

**PROSES KREATIF
DARI PERSPEKTIF SEORANG DISLEKSIK**



PUBLIKASI ILMIAH
PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang seni, minat utama Seni Lukis

Anjani Imania Citra Afsiser
1721047411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Proses Kreatif dari Perspektif Seorang Disleksik
The Creative Process of a Dyslexic Perspective

| 1

PROSES KREATIF DARI PERSPEKTIF SEORANG DISLEKSIK

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021

Oleh **Anjani Imania Citra Afsiser**

Abstrak

Masalah belajar yang biasa disebut dengan disleksia sudah dimiliki penulis sejak kecil sehingga membuatnya mengalami distorsi visual pada saat menulis maupun membaca. Distorsi visual yang dialami ketika menulis adalah tertukarnya huruf pada setiap kata dan refleksi huruf seperti pantulan cermin, sedangkan pada saat membaca huruf-huruf saling tumpang tindih, bergerak, bercermin, berpendar, memudar hingga menghilang. Persepsi ruang yang kurang baik terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti pada saat melihat susunan anak tangga yang seolah rata, susunan batu bata yang seolah timbul dan tenggelam serta kesulitan membedakan tinggi rendahnya permukaan jalanan. Keadaan tersebut membuat penulis harus menemukan metode yang memudahkan proses belajar seperti dengan banyak mendengarkan, berdiskusi hingga membuat catatan-catatan visual seperti lukisan untuk mengingat dan atau menyimpan informasi, terlebih karena melukis adalah salah satu kegiatan yang paling digemari hingga saat ini.

Sebagai seorang pelukis yang mengalami disleksia, penulis mendapatkan keuntungan dalam memvisualkan distorsi yang dialami melalui lukisan. Membuat karya abstrak menjadi perantara yang relevan dengan pengalaman visual tersebut. Karya abstrak ditempuh dengan menggunakan berbagai macam teknik untuk mendapatkan efek seperti ketidakteraturan, refleksi, tumpang tindih, memudar dan lain-lain.

Untuk memperkuat penyajian keseluruhan karya, penulis memanfaatkan teknologi realitas berimbuah atau lebih dikenal sebagai AR (*Augmented Reality*) yang semakin membantu penikmat mendapatkan beberapa sensasi visual yang dialami penulis dengan menggunakan aplikasi Artivive yang dapat diunduh melalui ponsel pintar

Kata Kunci: Disleksia, Distorsi Visual, Lukisan Abstrak, Realitas Berimbuah

THE CREATIVE PROCESS OF A DYSLEXIC PERSPECTIVE
Written Project Report
Composition and Research Program
Graduate Program of Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2021

By **Anjani Imania Citra Afsiser**

Abstract

The author has had a learning problem, commonly known as dyslexia, since the author was a child, causing to experience visual distortions when writing or reading. The visual distortion experienced when writing is the exchange of letters in each word and the reflection of the letters is like a mirror reflection, while when reading the letters overlap each other, move, reflect, glow, fade until they disappear. Poor perception of space occurs in everyday life, such as when the writer see the arrangement of stairs that seem flat, the arrangement of bricks that seems to rise and fall, and the difficulty of distinguishing the height and low of the road surface. This situation makes writers have to find methods that facilitate the learning process such as by listening a lot, discussing to make visual notes such as paintings to remember and or store information, especially because painting is one of the most popular activities to date.

As a dyslexic painter, the author has the advantage of visualizing the distortion experienced through painting. Making abstract works as intermediaries that are relevant to the visual experience. Abstract works are pursued by using various techniques to get effects such as irregularity, reflection, overlapping, fading and others.

To strengthen the presentation of the whole work, the author uses augmented reality technology or better known as AR which further helps the audience to get some of the visual sensations experienced by the author by using the Artivive application which can be downloaded via smart devices.

Keywords: Dyslexia, Visual Distortion, Abstract Painting, Augmented reality

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Keberagaman kemampuan dan berbagai keunikan yang dimiliki setiap orang menjadi pembeda yang positif dari orang lain pada umumnya, melalui adanya pengelolaan dan pengolahan dari diri maupun lingkungan sekitarnya. Kesadaran dan penerimaan menjadi hal penting dalam pemahaman keunikan baik secara personal maupun kolektif.

