

**EKSPERIMENTASI ALAT GERAK MELINGKAR
DAN JATUH BEBAS DALAM LUKISAN**



JURNAL

oleh:

Abdul Anwaril Majid

NIM 1612690021

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

**EKSPERIMENTASI ALAT GERAK MELINGKAR
DAN JATUH BEBAS DALAM LUKISAN**



**Abdul Anwaril Majid
NIM 1612690021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**EKSPERIMENTASI ALAT GERAK MELINGKAR DAN JATUH BEBAS
DALAM LUKISAN** diajukan oleh Abdul Anwaril Majid, NIM 1612690021,
Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. A.B. Dwianto, MS
NIDK. 8882101019
NIDN. 0018085303


Pembimbing II/ Anggota

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

Ketua Jurusan/
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001
NIDN. 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19694108 199303 1 001

EKSPERIMENTASI ALAT GERAK MELINGKAR DAN JATUH BEBAS DALAM LUKISAN

Abdul Anwaril Majid

1612690021

Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: anwarilmajid0@gmail.com

ABSTRAK— Perkembangan zaman memberikan fleksibilitas bagi seniman untuk mengeksplorasi medium, teknik, dan alat yang pada awalnya difungsikan di luar ranah seni. Kebutuhan akan kebaruan dalam berkarya seni serta adanya kebebasan penggunaan alat dan media yang kemudian membawa penulis pada ketertarikannya untuk menciptakan alat non-konvensional. Penulis menciptakan tiga alat, yaitu alat ciprat dengan gerak melingkar, alat ciprat dengan gerak jatuh bebas, dan alat sapuan kuas dengan gerak melingkar. Aktivitas berkesenian dilakukan dengan dorongan naluri bermain-main dengan alat. Hal tersebut dilakukan dalam bentuk penggalian potensi atau eksperimentasi untuk mencapai nilai artistik yang mampu dihasilkan oleh ketiga alat dalam lukisan. Nilai artistik dicapai melalui pengolahan unsur-unsur seni rupa (garis, warna, bidang dan tekstur) serta prinsip-prinsip penyusunan yang dapat memicu pengalaman estetis formalistis bagi spektator. Meskipun karya seni lukis tugas akhir ini mengedepankan aspek visual, gagasan tetap memiliki peran berupa unsur-unsur seni rupa yang ingin diolah dan dugaan visual yang ingin dicapai. Visualisasi dari ketiga alat tidak memanifestasi bentuk apapun sehingga bentukan dari hasil visualnya cenderung abstrak atau non-figuratif. Melalui karya ini, penggunaan alat non-konvensional ditujukan tidak untuk mengubah pengertian dan nilai-nilai dalam seni lukis, namun lebih kepada menciptakan variasi dalam berkarya seni lukis.

Kata Kunci: Eksperimentasi, alat, seni lukis

***ABSTRACT**—The development of art has provided the flexibility for artist to explore mediums, techniques and tools that initially function outside the realm of art. The necessity for novelty in creating artworks as well as the freedom to use tools and media was the main attraction for the author to design non-conventional tools. Three tools were constructed with distinct function for particular needs, namely dripping tool with circular motion, dripping tool with free fall motion and brush stroke tool with circular motion. The artistic activity was done as a natural instinc to “play” with the tools in the form of exploring the potential or an experimentation the ability of the tools to derive the artistic value. The artistic value was obtained through the organization of the elements of arts (lines, colors, plane, composition and balance) which might generates the formalist aesthetic experience for the spectators. Albeit this artwokrs prioritized the visual aspect, it did not lose the ideas behind it including the form that will be processed and the expected visualization result. The visualization of these tools does not manifest any forms so it tends to be abstract. Through this work, the use of non-conventional tools does not mean to change the definition nor the values of arts, but rather to open up variation in painting.*

Keywords: Experimentation, tools, painting

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Konsep Penciptaan

Pergerakan seni rupa saat ini menjadikan seni rupa khususnya seni lukis tidak lagi mendapatkan batasan-batasan dalam berkarya, sehingga membuka peluang bagi seniman untuk lebih fleksibel dalam menciptakan kemungkinan-kemungkinan berkarya seni rupa. Para seniman mulai mengeksplorasi berbagai medium, teknik dan alat yang tidak konvensional yang pada awalnya difungsikan di luar ranah seni. Sebagai contoh, medium non-konvensional seperti jelaga asap (Muwanah, 2017), *silicon sealant* (Astari, 2018), lempung sintesis (Aghnia, 2020), dan sebagainya. Teknik non-konvensional telah diterapkan oleh Pollock berupa *action painting*. Sedangkan seniman lain seperti Callen Schaub menggunakan pendulum dan mesin putar dari roda (*spinning machine*) sebagai alat non-konvensional untuk menciptakan karya seni lukis.

