah yang ingin diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Kenangan apa saja yang mengesankan yang dapat direfleksikan ke dalam karya seni lukis.
2. Bagaimana merekonstruksi kenangan yang abstrak dalam karya seni lukis.

#### **C. Tujuan Manfaat**

Adapun tujuan penciptaan karya lukis ini adalah:

1. Memahami dan mengingat sebuah kenangan yang menyenangkan dan menyedihkan.
2. Mengekspresikan pengalaman visual yang berupa kenangan abstrak melalui karya seni lukis berdasarkan persepsi, imajinasi, dan kreasi penulis.

Manfaat penulisan laporan penciptaan karya lukis sebagai berikut:

1. Memberikan rasa kepuasan batin dalam mengekspresikan ide, kenangan, imajinasi, pengalaman, dan perasaan menjadi bentuk karya seni lukis.
2. Mempresentasikan ide dan gagasan ke khalayak umum sebagai sarana komunikasi melalui karya seni lukis.



## KONSEP

### A. Konsep Penciptaan

Berdasarkan pengalaman yang dialami, kenangan yang diingat secara sekilas, misalnya; kenangan berjalan-jalan di pinggir pantai, merasakan suara debur ombak, angin, dan suasananya, merupakan 'bentuk' ingatan sangat nyata untuk dituangkan dalam lukisan, walaupun kenyataan tersebut berwujud impuls-impuls dalam diri. Impuls tersebut muncul sebagai kekuatan tersembunyi yang terkendalikan oleh karena adanya atau melalui proses kreatif yang otonom ketika hendak dimunculkan kembali. Di satu sisi, objek, komposisi, warna, dan garis, semuanya muncul begitu saja tanpa disadari. Proses ketidaksadaran yang terjadi dalam proses ini berupa coretan yang dibuat secara berulang-ulang, menjadikan lukisan penuh dengan goresan-goresan emosional.

karya yang dihadirkan berpendoman pada bentuk-bentuk kenangan yang direkonstruksi secara bertahap. Tahapan-tahapan tersebut diawali dengan kenangan yang ingin diceritakan dalam karya seni nantinya, ingatan tersebut pastinya tidak sempurna karena adanya proses kehilangan atau pergeseran ingatan yang biasa disebut dengan lupa. Untuk menyempurnakan sebuah kenangan penulis berusaha mencoba mempelajari dan mencari sebuah kesan dari foto, mendatangi tempat kenangan tersebut itu muncul, dan ngobrol santai dengan orang-orang yang ada di dalam kenangan. Dari semua hal tersebut dapat membantu penulis untuk merekam ulang sebuah ingatan yang dikenang.

Setelah mendapatkan sebuah jalan cerita dari sebuah ingatan, penulis mulai menyiapkan bahan dan alat yang selanjutnya untuk memulai tahap persiapan. Untuk mendapatkan sebuah kesan dalam lukisan penulis mencoba membuatnya kesan-kesan dalam media kecil yang nantinya akan di tempelkan pada kanvas.

Media yang berbentuk kecil tersebut dibuat untuk memudahkan dalam proses penjelelasan warna yang membawa nuansa perasaan pada saat proses mengenang suatu tragedi dimasa lalu. Selain hanya memudahkan, media kecil

yang banyak jumlah dan terpecah dalam setiap karyanya yang menjelaskan bahwa ingatan sangat rentang untuk rapuh atau dilupakan.

Selanjutnya, untuk memperjelas konsep penciptaan ini, berpijak pada pemahaman dari (1) refleksi, dan (2) kenangan. Dua persoalan ini dianggap mampu menggiring fokus untuk bisa menjelaskan lebih lanjut pada bagian konsep perwujudan nantinya, sehingga apa yang dimaksudkan atau apa yang sudah digagaskan pada pembuatan Tugas Akhir ini tetap sesuai dengan ide utama seperti yang sudah dijelaskan pada bagian terdahulu.

Pemahaman pertama; refleksi atau pantulan di luar kesadaran.<sup>1</sup> Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan yang telah disimpan dalam bentuk kenangan dalam pengamatan. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis. Refleksi mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam situasi sosial, dan memahami persoalan dan keadaan tempat timbulnya persoalan itu. Refleksi hadir dengan bantuan sebuah kilasan ingatan yang bercampur dengan kondisi psikis. Melalui refleksi akan sampai pada konstruksi makna situasi dan memberikan dasar sebuah karya seni dibuat. Refleksi memiliki aspek evaluatif, karena refleksi mampu memutuskan atau menimbang suatu pengalaman untuk dinilai apakah berpengaruh dan memang diinginkan. Implementasi dalam visualisasi karya menentukan kesadaran untuk menghadirkan goresan-goresan tambahan yang artistik.