Keunikan yang cukup banyak dialami namun jarang disadari dalam bidang pendidikan salah satunya adalah gangguan belajar. Penyebab gangguan belajar adalah neurologis dan genetik. Bentuk gangguan belajar antara lain adalah gangguan membaca (disleksia), berhitung (diskalkulia), dan menulis (disgrafia). Di antara ketiganya saling beririsan yang secara umum dikenal sebagai disleksia dan disleksik bagi penyandanginya.

Disleksia berasal dari bahasa Yunani, “*dys*” berarti “kesulitan untuk” dan “*lexis*” berarti “huruf”. Secara ringkas disleksia berarti kesulitan seseorang dalam melakukan aktifitas yang berkaitan dengan huruf, terutama kegiatan membaca dan menulis. Sebagai kesulitan mengolah masalah karena proses informasi yang diterima otak sangat berbeda dengan orang pada umumnya. Perbedaan proses kerja otak yang mempengaruhi keseharian membuat para disleksik memiliki orientasi spasial, manajemen waktu, daya ingat, kemampuan motorik dan atau visual juga kemampuan bahasa yang berbeda. Perbedaan pada otak disleksik dengan orang umum mengakibatkan hasil penglihatan terproyeksi secara berbeda

Proses Kreatif dari Perspektif Seorang Disleksik
The Creative Process of a Dyslexic Perspective

sehingga menghasilkan persepsi yang berbeda, bukan pada penglihatan atau matanya.

Berdasar pada penggalian pengalaman pribadi penulis sebagai seorang yang mengalami gangguan belajar, sering mengalami distorsi visual karena disleksia yang dimiliki sehingga mengakibatkan tuntutan metode belajar yang berbeda dengan metode pada umumnya terutama di Sekolah. Berbagai macam kesulitan belajar yang dialami penulis terjadi terutama di bangku Sekolah Dasar sehingga menuntut orang tua untuk berimprovisasi dalam membantu proses belajar penulis.

Sempat terjadi penolakan dan pengabaian di tahap awal mengenali disleksia karena merasa normal dan sudah memiliki metode belajar sendiri, namun ternyata gangguan belajar penulis masih terus berlangsung dari masa sekolah hingga hari ini. Beragam distorsi visual yang dialami penulis dalam membaca dan menulis adalah terbalik baliknya huruf-huruf yang memiliki pola bentuk maupun bunyi yang serupa seperti b-d-p-q-g, u-n, w,m,v-f. z-s, t-f. a-e, Membaca dengan huruf yang terbo;ak balik susunannya, membaca mengulang maupun melompati baris yang mengakibatkan tidak sinkronnya makna bacaan. Lembaran berisi bacaan dengan huruf yang seolah berpendar, tumpang tindih, bergerak, memudar, *font* berbeda-beda ukuran dan berputar-putar yang pada waktu tertentu dan mengakibatkan sakit kepala hingga mual. Penulis juga mengalami distorsi ruang terutama pada susunan anak tangga yang terlihat rata dan juga pada jalan yang bertekstur. Penulis menemukan satu titik penerimaan diri sebagai seorang yang mengalami gangguan belajar saat mempelajari lebih lanjut tentang disleksia pada 2016 karena banyaknya hal yang dialami sesuai dengan pemaparan tentang

disleksik. Penggalian tentang disleksia terus dilakukan penulis hingga adanya penerimaan diri dan menyadari kenikmatan disleksia sebagai pengkarya seni.

Kesadaran lain muncul saat mempertanyakan tentang kecenderungan berkarya seni lukis abstrak yang nyaman bagi penulis untuk ditekuni dan dikembangkan sejak 2010. Perwujudan karya seni lukis abstrak untuk mempresentasikan distorsi visual yang dialami dalam membaca karena munculnya realitas baru yang menggeser realitas ketertataan susunan bagi orang umum yang disebabkan perbedaan proses pengolahan informasi pada otak akibat disleksia. Berbagai distorsi yang dialami penulis sebagai disleksik adalah realitas baru yang tidak dimiliki orang pada umumnya yang menstimulasi gagasan untuk membagikan pengalaman visual tersebut dan membawa penikmat karya yang pada umumnya adalah orang normal untuk dapat mengalami realitas baru penulis.