Suatu kebaruan yang diciptakan dalam berkarya seni merupakan wujud usaha untuk memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dicapai menggunakan alat konvensional (Wicaksono, 2014:7). Peleburan antara pengalaman estetis pada saat melakukan perjalanan dan mengikuti mata kuliah seni teknologi, serta kebebasan penggunaan alat dan media akhirnya membawa penulis untuk menciptakan alat yang belum pernah digunakan sebelumnya. Ketertarikan ini juga didasari oleh kebutuhan penulis untuk mencari keindahan seni lukis dengan menggunakan alat yang dapat diaplikasikan pada disiplin seni lukis dan akan divisualisasikan dalam penciptaan karya seni lukis pada Tugas Akhir.

Penulis menciptakan tiga alat melukis yang menggunakan teknologi sederhana berupa gerak melingkar dan jatuh bebas, yaitu alat ciprat gerak melingkar, alat ciprat gerak jatuh bebas, dan alat sapuan kuas gerak melingkar. Adanya ketiga alat tersebut menimbulkan gagasan untuk menggali potensi visual yang mampu dihasilkan alat untuk mencapai nilai artistik dalam lukisan.

2. Rumusan/Tinjauan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

1. Apakah yang dimaksud dengan eksperimentasi alat gerak melingkar dan jatuh bebas dalam seni lukis?
2. Bagaimana eksperimentasi alat gerak melingkar dan jatuh bebas dalam 20 karya seni lukis Tugas Akhir?

b. Tujuan Penciptaan

1. Memahami tentang eksperimentasi alat gerak melingkar dan jatuh bebas dalam penciptaan 20 karya seni lukis Tugas Akhir.
2. Penciptaan karya seni lukis berjumlah 20 lukisan menggunakan alat gerak melingkar dan jatuh bebas melalui penggalan potensi atau eskperimentasi dari alat dalam mencapai nilai artistik pada karya seni lukis.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

Alat merupakan salah satu bagian penting untuk mendukung penciptaan karya seni. Penggunaan alat dalam menciptakan lukisan bukanlah hal yang baru. Pada era modern seperti ini, proses berkarya seni tidak dibatasi dengan segala hal untuk menghasilkan lukisan. Begitu juga dengan proses pembuatan lukisan menggunakan alat non-konvensional. Dengan tujuan tertentu, alat dirancang sedemikian rupa untuk memanipulasi bahan atau material agar dapat dibentuk sesuai dengan kehendak seniman (Junaedi, 2017:147). Dalam hal ini, penulis memilih besi sebagai material yang digunakan untuk membuat alat non-konvensional.

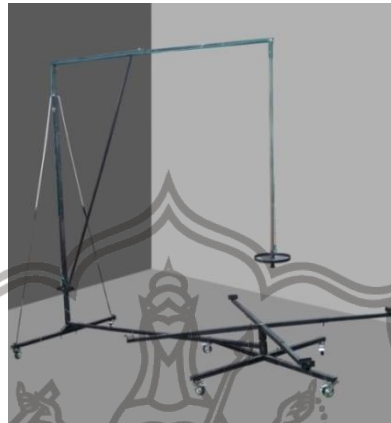
Alat pertama diciptakan menggunakan teknologi sederhana dengan menerapkan prinsip gerak melingkar. Secara sederhana, gerak melingkar merupakan gerak yang memiliki lintasan berupa lingkaran. Alat terbuat dari velg roda sepeda dan botol yang mampu menghasilkan visual berupa garis horizontal atau vertikal. Dengan menimbang beberapa kekurangan, roda diganti dengan pipa sebagai tumpuan untuk botol kaca, sehingga jarak antara botol kaca dan kanvas menjadi lebih jauh. Bagian penampang kanvas mampu menghasilkan karya dengan dimensi lebar maksimal 150 cm dan panjang maksimal 200 cm. Cara kerja untuk mengoperasikan alat tersebut yaitu melubangi tutup botol dan mengisi botol kaca dengan cat. Besar kecilnya lubang pada tutup botol kaca menentukan ukuran tetesan yang dihasilkan pada kanvas. Selain itu, pengaturan kecepatan pada saat memutar juga berpengaruh untuk menghasilkan tetesan yang variatif.