Ketidaksadaran dalam mengungkapkan sebuah proses kreatif yang menggunakan impuls (kekuatan tersembunyi yang tidak dapat dikendalikan) pada dasarnya menimbulkan perasaan asing dengan karya yang dibuat. Kejadian ini sering terjadi dalam proses obrolan-obrolan santai atau ketika sedang menulis penjelasan karya, akan kesulitan untuk menjelaskan secara detail apa yang digambarkan, ditambah lagi terbata-bata ketika mengucapkannya. Semua dapat tampak dengan jelas bawah kekuatan ketidaksadaran dalam proses kreatif terutama dalam karya lukis sangat sering terjadi karena semua muncul begitu saja yang meliputi objek, komposisi, warna atau pun tekstur yang dimunculkan.

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Op.cit.*, p. 1184

Jung memberikan metafora yang menarik, ibaratnya seseorang yang berenang di sungai deras. Ia menggerakkan tangan dan kakinya agar tidak tenggelam, dan dapat mencapai air tenang di pinggir sungai. Orang itu mungkin berfikir bahwa gerakan tangan dan kakinya itulah yang membuat ia dapat melaju dan mencapai pinggir sungai. Yang sebenarnya terjadi bukan itu. Ia melaju dan terus timbul di permukaan sungai karena didorong oleh arus sungai yang deras.<sup>2</sup>

Kemampuan mengingat itu bukanlah suatu reproduktif yang pasif saja mengenai pengalaman-pengalaman yang lampau, tetapi sebaliknya, bahwa mengingat itu merupakan suatu proses aktif yang kompleks.<sup>3</sup> Kenangan yang dikenang tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain menyetengahkan faktor-faktor dinamis yang memengaruhi ingatan, bahwa; (1) reproduksi ingatan dipengaruhi oleh nama objek; (2) ingatan mengarah kepada simetrisasi dan kesederhanaan, dan kesimpulan; dan (3) gambaran-gambarannya dipengaruhi oleh proses-proses yang terorganisir, oleh interaksi dengan gambaran-gambaran lain, dan oleh sikap-sikap subjek.

Berdasarkan teori yang telah dijelaskan bahwa kenangan merupakan Proses pengumpulan ingatan akan kejadian-kejadian dan perjumpaan-perjumpaan tedahulu yang dialami yang kemudian atas proses dan usaha itu menghasilkan ingatan ingatan yang akan di ungkapkan oleh penulis dalam karya. Dalam hal ini pengaplikasian yang dituangkan dalam kanvas sangat dipengaruhi oleh psikologis dari penulis sendiri, ketika ingatan itu dalam psikologis penulis adalah hal indah dan menyenangkan maka ia tergambarkan dengan warna warna yang indah dan nyaman untuk dipandang seperti warna biru laut dan sebagainya, kemudian garis garis yang dihasilkan pun lembut dan tidak begitu tegas. Sebaliknya ketika ingatakan yang dihasilkan oleh kenangan itu buruk atau mengerikan maka ia akan tergambarkan dengan warna-warna yang terang menyala atau warna yang tegas dan mencolok mata. Garis-garis yang dihasilkan pun adalah garis garis yang tebal dan tampak jelas.

---

<sup>2</sup> Buntje Harbunangin. ART & JUNG Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung, (Jakarta: antara publishing, 2016), p. 93

<sup>3</sup>Ki Fudyartanta. Psikologi Umum (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2011), p. 323

## B. Konsep Perwujudan

### 1. Garis

Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal; a) Perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain, b) Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna, c) Dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.<sup>4</sup> Garis juga dipahami sebagai suatu goresan. Batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna, dan lain-lain. Garis hanya berdimensi memanjang serta mempunyai arah. Mempunyai sifat-sifat seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dan seterusnya.<sup>5</sup>

Penerapan unsur garis pada karya saya lebih menonjol. Hampir seluruh penampakan objek divisualkan dengan garis. Bisa dikatakan bahwa pada pengerjaan Tugas Akhir ini kekuatan garis lebih dominan sebagai elemen estetika. Garis-garis tersebut bervariasi bentuknya, ada yang tegas, bergelombang, bergetar, dan lain sebagainya.