Ragam teknik lukis yang digunakan penulis dalam berkarya salah satunya adalah teknik monoprint yang menghasilkan refleksi, tetapi masih dirasa kurang untuk membawa penikmat mengalami distorsi seperti yang telah diamati penulis sejak 2017 dan menjadikan penulis berpikir bahwa diperlukan eksplorasi media. Beberapa eksplorasi media yang telah dilakukan penulis diantaranya menggunakan kaca prisma, kacamata, resin. Pada 2019 menemukan buku interaktif yang akhirnya merujuk pada teknologi realitas berimbuah (AR) untuk dapat memasuki ruang pandang penikmat secara langsung dengan menambahkan elemen maya yang diolah berdasar pada distorsi visual sesuai pengalaman pribadi penulis sebagai seorang disleksik baik dalam baca tulis, dalam keseharian dan terutama distorsi yang terjadi saat berkarya juga saat menikmati karya. Karya

lukis abstrak dengan menggabungkan teknologi realitas berimbuah menjadi suatu karya yang utuh untuk mencapai ruang pandang penikmat secara aktual. Penikmat karya dapat menikmati realitas disleksia penulis melalui layar ponsel pintar yang telah dipasang perangkat lunak realitas berimbuah.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan terdapat dorongan untuk merealisasikan distorsi visual disleksia melalui karya.

Maka rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Mengapa distorsi visual disleksia diungkapkan melalui karya seni lukis abstrak dengan realitas berimbuah dalam satu kesatuan karya?
2. Bagaimana distorsi visual disleksia diwujudkan melalui karya?
3. Bagaimana mentransformasikan distorsi visual dengan media seni lukis dan teknologi realitas berimbuah?

C. Orisinalitas

Sebagai seorang disleksik yang menekuni bidang seni rupa penulis memiliki keorisinalitasan dalam pembuatan karya yang terlelak pada penggunaan bahasa visual yang berbeda dari kedua tokoh besar seni rupa yang mengalami disleksia yaitu Leonardo da Vinci dan Pablo Picasso yang memvisualkan objek manusia pada mayoritas karyanya. Penulis memvisualkan pola pengalaman saat distorsi visual terjadi ketika membaca di mana penulis merekam susunan visual, huruf yang kabur, bergerak dan bergelombang di halaman bacaan menjadi komposisi visual secara keseluruhan yang berupa susunan garis, warna dan tekstur maupun pola-pola gerak yang terjadi, contohnya adalah jarak antar kata meluas dibagian

tertentu menjadi rongga yang membentuk seperti jalur sungai yang memisahkan kata menjadi karya abstrak dengan menggabungkan video yang ditampilkan melapisi karya lukisan yang ditangkap kamera pada layar ponsel pintar dengan menggunakan teknologi realitas berimbuah agar penikmat karya dapat melihat cara penulis melihat karya penulis.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menunjukkan realitas visual disleksik
- b. Menawarkan ruang alternatif untuk memiliki pengalaman visual layaknya seorang disleksik kepada penikmat karya.
- c. Memberikan wawasan bagi publik tentang ragam distorsi visual yang dialami disleksik.

2. Manfaat

- a. Membangun kesadaran publik tentang disleksia.
- b. Publik dapat memiliki pengalaman sebagai disleksik melalui aplikasi realitas berimbuah pada ponsel pintar.
- c. Ragam distorsi disleksik dapat dialami oleh orang normal.

II. KONSEP PENCIPTAAN

Disleksia adalah gangguan belajar yang dimiliki penulis yang mengakibatkan saat membaca memunculkan penyimpangan atau distorsi visual adanya gerak pada huruf, penggantian dan menghilangnya huruf maupun kata saat membaca. Kesulitan yang dialami penulis untuk membedakan bentuk, bunyi huruf yang serupa, terbolak balik maupun tercermin, begitupun suku kata pada kata, kata-kata dalam kalimat, kata dalam baris, dan juga baris-baris kalimat.

Pengaruh disleksia tidak hanya mempengaruhi penulis dalam verbal namun juga dalam aktifitas keseharian lainnya, seperti tidak dapat membedakan kanan dan kiri dengan spontan. Persepsi ruang yang kurang baik akibat disleksia sering terjadi saat berjalan pada susunan paving yang seolah bergerak dan tidak rata, melihat susunan batu bata yang seolah timbul tenggelam, susunan anak tangga yang tampak rata, mengalami kesulitan dalam membedakan tinggi-rendahnya permukaan jalan terutama pada permukaan yang memiliki warna maupun pola seragam. Buruk dalam lempar-tangkap, sering terpelecek juga terjegal kaki sendiri.

