

**PERAN ANAK-ANAK SEBAGAI PAHLAWAN  
UNTUK PENCIPTAAN LUKISAN**



**JURNAL  
PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Mahatma Putra Yudha Tawaqqal**

**NIM 1412485021**

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Karya Seni Berjudul **PERAN ANAK-ANAK SEBAGAI PAHLAWAN UNTUK PENCIPTAAN LUKISAN** diajukan oleh M. P. Yudha Tawaqqal NIM: 1412485021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 14 Juni 2021

Pembimbing I / Anggota

Amir Hamzah, S.Sn., M.A.  
NIP 197004271999031003/  
NIDN 0027047001

Pembimbing II / Anggota

Dem Junaedi, S.Sn., M.A.  
NIP 197306212006041001/  
NIDN 0021067305

Ketua Jurusan  
Program Studi /Ketua Anggota

Dr. Miftahul Munir, M. Hum  
NIP 197601042009121001/  
NIDN 0004017605

## **ABSTRACT**

*The life of children can never be separated from their daily activity, that is playing games with their friends. Of the many activities and types of games, playing superheroes has become the author's favorite game, and until now it has become a game that kids love. To author, it is appealing to be discussed in thesis. In childhood, playing is a daily activity by involving a arbitrary sense of ego and joy when impersonating a superhero. In this writing, the author explains in detail and accordance with children's visualizations in expressing heroes with mastery of techniques, materials, and tools that determine the work to be achieved, such as facial expressions, which are an important way of conveying social messages for children's lives. In the work, the author uses a block technique, which is a technique used to produce field strokesa of color, and in the second stage, the author uses a plaque technique with thicker strokes of color and results a thick-looking painting and a shading technique to emphasize certain parts so that the work kooks better. The author concludes that making a work of art with a value of beauty should consider a concept and technique aspect. Because of the concept of creation, theme and formation process includes various aspects related to mastery of techniques, materials and tools which determine the relust of the work to be achieved. The total number of those works is 20 paintings and made from the end of 2019 to the mid of 2020. In the making work process, the author experienced some obstacles but still could get through it with patience and optimism, and it also gave a valuable experience and naturity in working in the future.*

*Keywords: Chlidren, expression, superhero*

## **ABSTRAK**

*Kehidupan pada anak-anak tidak pernah lepas dari aktivitas sehari-hari mereka yaitu melakukan permainan bersama teman-temannya. Dari sekian banyaknya aktivitas dan jenis permainan, bermain superhero menjadi permainan favorit penulis, dan hingga kini menjadi permainan yang disukai anak-anak. Bagi penulis hal tersebut menarik untuk diangkat dalam Tugas Akhir. Pada masa kanak-kanak bermain merupakan kegiatan sehari-hari dengan melibatkan rasa ego dan kegembiraan yang berubah-ubah ketika menirukan figur superhero. Dalam penulisan ini penulis menjelaskan secara rinci dan sesuai dengan visualisasi anak dalam mengekspresikan pahlawan dengan penguasaan teknik, bahan dan alat yang menentukan hasil karya yang hendak dicapai, seperti ekspresi wajah yang merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial bagi kehidupan anak-anak. Dalam karya ini, penulis menggunakan teknik blok, yaitu teknik yang digunakan untuk menghasilkan sapuan bidang warna dan di tahap kedua menggunakan teknik plakat dengan sapuan warna yang lebih kental dan menghasilkan lukisan terlihat pekat dan teknik arsir untuk mempertegas bagian-bagian tertentu sehingga karya terlihat lebih bagus. Penulis berkesimpulan bahwa membuat sebuah karya seni lukis yang memiliki nilai keindahan haruslah mempertimbangkan dari segi gagasan dan teknis. Karena hubungan antara gagasan penciptaan, tema dan proses pembentukan mencakup berbagai aspek terkait dengan penguasaan teknik, bahan dan alat yang menentukan hasil karya yang hendak dicapai. Adapun total pada karya tersebut berjumlah 20 karya lukisan dan dibuat dari kurun waktu 2019 akhir sampai pertengahan tahun 2020. Dalam proses pembuatan karya, penulis tentu mengalami berbagai kendala namun tetap bisa melewatinya dengan rasa sabar dan optimis serta memberikan pengalaman yang berharga dan kematangan dalam berkarya di masa yang akan datang.*

*Kata Kunci: Anak-anak, ekspresi, pahlawan super*

## A. Pendahuluan

Pengalaman hidup seorang kreator secara personal maupun sosial sehari-hari merupakan sumber bagi ide pemikiran, konsep dalam berkarya seni. Melalui karya seni yang dihasilkannya, seorang seniman menjalin komunikasi dengan mengapresiasi. Karya seni merupakan media bagi seorang kreator yang mengungkapkan pengalamannya sesuai dengan karakter estetik seniman. Salah satu pengalaman yang dapat diangkat dalam penciptaan adalah aktivitas anak-anak yang sedang bermain, dalam hal ini pengalaman bermain *superhero* yang akan dijadikan tema pada media seni lukis.