Gb.1. Alat ciprat gerak melingkar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

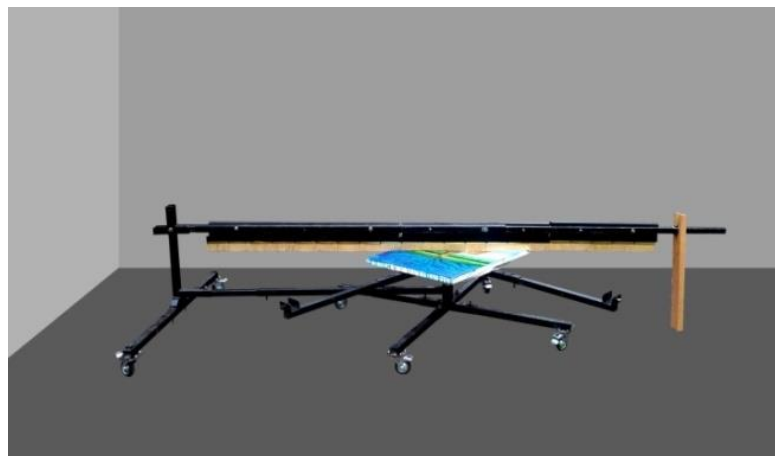
Alat kedua menerapkan teknologi sederhana dengan menggunakan gerak jatuh bebas. Dalam konteks ini, pengertian gerak jatuh bebas yaitu menjatuhkan benda dari ketinggian menuju ke bawah. Sehingga alat ini berfungsi sebagai medium untuk menumpahkan cat pada kanvas dengan hasil visual berupa cipratan. Bagian dari alat ini yaitu wadah (untuk menampung cat) dan penahan yang berada pada rel besi, dan penjepit kanvas. Adanya penahan mengakibatkan benturan pada saat penampung cat

dijatuhkan, sehingga menciptakan cipratan cat yang jatuh pada kanvas. Kinerja alat ini yaitu mengisi wadah dengan cat dan meletakkan kanvas pada penjepit kanvas. Penjepit kanvas diputar untuk menyesuaikan perkiraan posisi dari percikan cat. Kemudian menempatkan wadah di atas dengan cara menarik tali yang terikat di wadah. Semakin tinggi tarikan wadah, benturan yang dihasilkan semakin keras. Di sisi lain, apabila cat yang digunakan encer, maka jangkauan percikan akan semakin luas. Sedangkan ketika cat yang digunakan kental, maka jangkauannya cenderung lebih sempit.



Gb.2. Alat ciprat dengan gerak jatuh bebas
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan gerak melingkar kembali diterapkan pada alat ketiga dengan medium yang berbeda. Apabila alat pertama memanfaatkan botol kaca sebagai medium untuk menumpahkan cat, alat ketiga menggabungkan gerak melingkar dengan kuas yang memiliki panjang total 230 cm. Terdapat tiga kuas utama dengan masing-masing ukuran 100 cm, 80 cm dan 50 cm. Ketiganya dapat digunakan secara bersamaan maupun terpisah. Abilitas untuk menggoreskan cat dengan kuas yang panjang membuat alat ini mampu menghasilkan visual *brushstroke* dengan dimensi besar dan berbentuk lingkaran.



Gb.3. Alat sapuan kuas dengan gerak melingkar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan alat non-konvensional ini ditujukan tidak untuk mengubah pengertian dan nilai-nilai dalam seni lukis, namun lebih kepada menciptakan variasi dalam berkarya seni lukis. Penulis seringkali melakukan aktivitas berkesenian sebagai aktivitas bermain-main. Bermain merupakan sifat dasar manusia (*Homo Ludens*) yang dapat berkembang dengan mencoba menggali potensi yang ada (Huizinga, 1949:ix). Pada penciptaan karya seni pun, manusia secara naluriah dapat terdorong oleh sifat-sifat bermain, namun tetap menggunakan kemampuan kognitif sehingga bisa mendapatkan sebuah proses belajar (Yudho, 2013). Naluri bermain dirasa mampu menciptakan lompatan kreativitas berupa penggunaan imajinasi, intuisi, ataupun melakukan eksplorasi, eksperimentasi, pengolahan, dan sebagainya dalam menciptakan karya seni. Sehingga bermain dalam hal ini merupakan naluri penulis untuk bermain-main dengan ketiga alat yang sudah diciptakan, yaitu melalui penggalian potensi atau eksperimentasi alat untuk mencapai nilai artistik dalam lukisan karya seni tugas akhir.