### 2. Warna

Warna didefinisikan secara objektif (fisik) sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif (psikologis) sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif atau fisik, warna dapat berikatan oleh gelombang cahaya. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda.<sup>6</sup>

Pemakaian warna yang lebih dominan pada karya lukisan adalah penggunaan warna primer, yaitu ; merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut kemudian dikombinasikan antara satu dengan yang lain sehingga didapatkan warna sekunder sesuai yang diinginkan. Pada

<sup>4</sup> Mike Susanto, *Op.cit.*, p.148

<sup>5</sup> Fajar Sidik dan Aming Prayitno, *Nirmana* (Yogyakarta, ISI Yogyakarta)p.4

<sup>6</sup> Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana, Elemen-elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: Jelasutra)

dasarnya pemilihan warna pada setiap goresan lebih banyak bersifat spontan berdasarkan situasi saat penggarapan objek dan suasana pada waktu melukis. Namun demikian, pemilihan warna sangatlah penting dan merupakan salah satu kepekaan yang mesti dimiliki oleh seorang seniman.

### 3. Ruang atau Bentuk Abstrak

Ruang merupakan bentuk dua atau tiga dimensional, bidang atau keluasan. Keluasan positif atau negatif yang dibatasi oleh limit. Ruang memiliki dimensi tambahan yaitu lebar dan dalam yang menyebabkan berbeda dengan garis.<sup>7</sup>

### 4. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba suatu permukaan. Tekstur dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan halus-kasarnya, teratur-tidaknyanya suatu objek.<sup>8</sup> Tekstur juga dipahami sebagai nilai raba suatu permukaan baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar mungkin pula halus, keras atau lunak, bisa juga kasar atau licin, dll.<sup>9</sup>

### 5. Komposisi

Komposisi merupakan kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang, dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik.<sup>10</sup> Komposisi juga dipahami sebagai penyusunan, yang berarti pengorganisasian unsur-unsur visual. Dalam penyusunan unsur-unsur seni ini mengikuti prinsip-prinsip tertentu, kadang-kadang sangat patuh, tetapi juga kerap kali hanya sekadar sebagai petunjuk saja, karena yang utama ialah tunduk menurut rasa hati.

<sup>7</sup> Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, *Op.cit.*, p.23

<sup>8</sup> Mike Susanto, *Op.cit.*, p.49

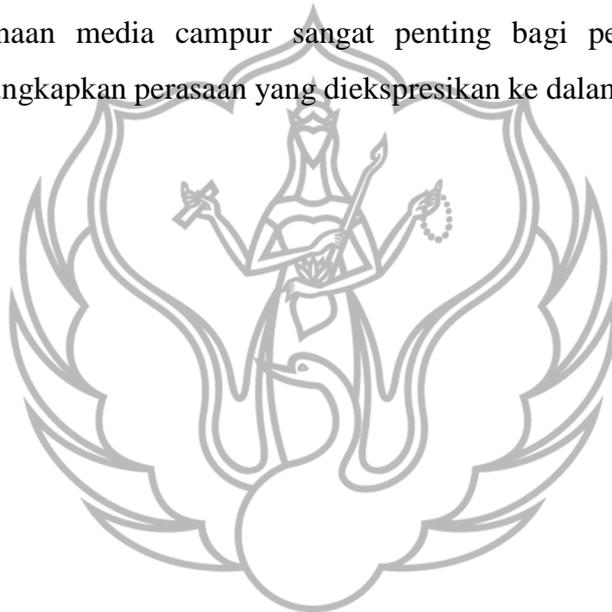
<sup>9</sup> Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, *Op.cit.*, p.41

<sup>10</sup> Mike Susanto, *Op.cit.*, p. 226

Oleh karena itu prinsip-prinsip ini adalah subjektif dan memungkinkan banyak interpretasi.<sup>11</sup>

#### 6. *Mix media*

*Mix Media* adalah kata dari Bahasa Inggris yang berarti mencampurkan atau memadukan media (alat). Dalam seni lukis, alat adalah sarana yang digunakan untuk membuat suatu karya. Alat yang digunakan saat berkarya tentu akan mempengaruhi teknik dan bahan yang digunakan, Di dalam mixed media, alat dan bahan yang digunakan sangat fleksibel, dapat menggunakan benda-benda yang dapat ditemukan di sekitar tempat tinggal. Benda tersebut kemudian dipadu-padankan menjadi sebuah karya. Penggunaan media campur sangat penting bagi penulis karena untuk mengungkapkan perasaan yang diekspresikan ke dalam media dua dimensi.