Sebagai makhluk sosial, penulis dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dalam berinteraksi dengan orang lain, terutama aktivitas penulis melakukan permainan bersama teman-teman dimasa anak-anak pada kehidupan sehari-hari. Pengalaman pribadi penulis ketika masa kanak-kanak dahulu memiliki banyak sekali kenangan indah bersama dengan teman sebaya. Banyak sekali aktivitas yang menyenangkan dan berbagai macam permainan mulai dari bermain gundu, layang-layang, dan permainan lainnya. Namun ada salah satu jenis permainan yang sampai saat ini cukup membekas dan menjadi favorit bagi penulis, yaitu bermain menjadi *superhero*. Alasan kenapa permainan tersebut sangat berkesan hingga saat ini, selain karena menyukai peran yang dimainkan penulis juga menyukai tokoh-tokoh tersebut, karena pada masa itu penulis selalu berpikir bahwa karakter tersebut adalah nyata dan bisa melakukan apa saja dengan kekuatan supernya. Faktor lain yang mendorong penulis menyukai figur fiksi tersebut melalui media televisi pada masa itu setiap pagi terutama di hari libur selalu disuguhkan dengan acara hiburan anak-anak termasuk film *superhero* tersebut.

Penulis sering bangun pagi-pagi hanya untuk bersiap-siap di depan televisi menunggu serial acaranya dimulai bahkan pernah sampai mengajak teman sebaya penulis untuk ikut serta menonton acara tersebut dan jika acara tersebut telah selesai, maka penulis dan teman-teman mulai bermain dan mengikuti gaya dan adegan dari serial tayangan tersebut dengan ekspresi wajah dan gerak yang sesuai berdasarkan karakter figur tersebut.

Selain itu, Interaksi dengan tetangga/saudara setiap hari terutama pada hari minggu ataupun libur, biasanya dilakukan di teras rumah, ruang tamu dan dapur, semua hal tersebut dilakukan mengingat lingkungan tempat tinggal yang berada di

sebuah kompleks dan keterbatasan dalam bermain diluar. Namun aktivitas penulis berintraksi dengan anak-anak cukup intens, permainan yang seringkali dilakukan bersama adalah bermain pahlawan-pahlawanan, keasyikan baik terkait tingkah pola laku dan kostum yang menampilkan kelucuan. Bermain penuh dengan kebebasan dalam berimajinasi, meniru-nirukan dari salah satu tokoh pahlawan yang kami kagumi.

Tingkah pola dari perilaku dalam bermain tidak jauh beda dengan anak-anak lain yang sebaya di masa kecil. Bergaya layaknya salah satu tokoh pahlawan yang pandai menguasai ilmu beladiri. Gemar loncat sana sini menirukan gaya pahlawan yang dikagumi. Permainan menjadi menarik dan menyenangkan terutama ketika kami dapat mengekspresikannya melalui gerak, gaya juga mimik dari dengan wajah yang serius. Terutama ketika selesai menonton televisi film serial yang berkaitan dengan *superhero*. Seperti berpura-pura kuat, sombong, berani marah, tertawa, tegang, sedih dan lain sebagainya. Meskipun kenyataannya tidak ada sosok figur sungguhan yang mampu memiliki kekuatan super semacam itu.