Lukisan dibagi menjadi dua; lukisan yang membicarakan visual atau bentuk dan lukisan yang membicarakan isi, konsep atau gagasan (Junaedi, 2017:105). Penulis beranggapan bahwa unsur-unsur seni rupa merupakan hal yang krusial, sehingga aspek yang ditonjolkan pada setiap lukisan tugas akhir ini yaitu aspek pembentukan atau unsur-unsur seni rupa. Meskipun setiap lukisan mengedepankan visual, namun tetap memiliki korelasi dengan gagasan yang mengiringi lukisan. Gagasan memiliki peranan berupa pertimbangan unsur-unsur seni rupa yang akan diolah dan dugaan-dugaan visual yang ingin dicapai dari ketiga alat. Gagasan mengacu pada *significant form* agar dapat menimbulkan pengalaman estetis formalistis bagi spektator yang didapatkan dari komposisi dan bentuk estetis karya. *Significant form* merupakan relasi dan kombinasi garis atau warna yang secara estetis dapat mewujudkan bentuk (Bell, 1914:8).

b. Metode Penciptaan

Melalui pengamatan yang dilakukan terhadap visual yang mampu diciptakan ketiga alat, kemudian digali potensi dengan mengolah unsur-unsur seni rupa pada lukisan. Visualisasi dari ketiga alat tidak memanifestasi bentuk apapun, sehingga dapat dikatakan bentukan dari hasil visualnya cenderung abstrak atau non-figuratif. Pada karya seni lukis tugas akhir ini, visual yang digambarkan merupakan bidang non-geometrik karena aliran yang dianut adalah abstrak ekspresionisme dengan gaya abstrak ekspresionistik.

Proses pembuatan lukisan memiliki berbagai tahapan mulai dari persiapan, perenungan, pemunculan, hingga *finishing*. Setiap alat memiliki proses pembentukan yang berbeda sebelum akhirnya menjadi sebuah karya seni lukis.



Gb.4. Mengaplikasikan alat ciprat dengan gerak melingkar

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. Tahapan melukis menggunakan alat ciprat gerak melingkar, yaitu: a.) Tahap memasang kain kanvas pada spanraam, b.) Pemberian latar belakang pada kanvas, c.) Melepas kanvas dair spanraam, d.) Memasang kanvas ke panampang kanvas pada alat e.) Mengaplikasikan alat, dan f.) Membentangkan lukisan yang sudah jadi pada spanraam.



Gb.5. Mengaplikasikan alat ciprat dengan gerak jatuh bebas

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. Tahapan melukis menggunakan alat ciprat gerak jatuh bebas, yaitu: a.) Memasang triplek pada spanraam dan kain kanvas, b.) Menyiapkan alat ciprat gerak jatuh bebas, c.) Mengaplikasikan alat, dan d.) Melepas triplek.



Gb.6. Mengaplikasikan alat sapuan kuas dengan gerak melingkar

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. Tahapan melukis menggunakan alat sapuan kuas gerak melingkar, yaitu: a.) Memasang triplek pada spanraam dan kain kanvas, b.) Menyiapkan alat sapuan kuas gerak melingkar, c.) Mengaplikasikan alat, dan d.) Melepas triplek.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

a. Pembahasan

Ada beberapa hal yang dieksperimentasi untuk mencapai nilai artistik menggunakan ketiga alat, seperti teknik dan unsur-unsur seni rupa berupa garis, warna, bidang, dan tekstur.