Penulis menemukan pemikiran adanya hal menarik akibat dari disleksia yang sering dialami di manasebelumnya kurang diperhatikan penulis yaitu adanya disorsi visual saat menikmati karya dan berkarya seni memunculkan rasa teranugerahi, melukis menjadi media pencerahan dan ketika semakin mendalami dengan mengamati maupun mempelajari distorsi yang dialami justru semakin merasa tercerahkan.

Tidak semua orang mengalami disleksia berarti tidak semua orang mengalami distorsi saat menikmati karya dan berkarya seni menjadi gagasan penulis untuk berupaya menciptakan karya lukisan yang memvisualkan distorsi yang penulis alami guna membagikan pengalaman distorsi untuk menyampaikan pada penikmat karya (terutama orang normal) bahwa disleksia itu ada dan mungkin dapat memberikan pemahaman bagi mereka yang mengalami distorsi yang serupa namun tidak mengerti bahwa mereka seorang disleksik juga.

Penulis dalam menciptakan karya lukis abstrak menggunakan berbagai teknik untuk menyampaikan visual disleksia mulai tahun 2017, namun dirasa gagasan tersebut belum sampai pada penikmat karya sehingga penulis terus menggali diri dan terus bereksplorasi sembari melakukan pencarian diinternet. Tahun 2019 penulis mulai mengenal dan tertarik dengan realitas berimbuhan dan mempelajarinya hingga pada tahun 2020 penulis menemukan korelasi antara keinginan penulis untuk membagikan distorsi visual yang dialami secara lebih dekat dan aktual dengan ruang pandang penikmat karya. Teknologi realitas berimbuhan digunakan dalam penyajian karya secara utuh dengan menggabungkan karya lukisan dengan video yang menampilkan distorsi visual yang telah disesuaikan dengan pengalaman visual penulis, sehingga penikmat dapat mengalami distorsi serupa dengan distorsi penulis melalui ponsel pintar yang telah dipasang perangkat lunak realitas berimbuhan.

Perwujudan karya seni lukis abstrak untuk mempresentasikan distorsi visual yang dialami dalam membaca maupun dalam aktifitas sehari-hari karena bergesernya realitas ketertataan susunan yang disebabkan penyimpangan dari

penglihatan akibat disleksia. Berbagai distorsi yang dimiliki penulis sebagai disleksik tidak dimiliki orang pada umumnya yang menstimulasi gagasan distorsi disleksia adalah cara pandang ditambah bagi orang normal, menjadi relevan dengan penggunaan realitas berimbuah untuk menghadirkan distorsi visual bagi penikmat guna memasuki ruang pandang mereka secara langsung dan aktual dengan menambahkan elemen maya yang memberikan informasi berupa video distorsi yang berdasar pada pengalaman pribadi penulis melalui penggabungan teknologi realitas berimbuah (AR) dengan karya lukis menjadi satu kesatuan karya yang utuh.

Karya seni lukis abstrak memvisualkan pola-pola distorsi akibat disleksia yang dialami penulis baik dalam baca-tulis maupun aktifitas dan gerak distorsinya disajikan dengan menambahkan video melalui teknologi realitas berimbuah agar realitas gerak yang dialami penulis benar-benar dapat dilihat penikmat karya secara langsung melalui layar ponsel pintar.

Karya dengan gagasan distorsi visual disleksia diawali pada tahun 2017 dengan ragam pola distorsi visual yang dialami namun penulis masih merasa bahwa gagasan tentang distorsi visual belum sampai pada ruang pandang penikmat karya secara nyata dan aktual. Penulis terus menggali cara agar gagasan distorsi visual disleksia dapat memasuki ruang pandang penikmat dan penulis terinspirasi dari buku realitas berimbuah berjudul Alif & Sofia “Ayo Shalat!”, beraneka ragam filter yang disediakan sosial media instagram pada instastory yang dapat memunculkan gambar maupun animasi, permainan Pokemon GO.

Realitas berimbuh menghadirkan benda-benda maya yang muncul melalui ponsel pintar, menampilkan informasi dengan teknologi, dimana informasi itu tidak dapat diterima oleh manusia sebagai pengguna teknologi secara inderawi (tanpa alat bantu/peranti). Manusia sebagai pengguna realitas berimbuh atau partisipan untuk mengalami dan membentuk kehidupan alternatif.