## **B. Konsep Penciptaan**

Konsep penciptaan adalah rumusan gagasan dari pemikiran untuk membuat atau menciptakan karya seni. Gagasan dapat diawali dari pengamatan mendalam terhadap satu objek yang menggugah rasa estetis. Dari pengalaman tersebut kemudian menghasilkan gagasan yang direpson lalu diteruskan pada tahap sebuah penciptaan karya seni. Suatu proses penciptaan karya seni yang diungkapkan oleh Sudarmaji (1979: 30) sebagai berikut:

“Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan, sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena bila seseorang mengamati suatu objek maka akan ada nada stimulasi (rangsangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna objek tersebut secara pribadi sesuai pengalamannya. Biasanya objek adalah suatu benda atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni”

### **1. Gagasan Karya**

Tema yang diangkat dalam karya ini adalah “Peran Anak-Anak Sebagai Pahlawan Untuk Penciptaan Lukisan”. Karya yang mengungkapkan bentuk ekspresi gerak, gaya dan kostum melalui elemen dari *superhero* yang dihasilkan anak-anak dalam bermain sebagai pokok-pokok perupa. Melalui karya seni yang dihasilkannya, ia menjalin komunikasi dengan apresian yang memiliki kepekaan rasa estetika melalui bahasa rupa,

baik pengalaman tentang realitas sosial yang diketahui maupun realitas yang dialaminya sendiri. Dalam tugas akhir ini seni lukis menjadi media dan penggambaran yang di dalamnya mengandung pesan, kesan dan representasi nilai dari penciptanya, bahasa rupa dua dimensional diwujudkan melalui elemen dasar, komposisi, teknik diungkapkan untuk memenuhi hasrat yang bersifat personal. Apa-apa yang diserap dari pengalaman sehari-hari yang terkait dengan kehidupan penciptanya. Seperti yang dituturkan oleh Soedarso (1987: 56) menyatakan sebagai berikut “Suatu hasil karya seni selain merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungan (bahkan diri seniman itupun termasuk juga kena pengaruh lingkungan pula), lingkungan ini dapat berwujud alam sekitar”.

Sejalan paparan diatas, perkembangan tema seni lukis saat ini, tumbuh dan berkembang pesat dalam melakukan eksplorasi teknik berkarya. Tema didominasi menggambarkan manusia dan realitas kehidupan dunia sosial maupun politik. Tak tertinggal mengangkat tema gaya hidup budaya urban juga lingkungan hidup dan lain sebagainya.

Mengutip pendapat pengertian tema di atas, Gie (1976: 47), menegaskan sebagai berikut:

“Tema setiap karya seni terdapat satu (atau beberapa) ide induk atau peran yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola, irama, toon atau makna) yang menjadi kunci pemahaman terhadap karya”

Bagi penulis suatu karya seni lukis terwujud pada umumnya, didorong keinginan mewujudkan konsepsi yang dikerangkai oleh tema maupun ide dalam berkarya. Untuk lebih jelas apa yang penulis maksudkan dengan hal yang di atas, sejalan dengan pendapat Wirjodirdjo (1983: 23) adalah sebagai berikut “Ide pemikiran/konsep merupakan segala gambaran cita rasa yang dapat membentuk dalam diri kita, yang menggelisahkan diri kita, suatu kualitas abstrak *non material* yang selanjutnya diterjemahkan ke dalam laku dan karya yang kita buat.”

Selain disebabkan gagasan yang terdapat dalam alam pikiran penulis, ada sesuatu hal yang ingin penulis ungkapkan. Penulis dalam mewujudkan tema dan mendapatkan gagasan terkait dalam kehidupan penulis sendiri dan lingkungan sosial dalam kehidupan penulis sehari-hari. Terutama gagasan yang berhubungan erat dengan pengalaman pribadi serta persoalan yang ditimbulkan oleh hidup dan kehidupan itu sendiri. Dengan

kata lain, gagasan yang diwujudkan kedalam bentuk lukisan, adalah merupakan rangkaian panjang dari persoalan di dalam diri sendiri penulis maupun yang terdapat di dalam lingkungan sosial sehari-hari. Berkaitan dengan ide atau gagasan di atas, Soedarso (1987: 35) Mengemukakan pendapat sebagai berikut “Suatu ciptaan karya seni adalah karena adanya sesuatu kebutuhan akan hasrat-hasrat yang ingin dituangkan oleh seniman dalam sebuah karya seni terwujud.”

## 2. Gagasan Visual

Umumnya dalam penciptaan karya seni lukis pemikiran, pengetahuan, dan perasaan subyektif akan keindahan sangat berperan di dalam perwujudan karya seni. Bermula dari kreativitas yang telah menjadi dasar didalam setiap proses penciptaan suatu karya seni. Melalui kreativitas tidak menutup kemungkinan dapat melahirkan karya seni yang sederhana, rumit, unik, khas dan terkesan bersifat personal sesuai dengan pandangan subyektif seorang pencipta. Di samping itu, proses kreatif dalam penciptaan karya merupakan pertautan gagasan dan tema berkenaan dengan unsur unsur rupa, yakni bentuk, warna, gerak, tekstur, *balance*, komposisi, bidang, garis, dan lain sebagainya. Unsur unsur rupa itu melalui bahasa estetik di transformasikan menjadi suatu susunan yang dapat mengkomunikasikan konsep karya seni dalam media seni lukis yang diciptakan.