Teknik yang digunakan yaitu teknik blok, teknik transparan, teknik cipratan, teknik *fluid*, teknik *brushstroke*, dan teknik *dry brush*. Teknik blok biasanya digunakan pada saat melukis menggunakan alat ciprat gerak melingkar. Untuk teknik transparan dilakukan dengan dua metode, yaitu *wet on dry* dan *wet on wet*. Teknik cipratan cenderung digunakan pada saat mengaplikasikan alat ciprat gerak jatuh bebas. Teknik *fluid* merupakan salah satu upaya eksperimentasi unsur seni rupa karena meleburkan warna secara bebas sehingga muncul warna baru yang tidak terduga. Teknik *brushstroke* dan *dry brush* merupakan teknik yang seringkali digunakan menggunakan alat sapuan kuas gerak melingkar.

Lukisan pada tugas akhir ini menampilkan garis-garis berupa garis nyata yang dibuat dari cipratan cat dengan alat pertama yang menerapkan gerak melingkar. Hasil garis yang tercipta lebih memiliki karakter tegas dan memiliki susunan garis secara vertikal. Serta memiliki intensitas ketebalan yang berbeda beda. Dengan hasil yang memiliki karakter seperti tetesan cat terdapat susunan titik, maka garis yang tampil pada karya pada tugas akhir ini memiliki sifat non-geometrik atau non-formalis.

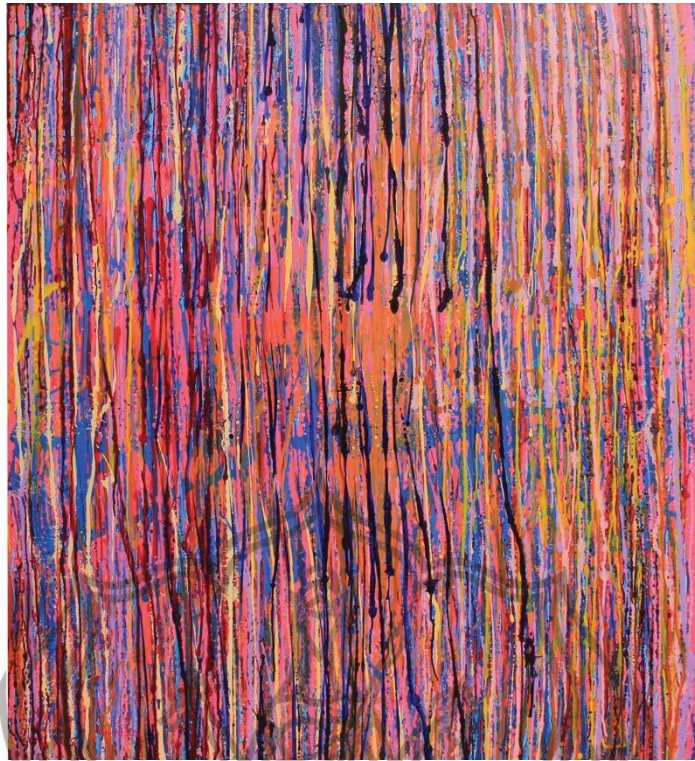
Warna juga berperan penting dalam setiap lukisan yang dihasilkan pada karya tugas akhir ini. Seperti halnya penggunaan warna komplemen, warna analogus, warna yang lebih pucat, warna *soft*, serta warna cerah dan segar. Hal ini ditujukan untuk mengekspresikan setiap kegairahan dalam mengolah warna dengan tetap mempertimbangkan nilai-nilai keindahan itu sendiri yang mampu dihadirkan dalam setiap lukisan. Hal ini merupakan unsur rupa yang paling ingin ditonjolkan dalam setiap lukisan dengan perpaduan komposisi yang menarik, ritmis, dan harmoni.

Dalam hal ini, bidang yang dimunculkan pada lukisan berupa warna-warna yang tersusun secara bertumpukan dari cipratan cat yang dihasilkan oleh alat kedua dengan menerapkan gerak jatuh bebas. Bidang-bidang yang tampil merupakan bidang non-geometrik, secara acak dan repetitif yang dikomposisikan dalam lukisan.

Penggunaan tekstur pada karya-karya tugas akhir ini bertujuan untuk mendapatkan keharmonisan pada lukisan. Seperti halnya tekstur nyata yang memiliki permukaan menojol ketika mendapatkan sorotan cahaya terkesan megah dan tegas. Serta untuk mempertegas objek yang tercipta dari komposisi warna pada lukisan.