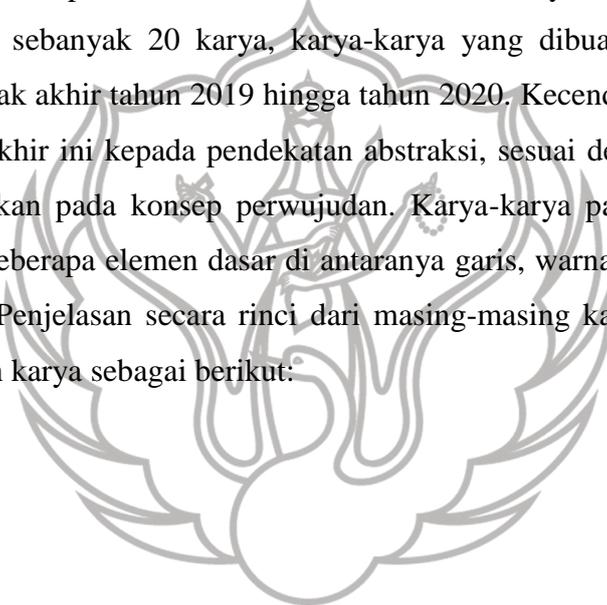
---

<sup>11</sup> Fadjar Sidik dan Aming Prayitno, *Op.cit.*, p.44

## DESKRIPSI KARYA

Manusia lahir, berkembang, berfikir, dan menghasilkan. Dalam proses kesehariannya didapati sebuah cerita dan pengalaman yang menjadi kenangan, ide yang lahir dari sebuah kenangan ini akhirnya dituangkan dalam media tertentu, dalam karya Tugas Akhir ini penulis menuangkan ide ke dalam karya seni lukis. Salah satu tujuan karya ini adalah menyampaikan gagasan kepada penikmat seni sehingga menghadirkan pengalaman tersendiri pula terhadap si penikmat itu sendiri.

Pada kesempatan kali ini, untuk memenuhi karya Tugas Akhir, penulis menghadirkan sebanyak 20 karya, karya-karya yang dibuat merupakan proses penciptaan sejak akhir tahun 2019 hingga tahun 2020. Kecenderungan gaya visual pada Tugas Akhir ini kepada pendekatan abstraksi, sesuai dengan referensi yang telah diterangkan pada konsep perwujudan. Karya-karya pada Tugas Akhir ini menerapkan beberapa elemen dasar di antaranya garis, warna, tekstur, komposisi, dan dimensi. Penjelasan secara rinci dari masing-masing karya akan dijabarkan dalam tinjauan karya sebagai berikut:



**Karya Tugas Akhir #1**

Gambar 4. 1 Isna Attin Felayati, Ombak Di Pinggir Pantai, 80 x 80 cm, *mix media on canvas*, 2020  
(sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Warna yang dihadirkan dalam karya lukis ini berdekatan dengan warna yang dominan dingin, warna laut, dan pasir pantai. Goresan yang diabstraksi dari bentuk ombak yang berada di pinggir pantai. Kenangan yang dihadirkan dalam lukisan ini adalah kenangan masa kecil, ketika menetap dan tumbuh besar di kota Samarinda, kota yang tidak banyak tempat untuk rekreasi keluarga terutama pantai. Dan saat itu semasa Sekolah Dasar, yang terngiang dalam benak, liburan bersama teman-teman SD sewaktu masih duduk di kelas 6 adalah pergi ke pantai, dikarenakan sudah menjadi rutinitas kegiatan tahunan di SD setelah Ujian Nasional biasanya akan di adakan *study tour*. Memori terakhir bersama teman-teman sekolah adalah ingatan yang paling berkesan.

Penulis masih teringat suasana pantai yang sangat semilir dengan angin yang tidak terlalu kencang dengan cuaca yang lumayan panas, ombak yang tidak terlalu tinggi dikarenakan kalimantan termasuk dalam daerah yang tidak bersentuhan langsung dengan samudra, membuat ombak dan angin pantai tidak terlalu tinggi, dan kencang. Suasana ini sangat cocok untuk belajar berenang atau bermain air untuk anak-anak, karena cenderung aman dan tidak ekstrim.

Tak hanya waktu semasa SD, setelah tiga tahun berlalu saat penulis bersekolah di Madrasah Sanawiyah juga berliburan ke pantai. Hal ini memang sudah menjadi rutinitas sekolah-sekolah yang ada di kota Samarinda. Karena tempat rekreasi yang paling dekat ialah pergi ke pantai tepatnya di Kota Balikpapan atau ke Kutai Kartanegara. Sampai dengan saat ini penulis sangat senang sekali ketika berjalan-jalan menyisihkan waktu untuk ke pantai.