Berkaitan dengan masalah kreativitas tersebut di atas, Darma (1995: 34) mengungkapkan sebagai berikut:

“Kreativitas bersifat pribadi, subyektif, dan personal. Kreativitas hanya dapat dimiliki oleh orang-orang yang persepsinya tinggi, khas, dan tidak dimiliki oleh orang lain. Mungkin pandangan kreatif dapat berlawanan dengan pandangan umum. Pandangan yang berbeda dengan sendirinya membawa aspirasi yang berbeda”

Dengan kemampuan kreativitas yang bersifat personal seorang seniman dapat mengolah berbagai kemungkinan lain yang dapat dilakukan untuk mencapai kesempurnaan estetis yang dihasilkan sesuai dengan gagasan dan kreativitas. Satu diantaranya adalah dengan cara merubah bentuk, struktur dan proporsi dari objek yang asli menjadi sesuatu yang baru untuk menghasilkan estetis dalam karya seni. Dalam bentuk pengayaan atau perubahan bentuk posisi dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan atau pengurangan beberapa unsur visual tertentu.

Sehingga tercipta suatu karya baru yang lebih menarik dari pada objek aslinya melalui deformasi bentuk.

Menurut Junaedi (2014: 111) deformasi (*deformation*) berarti ‘perubahan bentuk’, istilah ini tersusun dari kata *de* yang berarti ‘perubahan’ atau ‘pembongkaran’ dan *form* yang berarti ‘bentuk’. Adapun bentuk dari deformasi sendiri memiliki lima jenis, diantaranya, pertama distorsi, yaitu mengubah bentuk asli dari sumber atau dengan melihat objek dari berbagai arah dengan melebih-lebihkan struktur dan perubahan bentuk yang digambar atau dilukis, lalu stilisasi yaitu pengubahan bentuk bentuk dengan melihat objek dari berbagai arah yang kemudian dilakukan pengayaan pada objek tersebut dan namun ciri khas bentuknya masih terlihat, kemudian simplifikasi yaitu penyederhanaan bentuk yang dilakukan sesederhana mungkin namun tetap tidak kehilangan karakternya; dengan demikian karakter bentuknya masih dapat dikenali atau bahkan ditonjolkan, selanjutnya destruksi, yaitu kebentukannya yang telah mengalami perubahan atau perusakan struktur. Struktur suatu objek tidak lagi terlihat seperti apa adanya. Kemudian yang terakhir adalah transformasi, yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pencapaian karakter dengan cara memindahkan bagian dari objek atau figur ke objek yang lain untuk menggambarkan perpaduan sifat atau pencapaian karakter ganda.

Terkait pemahaman di atas yang menjadi dasar konsep perwujudan gagasan seni lukis penulis. Dalam penciptaan bentuk visual, penulis melalui pengamatan langsung menjadi suatu pokok penting dari proses untuk mengenal dan memahami secara langsung pada bentuk visual. Terutama dari visual estetis yang menjadi subyek matter dan elemen-elemen rupa yang mendukung pemahaman penulis terhadap pemaknaan yang terangkum dalam perwujudan unsur-unsur rupa sebagai ide penciptaan visual. Dari penjelasan diatas, penulis akan jelaskan unsur-unsur rupa yang menjadi elemen pendukung dalam mewujudkan karya seni lukis meliputi bentuk, warna, gaya dan komposisi.