Selain unsur-unsur seni rupa, ada hal lain yang dipertimbangkan sebagai bentuk eksperimentasi. Seperti penggunaan medium arang dan pembuatan variasi bentuk bidang kanvas (lingkaran, segi lima, persegi panjang).

b. Hasil Penciptaan



Gb.7. Dominasi Merah, 2020

Cat Akrilik pada Kanvas, 150 cm x 170 cm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini merupakan hasil dari pengaplikasian alat ciprat gerak melingkar. Tutup botol dilubangi dengan ukuran besar agar dapat menghasilkan cipratan yang tebal. Hasil visual yang mampu dicapai oleh alat ini yaitu susunan garis memanjang yang memiliki ritme statis dengan ukuran tebal.

Karya berjudul “Dominasi Merah” menghadirkan kombinasi warna merah dengan biru, ungu dan kuning. Namun warna yang paling ingin ditonjolkan dalam karya ini adalah warna merah. Latar belakang (*background*) menggunakan warna pink agar dapat menghadirkan tampilan yang manis. Sedangkan pada garis-garis vertikal yang tersusun secara ritmis menggunakan warna-warna cerah seperti kuning, biru, ungu, *orange* dan merah.



Gb.8. Dominasi Emas, 2020
Cat Akrilik pada kanvas, 170 cm x 150 cm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya berjudul “Dominasi Emas” merupakan hasil dari proses penciptaan lukisan menggunakan alat ciprat gerak jatuh bebas. Dasar pemikiran terciptanya lukisan ini bermula dari keinginan untuk mendapatkan cipratan dengan ukuran besar yang disusun secara tumpang tindih, serta dilakukan ketika cat masih basah.

Lukisan dengan ukuran 170 cm x 150 cm ini dipenuhi dengan cipratan yang saling bertumpukan dan tidak teratur. Beberapa percikan kecil yang memenuhi kanvas namun masih menyisakan warna putih dari kanvas, memberikan ruang spektator untuk menikmati keseluruhan lukisan ini. Pemilihan warna-warna *intermediate* merupakan upaya untuk mendapatkan warna harmoni. Keharmonisan lukisan juga dipadukan dengan beberapa warna pastel dan warna emas yang menjadi *center of interest* dalam lukisan ini. Pada hasilnya, penumpukan warna yang masih basah ternyata dapat memberikan efek-efek yang menarik sehingga terlihat artistik ketika mengamati lukisan ini dengan jarak dekat.



Gb.9. SSC dicampur Satu Sama Lain, 2020
Cat Akrilik pada Kanvas, Diameter 150 cm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini merupakan hasil dari alat sapuan kuas gerak melingkar. Penggunaan bidang kanvas berbentuk lingkaran merupakan upaya untuk menggali potensi alat sapuan kuas gerak melingkar pada bidang selain persegi. Visual pada karya ini dihasilkan oleh sapuan kuas dengan tekanan yang tidak terlalu kuat pada kanvas.

Warna yang digunakan pada karya ini merupakan warna SSC, yaitu merah, kuning, biru, hijau, ungu dan *orange*. Cat warna disusun berjejeran dan bertumpukan, kemudian disapu kuas dengan satu kali goresan sehingga menghasilkan visual sapuan kuas berukuran besar. Teknik yang digunakan pada lukisan ini yaitu teknik *brushstroke* untuk memberikan kesan *simple*, berani dan megah.



Gb.10. Pertemuan Ungu dengan Hijau, 2020

Cat Akrilik pada kanvas, 200 cm x 80 cm

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lukisan berjudul pertemuan ungu dengan hijau merupakan lukisan yang kedua dari seri “Koherensi Warna”. Pada lukisan ini penggunaan alat untuk melukis sama seperti lukisan sebelumnya dengan seri yang sama, yaitu alat ciprat gerak melingkar dan alat ciprat gerak jatuh bebas.

Dalam karya ini, terdapat upaya untuk mencari keharmonisan lukisan dengan penggabungan warna ungu dengan hijau yang membentuk unsur garis dan cipratan. Dalam mencapai keselarasan sebuah lukisan, karya ini didukung oleh pengulangan garis vertikal dengan ritmis. Prinsip keseimbangan dalam lukisan juga dipertimbangkan dengan peletakkan unsur cipratan yang menjadikan lukisan memiliki hubungan satu kesatuan.