Karya ini berelemen dasar yang menekankan titik, garis, warna dan tekstur tentunya. Kecenderungan ini dibuat untuk mengeksplorasi bentuk abstrak, untuk pendekatan bentuk abstrak tersebut ke sebuah cerita. Bentuk kotak-kotak di dalam kanvas yang tersusun tidak beraturan sengaja dilakukan untuk mendekati cerita, dan membuat eksperimen dalam bentuk yang berbeda dari karya yang lain, dalam prosesnya penulis berusaha melakukan pengamatan berkali-kali untuk mendapatkan bentuk yang seimbang dalam peletakan bentuk kotak yang tak beraturan didalam kanvas tersebut. Bentuk ragam kotak yang dihadirkan secara abstrak ditempel dengan teknik kolase di dalam kanvas yang sudah diberi warna dasar.

**Karya Tugas Akhir #2**

Gambar 4. 2 Isna Attin Felayati, Merah muda dan Hijau, 100 x 110 cm, *mix media on canvas*, 2020 (sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Karya yang dihadirkan dalam nuansa merah muda bercampur dengan warna hijau. Menceritakan tentang kesejukan alam yang diberikan Tuhan untuk seluruh umatnya. Pada hakikatnya hijau melambangkan warna daun dalam segala macam rupa yang menghiasi pemandangan muka bumi yang sangat indah. Kesejukan yang dihadirkan Tuhan tak sebanding dengan apa yang diperbuat oleh makhluk-Nya. Cinta yang dimiliki makhluk-Nya hanyalah rasa syukur seperti warna merah muda yang sering digambarkan sebagai lambang rasa kasih dan sayang.

Karya ini memvisualkan hasil sebuah karunia Tuhan, karena penulis sering kali senang melihat tanaman, tumbuhan yang berwarna hijau. Setiap kali merasa gelisah dan masalah kehidupan datang, obat terbaik selain tenang dan menyelesaikan adalah melihat anugerah Tuhan berupa hijaunya tumbuhan yang hidup beriringan dengan makhluk hidup lainnya. Seperti yang diajarkan Nabi Muhammad SAW, untuk menghilangkan sedih atau yang penulis maksud adalah masalah adalah melihat dedaunan hijau.

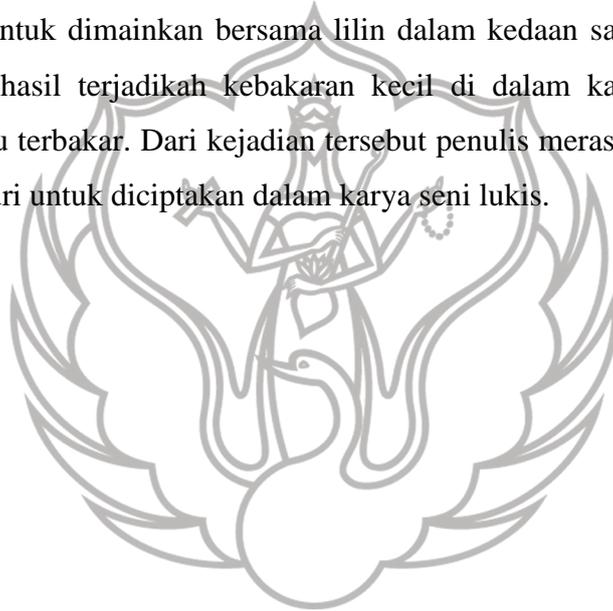
Elemen dasar yang ditekankan pada karya ini berupa titik, garis, warna dan tekstur. Pembuatan karya ini mengeksplor ragam abstrak untuk pendekatan dalam cerita yang disampaikan. Didalam karya menggunakan lembaran kuningan, kuningan diambil untuk pedekatan warna yang dihadirkan, menurut penulis warna yang diharikan dengan warna lebaran tembaga tersebut sang cocok untuk dieksperimenkan. Penyajian bentuk tembaga yang berupa lembaran yang berukuran panjang adalah hasil eksperimen penulis ketika pergi ke rongsok untuk mendapatkan bentuk-bentuk tembaga yang beraneka ragam, ini menjadi sebuah tantangan bagaimana cara mengkomposisikan bentuk yang sudah ada ke dalam karya seni lukis. Lembaran tembaga yang sudah disusun, selanjutnya di paku dengan paku rিপিত gar nantinya biasa tahan lama.setelah direkatkan untuk mencapai bentuk yang diharapkan penulis masih berusaha membuat garis dan titik menggunakan warna-warna dari lem tembak.