Penulis banyak menggunakan perbendaharaan visual dari gaya karya-karya lowbrow sebagai acuan untuk karakter visual, warna dan teknik, penulis dapatkan melalui sumber-sumber referensi yang berasal dari; Internet, buku, dan lain-lainnya. Antara lain perbendaharaan visual dari karya seniman: Margaret Keane, Lizzy Falcon,

dan Sandra Mac Dougall. Untuk lebih jelasnya akan penulis uraikan korelasi foto dari karya-karya seniman yang jadi acuan dengan karya penulis sebagai berikut dibawah ini:



**Gambar.1. Margaret Keane, Happy mask, Unhappy Boy, 1963**

Cat minyak pada Kanvas

Ukuran 50 x 70 cm

Sumber: <http://www.keane-eyes.com/lukisan-happy-mask-unhappy-boy>  
(diakses pada tanggal 3 Maret 2020, jam 17.56 WIB)

Karakter figur pada lukisan Margaret Keane menjadi inspirasi penulis, cara ia menggagas menampilkan ekspresi wajah dan mata. Dalam mengembangkan sensitivitas, terutama cara pengungkapan interpretasi dan pernyataan yang sangat subyektif terhadap ekspresi psikologis ke dampak dramatis wajah, dari komentar sosial hingga bermain-main. Ekspresi wajah yang menawarkan suatu saluran yang menggairahkan bagi imajinasi-imajinasi, membangkitkan memori-memori, mendatangkan perasaan-perasaan memberikan dorongan hidup dan sedih, ceria, gembira riang dan lain sebagainya. Karya yang kuat memuat gaya personal untuk menyampaikan efek-efek perasaan subyektif pencipta ketimbang karya hasil dari rekaman pasti dari realitas visual.

## C. Proses Penciptaan

Poses penciptaan karya terkait erat dengan masalah teknis maupun bahan pokok. Dalam proses melukis, sangat penting untuk mengetahui karakter sesuai dengan kebutuhan dari teknik melukis.

### 1. Prapenciptaan

Salah satu yang menjadi pemicu inspirasi penulis dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini adalah karya dari Sandra Macdougall, yang berjudul *Cat Woman*, karya Sandra Macdougall ini, menginspirasi penulis cara ia mengeksplorasi bentuk ungkapan tokoh *superhero* yang ditampilkan tidak tanpa ada sesuai aslinya tapi diinterpretasi ulang dengan selera estetis dari subyektifitasnya. Begitu juga, dalam pengolahan struktur estetis yang sederhana *simplicity* dari figur *superhero* lebih menarik. Telihat dalam kecermatan dan selektif dalam mengolah unsur-unsur artistik untuk menghadirkan komposisi cara ia menempatkan garis yang tepat dan bentuk tidak rumit juga warna menyolok tidak berlebihan. Disamping sederhana ia juga menginspirasi penulis, cara ia menampilkan pigur di bidang di atas kanvas secara proporsi. Sederhana tapi hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan *unity* kelihatan harmonis dan artistik.



**Gambar.2. Sandra Macdougall, Cat Woman**

Cat Minyak pada Kanvas

Ukuran 70 x 100 cm

Sumber: <http://www.darklydarlings.com/lukisan-cat-woman>  
(diakses pada tanggal 3 Maret 2020, jam 18.40 WIB)

## 2. Penciptaan

Bahan yang digunakan memiliki pengertian dan fungsi dari masing-masing sebagai berikut:

### a. Bahan

#### 1. Cat Akrilik

Cat akrilik berbagai warna: cat akrilik merupakan salah satu bahan penting yang digunakan dalam melukis dan memberikan unsur-unsur warna, yang digunakan adalah cat akrilik merk kappie. Penggunaan kappie dikarenakan cat ini elastis, memiliki warna cerah, daya menutup yang baik, tekstur yang mudah dibentuk, dan sesuai dengan media kanvas.

#### 2. Varnish

Varnish digunakan untuk melapisi karya yang telah selesai dikerjakan sehingga terhindar dari debu dan bersifat mencerahkan warna. Varnish yang digunakan jenis *glossy*, untuk memaksimalkan warna cat.

#### 3. Kanvas

Kanvas untuk pembuatan kanvas dibutuhkan spanram, yaitu berupa batangan kayu yang dibentuk dengan cara disambung hingga membentuk persegi empat yang digunakan untuk membentangkan kain menggunakan alat Gun Tacker atau staples tembak untuk mengencangkan kain kanvas pada spanram. Pembentangan kain menggunakan canvas plies, berupa tang berbahan logam yang bagian penjepit bergerigi digunakan untuk menarik kanvas pada saat pemasangan. Kanvas yang dipakai yaitu kanvas buatan sendiri yang lebih fleksibel dan dapat diatur karakter permukaannya. Pembuatan kanvas diawali dengan merentangkan kanvas pada bingkai perentang kemudian melapisi permukaan dengan plamir yaitu lem kayu dan cat tembok dengan takaran tertentu. Pelapisan dilakukan hingga tiga kali agar pori-pori kanvas tertutup dengan baik.