Gb.11. Dua Sisi, 2020

Cat Akrilik, Rubber pada Kanvas, 150cm x 170cm

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam karya ini terdapat kombinasi dari alat ciprat gerak melingkar dan sapuan kuas gerak melingkar. Visual yang dihasilkan dari alat ciprat gerak melingkar berupa garis horizontal. Sedangkan visual yang dihasilkan dari sapuan kuas gerak melingkar berupa dua bidang setengah lingkaran dengan tekstur nyata.

Karya ini menggabungkan warna cerah dan warna kusam. Warna cerah dimaksudkan untuk membangun suasana ceria dan meriah, sedangkan warna kusam dihadirkan untuk mendapatkan suasana tenang dan monoton. Komposisi dua bidang setengah lingkaran yang menguasai bidang kanvas merupakan upaya untuk menghadirkan sebuah kenyamanan atau harmonis dalam sebuah karya seni lukis.



Gb.12. Pancaran Merah, 2020
Cat Akrilik pada Kanvas, Sisi 88 cm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini adalah hasil dari kombinasi penggunaan alat ciprat gerak jatuh bebas dan sapuan kuas gerak melingkar. Eksperimentasi penggabungan dua alat ini juga dipadukan dengan bidang kanvas berbentuk segi lima. Penggunaan alat ciprat jatuh bebas menghasilkan cipratan dengan dominan warna merah. Sedangkan penggunaan alat sapuan kuas gerak melingkar menghasilkan sapuan kuas dengan bentuk melingkar yang putus-putus.

Lukisan ini menghadirkan warna merah sebagai obyek utama yang mendominasi lukisan. Alat ciprat gerak jatuh bebas menghasilkan visual percikan warna merah yang saling tumpang tindih serta dikombinasi dengan beberapa warna panas seperti *orange* dan kuning. Visual dari alat sapuan kuas gerak melingkar dijadikan sebagai aksentuasi pada lukisan. Perpaduan teknik *wet on dry* dan alat sapuan kuas menghasilkan sapuan kuas yang terkesan patah-patah dan ringan. Dengan penggabungan dua alat beserta kombinasi warna pada bidang kanvas berbentuk segi lima, lukisan ini menghadirkan nuansa atau perasan yang positif.



Gb.13. Konsolidasi Triple, 2020

Cat Akrilik, Rubber pada Kanvas, 170 cm x 150 cm
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Lukisan berjudul “Konsolidasi Triple” merupakan hasil penciptaan lukisan dengan menggabungkan tiga alat sekaligus, yaitu alat ciprat gerak melingkar, alat ciprat gerak jatuh bebas dan alat sapuan kuas gerak melingkar. Penggunaan alat ciprat gerak melingkar ditempatkan pada *background* (latar belakang), *middle ground* (latar tengah) menggunakan alat ciprat jatuh bebas, dan pada *foreground* (latar depan) menggunakan alat sapuan kuas gerak melingkar.

Latar belakang pada lukisan ini berupa cipratan yang membentuk garis vertikal dengan memadukan warna biru, kuning, ungu, dan *orange*. Adapun bidang non-formal berbentuk cipratan merupakan latar tengah. Sedangkan tekstur nyata berwarna hitam yang menguasai hampir 1/3 kanvas merupakan latar depan dari lukisan ini.