**Karya Tugas Akhir #3**

Gambar 4. 3 Isna Attin Felayati, Panas dan Terbakar, 80 x 80 cm, mix media on canvas, 2020  
(sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Warna yang dihadirkan dalam karya seni lukis ini adalah warna-warna panas sebagai penggambaran dari warna api dan benda hangus. Bentuk kotak yang direkatkan ke dalam kanvas yang tersusun rapi di sengaja untuk menghasilkan ragam corak abstrak yang rapi. Untuk menghasikan warna-warna api dan hangus penulis mencoba menggunakan warna coklat dan merah yang menjadi fokus utama dan tidak terlepas dari teknik kolase.

Selain itu Indonesia memiliki suhu tropis yang bisa membuat kulit terbakar pada musim panasnya. Sangkut paut dari cerita musim panas adalah sewaktu di masa anak-anak menuju remaja, ada kejadian traumatik pada musim panas pada hari jumat. Penulis melakukan keteledoran pernah membakar korek api didalam kamar tidur untuk dimainkan bersama lilin dalam kedaan saat itu mati lampu di siang hari, alhasil terjadikah kebakaran kecil di dalam kamar yang membuat beberapa buku terbakar. Dari kejadian tersebut penulis merasa panas dan terbakar membuat naluri untuk diciptakan dalam karya seni lukis.



## KESIMPULAN

Kenangan sebagai poin utama dalam goresan-goresan yang dihadirkan dalam karya tugas akhir ini merupakan respon terhadap apa yang direnungkan dan pengalaman yang didapat dari proses mengingat kembali. Fenomena-fenomena terhadap kenangan menjadi perhatian menarik sehingga hal-hal yang ditangkap dan direkam dalam ingatan penulis kemudian kembali dihadirkan melalui imajinasi dalam bentuk abstrak. Hasil karya ini diharapkan memberi makna dan pendekatan pemahaman akan gagasan yang diangkat dalam tulisan ini, sehingga apa yang dimaksud dan disebutkan dapat disampaikan dan dipahami dalam media visual.

Penciptaan karya dengan media pendekatan abstraksi terhadap ingatan yang dihadirkan merupakan refleksi dari fenomena pengalaman yang penulis renungkan dan dianggap menarik untuk divisualisasikan. Mengolah bentuk-bentuk ingatan secara abstrak menjadi goresan-goresan abstrak merupakan cara menyampaikan gagasan penulis dalam menceritakan kenangan. Karya yang dihadirkan dalam karya Tugas Akhir ini merupakan penafsiran dari hal-hal yang bersinggungan dalam fenomena ingatan keseharian, sehingga menghadirkan opini dan gagasan tersendiri dalam menilai objek untuk dihadirkan dalam karya visual dengan pendekatan abstrak.

Tugas akhir ini diharapkan menjadi pedoman yang terus dikembangkan seiring waktu dan pemahaman penulis dalam penghayatan dan perenungan kenangan yang menjadi objek visual dalam karya penulis sehingga proses berkesenian selalu berkembang dan memberikan contoh, inovasi, dan semangat baru dalam proses berkesenian khususnya seni lukis di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Gramedia.
- Fundyartanta, Ki. 2011. Psikologi Umum, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Harbunangin, Buntje. 2016. Art & Jung Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung, Jakarta: Antara Publishing.
- Suharso, Retnoningsih. 2009 Kamus Besar Bahasa Indonesia, Semarang: Widya Karya.
- Sugono, Dendi. 2008. Editor Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa, Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Jagad Art House.
- Sidiq, Fadjar dan Aming Prayitno, Nirmana, Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain, Yogyakarta: Jalasutra.
- Teall, Edwar N. 1965. New American Diktionary, New York and Washington: D.C.,
- Sumber Web**
- <https://ardra.biz/topik/pengertian-seni-menurut-ki-hajar-dewantara/>(diakses penulis pada tanggal 29/09/2020, jam 8:24 WIB)
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ingatan> (diakses pada: 17/01/2020, jam 21:44 WIB)
- [www.indoartnow.com](http://www.indoartnow.com). (Diakses penulis pada tanggal 19/11/2020, jam 90.30)
- [www.christies.com](http://www.christies.com). (Diakses penulis pada tanggal 24/11/2020, jam 90.35)