### b. Alat

Setiap peralatan melukis, tentunya memiliki kegunaan dan fungsi dari masing-masing. Berikut ini akan dijabarkan peralatan apa saja yang di butuhkan sebagai pendukung dalam melukis.

### 1. Kuas

Kuas yang dipakai sangat berpengaruh terhadap hasil lukisan. Kuas sendiri yang digunakan ada banyak macam jenis, bentuk dan karakternya di sesuai fungsinya. Mulai dari bulu yang kecil meruncing hingga yang bulu lebar lurus dan lebar miring. Selain kuas yang dipakai memiliki berbagai jenis ukuran (00, 01, 02, 03 dan seterusnya) Kuas pada awal proses berkarya digunakan untuk pengeblokan, selain itu kuas digunakan pada pewarnaan detail lukisan dan untuk garis.

### 2. Pisau Palet

Pisau palet digunakan untuk mengaduk serta mencampur cat agar mendapatkan komposisi warna campuran yang rata. Selain itu juga digunakan sebagai alat untuk memplamir kanvas.

### 3. Palet

Palet adalah tempat untuk mencampur cat atau tempat menyiapkan cat sebelum diaplikasikan ke atas kanvas. Palet yang digunakan adalah berbahan plastik yang memiliki permukaan licin.

### 4. Ember

Ember berisi air: air yang dipakai adalah air keran. Berfungsi untuk mencuci kuas ketika digunakan

### 5. Kain Lap

Kain lap alat yang berfungsi untuk membersihkan kuas setelah dicuci ketika berkarya, berupa kain bekas atau lap yang memang dikhususkan untuk membersihkan cat atau juga bisa dengan menggunakan kertas tisu.

## c. Teknik yang diterapkan

Ada berapa teknik yang penulis pergunakan dalam melukis, Masing-masing teknik memiliki karakteristik berbeda-beda, Teknik penulis pilih sesuai dengan citra visual yang penulis ingin capai diatas kanvas. Adapun teknik yang penulis gunakan, sebagai berikut.

### 1. Teknik blok

Teknik blok digunakan untuk menghasilkan sapuan bidang warna pada kanvas dengan teknik menutup, sehingga mencapai warna yang diinginkan.

Penerapan teknik ini sering dilakukan pada penekanan objek atau blocking yaitu menerapkan warna dasar sebelum memulai proses pendetailan.

## 2. Teknik plakat.

Teknik plakat digunakan sebagai tahap kedua dalam melukis, dengan menggunakan sapuan warna yang lebih kental dan lebih tebal sehingga jenis lukisan atau gambar yang dihasilkan terlihat pekat.

## 3. Teknik arsir

Teknik arsir merupakan tahap ketiga dalam melukis dan dengan mempertegas bagian-bagian tertentu dan mengarsis yang diperlukan seperti area mata, rambut. Teknik arsir ini selain dalam mempertegas objek lukisan juga bagian dari tahap akhir atau *finishing* dalam berkarya sehingga lukisan akan terlihat lebih bagus.

### **d. Tahap tahap Perwujudan**

Proses pembentukan karya Seni Lukis melewati beberapa tahapan penciptaan, dimana setiap pelukis mempunyai cara yang berbeda. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pembentukannya sebagai berikut:

#### 1. Pesiapan (*preparation*)

Tahap awal proses pembuatan karya adalah pembuatan kanvas sebagai media yang akan dilukis. Membentangkan kain kanvas yang sudah diukir dengan ukuran spanram kemudian mulai dipasangkan dengan *gun tacker*. Kemudian setelah kanvas selesai dipasang lalu ke tahap berikutnya yaitu mengoleskan lem pada permukaan kanvas. Setelah seluruh kain telah dilapisi lem secara merata, ditunggu hingga lem pada permukaan kanvas mengering, maka tahap selanjutnya adalah proses pemberian plamir pada kanvas. Kemudian setelah kanvas dilapisi dengan rata, tunggu hingga plamir tersebut mengering, maka kanvas sudah siap digunakan untuk melukis.

#### 2. Memindahkan sketsa ke bidang kanvas

Proses pertama dalam pembuatan karya adalah memindahkan sketsa yang telah dibuat pada bidang kanvas.