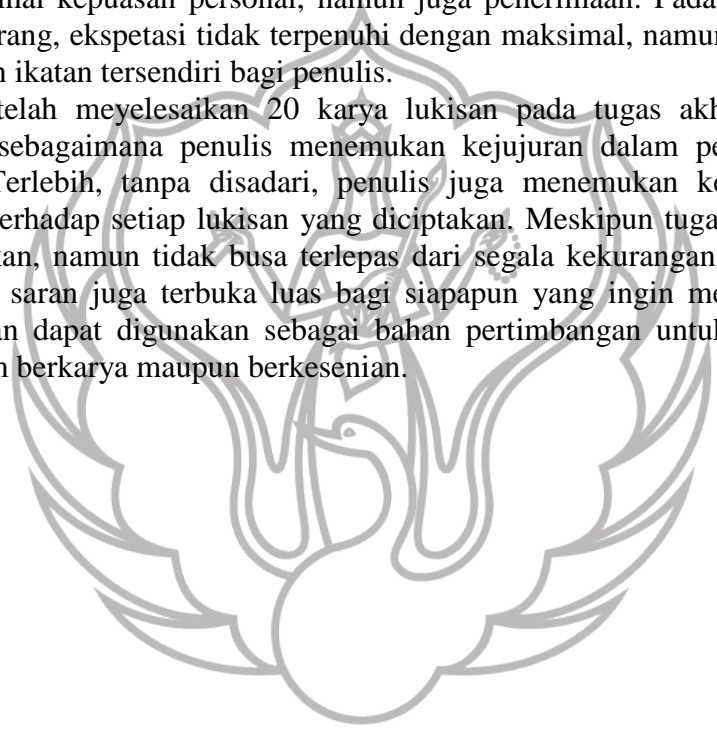
Lukisan ini keseluruhan mengandung unsur rupa seperti garis, bidang, warna dan tekstur. Maka, dengan sendirinya unsur ini berperan penting dalam mewujudkan keselarasan dan kesatuan komposisi. Aspek keselarasan juga didukung dengan pengulangan garis non-formal vertikal secara ritmis, serta penggunaan tekstur nyata dengan warna hitam yang merupakan bagian dari penguncian warna.

C. KESIMPULAN

Peleburan antara pengalaman estetis dengan pengetahuan mengenai seni teknologi memunculkan ide untuk membuat alat putar dengan gerak melingkar, alat ciprat dengan gerak jatuh bebas dan alat sapuan kuas dengan gerak melingkar yang diaplikasikan pada seni lukis.

Melukis dengan menggunakan ketiga alat ini membantu meruncingkan fokus dalam menciptakan lukisan, yaitu nilai artistik. Setiap pikiran dan dugaan dipertimbangkan lalu diwujudkan dalam lukisan sebagai proses eksperimentasi dalam 20 lukisan tugas akhir. Seperti penggabungan tiga alat dalam satu lukisan, percobaan teknik *wet on wet* dan *wet on dry*, pengontrolan kecepatan, tekanan, dan ketinggian pada alat, pengolahan unsur rupa, hingga penambahan medium arang. Selain itu, bidang kanvas juga dibuat dengan bentuk yang berbeda-beda, yaitu persegi panjang, segi lima, dan lingkaran. Segala hasil pada lukisan bukan hanya perihal kepuasan personal, namun juga penerimaan. Pada lukisan dengan medium arang, eksperimentasi tidak terpenuhi dengan maksimal, namun tetap memiliki makna dan ikatan tersendiri bagi penulis.

Setelah menyelesaikan 20 karya lukisan pada tugas akhir ini, terdapat kelegaan sebagaimana penulis menemukan kejujuran dalam penciptaan setiap lukisan. Terlebih, tanpa disadari, penulis juga menemukan kedekatan secara subjektif terhadap setiap lukisan yang diciptakan. Meskipun tugas akhir ini telah terselesaikan, namun tidak bisa terlepas dari segala kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran juga terbuka luas bagi siapapun yang ingin memberikan, agar dikemudian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menjadi lebih baik dalam berkarya maupun berkesenian.



DAFTAR PUSTAKA

- Aghnia, Dini N., *Representasi Lansekap Alam dalam Piksel Lempung Sintetis sebagai Lukisan (Yogyakarta)*, Skripsi S-1 Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2020
- Astari, Tata , *Sintesis Paradoks Keindahan dan Medium (Bandung)*, Skripsi S-1 Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2018
- Bell, Clive, *Art*, New York: Federick A. Stock, 1914
- Brooks, Leonard, *Painting and Understanding Abstract Art – An Approach to Contemporary Method* (Kutipan dari Michel Seuphor), New York: Reinhold Publishing Corp., 1965
- Junaedi, Deni, *Estetika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*, Yogyakarta: ArtCiv, 2017
- Muawanah, Erida N., *Jelaga Asap Lilin Sebagai Medium dalam Penciptaan Seni Lukis* dalam *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol. 5, No.1, 2017
- Wicaksono, Satrio H., *The Development of New Media Art in Indonesia*, Makalah Ilmiah. Disajikan pada Seminar Ilmiah Bandung Creative Movement, 2014
- Yudho, Satrio P., *Studi Memori: Identitas Diri (Bandung)*, Skripsi S-1 Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 201