**Gambar. 2. Karya yang sudah selesai**  
(Foto: Mahatma Putra Yudha Tawaqqal, 2020)

### 3. Pascapenciptaan

Setelah proses penciptaan pada karya selesai, berikut akan dipresentasikan terkait karya tersebut:

Keasyikan penulis mengekspresikan suatu karya yang menyangkut khayalan seorang anak untuk menjadi *superhero*, sasaran berikut penulis beri nama katty, khayalan katty yang ingin menjadi *superhero* membawa serta kucing kesayangan, dengan gayanya yang polos dan lucu, serta kostum seadanya, seperti topeng dari karton, dan baju olahraga sekolahnya, membuat katty bergaya dengan *background* hordeng dlm rumahnya. Terlihat lucu sekali ketika kucingnya katty terlihat bingung melihat katty yang menyerupai dirinya. Penulis menempatkan warna ungu tua dengan permainan gradasi warna pada tirai sebagai latar belakang, warna silver pada lantai yang sengaja tidak diberi ornament hias dilakukan supaya dapat memunculkan figur, dan dibantu dengan warna gelap untuk menjadi siluet bayangan objek utama, menjadikan karya ini seolah-olah dramatis namun tetap terlihat keindahannya.

## D. Deskripsi Karya

### 1. Judul Karya 1

#### Pemenang

Dalam karya ini, penulis memvisualkan seorang figur anak kecil yang sedang mengekspresikan diri layaknya seorang pahlawan super (Robin). Ia bergaya dengan posisi tegak berdiri diatas meja sambil menggerakkan tangan kanan yang mengepal diarah keatas. Ia bergaya bak seorang pahlawan yang memenangkan pertarungan. Ia berdiri dengan gagah berani menatap musuh-musuhnya yang telah kalah dalam pertarung. Warna yang ditampilkan dalam karya ini memiliki variasi yang cukup menarik, latar belakang biru pada *background* di pakai untuk memunculkan figur, dan warna kontras merah pada kain membuat figur utama bertambah kuat sebagai pusat perhatian, variasi warna lantai dibuat dengan warna lembut yang kontras antara biru dan kuning, diusahakan untuk tidak mengganggu objek utama namun memberikan nilai hias sehingga karya terlihat lebih menarik.



**Gambar. 3. Pemenang**

Akrilik pada kanvas, 100 x 80 cm  
(Foto: Mahatma Putra Yudha Tawaqqal, 2019)

## 2. Judul karya 2

### I'am the Batman

Lukisan ini, menggambarkan kebebasan ekpresi dari seorang anak dalam meniru tokoh pahlawan sesuai rekaan dari imajinya. Melalui bahan dan alat dalam rumah tangga yang sehari-hari dilingkungannya. Ia menirukan gaya dan karakter dari seorang pahlawan dengan bahan seadanya. Ia menirukan gaya dari seorang tokoh pahlawan Batman dengan berpakaian kostum topeng dari kantong kresek warna hitam sambil memegang sebuah payung seolah-olah ia sedang menggenggam sebilah senjata pamungkasnya. Tampilan warna pada lukisan ini memiliki beberapa variasi, seperti latar belakang hijau muda pada *background* di pakai untuk memunculkan kesan cerah dan memunculkan figur, yang dimana warna kontras dari merah pada kain dan juga beberapa warna kontras kuning kehijauan dan hitam pada topeng untuk mempertegas objek utama, menjadikan karya ini terlihat indah.



**Gambar. 4. I'am the Batman**  
Akrilik pada kanvas, 100 x 80 cm  
(Foto: Mahatma Putra Yudha Tawaqqal, 2020)

### 3. Judul Karya 3

#### Potrait #2

Pada karya berikut memperlihatkan figur anak kecil yang sedang memakai kostum dan bergaya sebagai *zorro*, *superhero* legendaris pada era 80-an tersebut. Kostum yang dipakai bukan kostum aslinya melainkan dari bahan sederhana seperti kantong kresek yang dijadikan sebagai topeng, panci buat masak sebagai topi koboy ciri khas *zorro*, dan handuk sebagai jubahnya. Karya ini tidak menggambarkan figur anak yang sedang beraksi layaknya *superhero*, melainkan sebuah potrait anak kecil sebagai *zorro* dengan kostum sederhananya. Nuansa-nuansa gelembung dari perpaduan beragam warna lalu warna biru tua pada *background* dan juga warna cerah pada objek utama untuk mempertegas visualisasinya, menambahkan kesan unik tersendiri dalam karya ini.



**Gambar. 5. Potrait #2**

Akrilik pada kanvas, 70 x 60 cm  
(Foto: Mahatma Putra Yudha Tawaqqal, 2020)

## E. Simpulan

Dalam proses penciptaan karya seni lukis kiranya selalu hadapkan banyak tantangan. Terlebih-lebih dalam mengolah pemikiran, gagasan dan bentuk estetis. Gagasan utama dalam Tugas Akhir ini adalah keterkaitan anak-anak dalam memerankan *superhero*. Seni lukis merupakan media dimensional yang mengasikan sebagai ruang untuk berekspresi karena emosi penulis dapat lebih menyatu dengan tema yang menyoroti ekspresi dari perilaku anak-anak bermain menjadi seorang tokoh pahlawan.

Anak-anak dalam masa kecilnya gemar sekali bermain bersama teman sebaya dan melakukan permainan favorit mereka yaitu berperan sebagai *superhero* dengan cara mengekspresikannya melalui gerakan atau gaya bertarung dari tokoh tersebut dan dengan menggunakan kostum unik seadanya yang biasa mereka jumpai di tiap rumah misalnya taplak meja atau sarung sebagai jubah, peralatan masak sebagai senjata yang semua itu di olah dengan kreativitas mereka. Terkadang penulis bisa larut ikut terbawah dalam penghayatan akan obsesi terhadap ide dan tema untuk diwujudkan kedalam bentuk-bentuk ekspresi yang ingin dicapai. Karya seni diciptakan tidak semata-mata sebagai pemenuhan kesenangan dan keindahan, tetapi juga diharapkan memiliki arti dan berguna bagi orang lain, salah satu contohnya adalah memberikan wacana sebagai Pendidikan dan apresiasi bagi masyarakat sehingga seni lebih bermanfaat dan tidak menjadi penghias semata.

Tekait visualisasi peran anak-anak sebagai *superhero* secara konseptual kebetukan dalam penciptaan karya adalah bentuk yang imajinatif. Pengolahan dalam bentuk pengungkapannya, penulis menerapkan aspek artistik dengan memanfaatkan elemen dasar seni rupa, komposisi maupun teknik yang diciptakan secara dua dimensional mengadopsi estetik dari gaya *lowbrow*. Untuk mencapai harmonisasi dan suasana yang penulis inginkan, Melalui teknik plakat dan transparan (cat akrilik) *colourfull*, beragam warna yang terang, walau ada juga warna-warna yang sedikit gelap terang untuk mencapai kesan volume pada dimensi bentuk, kedalaman dan ruang.

Meskipun tidak jarang penulis mengalami kegagalan untuk memvisualkan gagasan kedalam bentuk-bentuk sesuai yang penulis inginkan, hal ini tidak terlepas juga dari kekurangan penulis dari segi pengalaman, wawasan maupun dari penguasaan teknis dalam melukis. Selama proses pembuatan 20 karya, mulai dari konsep hingga perwujudannya tentu terdapat hambatan dan kemudahan yang dialami baik yang bersifat

teori maupun yang bersifat praktis. Namun semua itu tentu memberikan pengalaman dan wawasan yang luas tentang pemecahan masalah dalam proses berkarya, serta menambah pengalaman yang sangat berharga dan kematangan dalam berkarya dimasa akan datang bagi penulis.

Sebagai penutup kata, penulis yakin dan percaya dalam membuat sebuah karya seni lukis yang memiliki nilai keindahan haruslah mempertimbangkan dari segi gagasan dan teknis. Karena hubungan antara gagasan penciptaan, tema dan proses pembentukan mencakup berbagai aspek terkait dengan penguasaan teknik, bahan dan alat yang menentukan hasil karya yang hendak dicapai.

## **F. Kepustakaan**

### **Jurnal**

Aruman; Junaedi, Deni; Hariyanto, Isbandono, 2014. *Batik Postmodernisme*, Yogyakarta

### **Buku**

Darma, Budi, 1995. *Harmonium*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Gie, The Liang , 1976. *Garis Garis Besar Filsafat Estetis*, Yogyakarta: PUB 6, Fakultas Filsafat UGM

Sp., Soedarso, 1987. *Tinjauan Seni*, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni, Yogyakarta: Saku Dayarsana

Sudarmaji, 1979. *Dasar-Dasar Kritik Seni*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah

Wirjodirjo, Budhiharjo, 1983. *Ide Seni Dalam Jurnal edisi April*, Yogyakarta: STSRI "ASRI"