Manusia pengguna realitas berimbuh sebagai subjek melihat dunia yang berbeda melalui ‘penglihatan’ ponsel (melalui kamera dan layar ponsel), saat melihat objek fisik terlihat menyatu dengan informasi virtual. Interaksi antara pengguna dengan program aplikasi realitas berimbuh sangatlah penting dalam keberhasilan penyatuan informasi maya dengan ruang fisik secara aktual. Bahkan saat menikmati karya penulis maka interaksi antara penikmat karya dengan program aplikasi dan karya lukis maupun reproduksi karya sangatlah penting untuk menikmati kesatuan karya.



III. PROSES PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Proses kreatif dalam menciptakan karya memiliki tahapan-tahapan yang berbeda-beda bagi setiap seniman, metode untuk memvisualisasikan gagasannya menjadi karya seni. Dalam penciptaan karya seni lukis yang dilakukan memiliki kesesuaian pada teori yang dikemukakan oleh David Campbell (1986: 18) yaitu:

1. *Preparation*
2. *Concentration*
3. *Incubation*
4. *Illumination*
5. *Verification*

Proses kreatif dalam pembuatan karya lukisan hingga menjadi karya realitas berimbuah adalah dengan memodifikasi 5 tahapan yang dijabarkan oleh David Campbell menjadi sembilan tahapan dengan tiga variasi proses sebagai berikut:

1. Variasi Terstruktur
 - a. Membuat rancangan karya lukis maupun kesatuan karya lukis dengan realitas berimbuah
 - b. Menyiapkan alat dan bahan melukis
 - c. Pembuatan karya lukis sesuai rancangan
 - d. Memotret karya yang telah jadi

- e. Menyiapkan dan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop untuk mengoreksi reproduksi digital agar warna dan ukurannya sesuai dengan karya asli
- f. Menyiapkan dan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect sesuai rancangan dengan mengolah hasil reproduksi digital yang telah jadi
- g. Pengerjaan yang telah selesai di Adobe After Effect kemudian di-*render* dengan *output* berupa video
- h. Mengunjungi laman artivive.com sebagai sarana untuk menghadirkan realitas berimbuah dengan mengunggah reproduksi karya dan juga video
- i. Menggunakan ponsel yang telah terpasang perangkat lunak Artivive untuk memverifikasi kesatuan karya realitas berimbuah.

2. Variasi Penggabungan Karya

Pada Variasi ini yang membedakan adalah proses pembuatan pada tahap b dan c, diantaranya:

- b. Menyiapkan karya yang akan digabungkan
- c. Penggabungan karya, dst.

3. Variasi Dokumentasi

Pada Variasi ini yang membedakan adalah proses pembuatan pada tahap c, yang dibagi tiga tahap, yaitu:

c. Proses pembuatan karya lukis secara bertahap, sebagai berikut:

- 1). Memotret karya pada tahap pengerjaannya

- 2). Progres pembuatan karya lukis sesuai rancangan
- 3). Mengulang tahap 1 & 2 hingga mendapatkan hasil yang diinginkan, dst.

Pengembangan dan modifikasi dari metode David Campbell perlu dilakukan penulis karena pada dasarnya metode Campbell diperuntukkan bagi orang normal pada umumnya yang sangat terstruktur. Metode yang dilakukan penulis melalui proses kreatif dalam mencipta karya seni tidak menghilangkan 5 hal yang disampaikan Campbell hanya saja penulis tidak melakukan hal tersebut secara berurutan dan juga penulis memodifikasinya menjadi 9 tahapan dengan 3 variasi berbeda yang sesuai proses penciptaan karya. Lima hal yang disampaikan Campbell adalah hal pokok yang dilakukan dalam penciptaan karya, menjadi tidak relevan dengan proses kreatif penulis yang memiliki disleksia jika dilakukan sama persis sesuai urutannya namun secara esensi dari 5 hal tersebut juga dilakukan penulis sehingga memodifikasi metode Campbell.

Pembuatan karya secara umum dibagi menjadi tiga tahap untuk menjadi kesatuan karya yang utuh dan sepenuhnya dapat menyampaikan gagasan dan tujuan dari pembuatan karya.

a. Pembuatan karya lukis

Secara dominan dalam pembuatan karya lukis menggunakan teknik tuang, spray, jiplak/printing, juga menggunakan alat bantu kompresor yang hanya memanfaatkan tekanan udara untuk mendorong cat pada bagian yang dirasa perlu membuat pola/arah. Dalam proses. Karya-karya dibuat dengan meletakkan kanvas secara horizontal maupun vertikal.

Peletakan horizontal digunakan saat menggunakan teknik tuang, *aquarel*, maupun *airbrush* (dengan udara kompresor). Peletakan secara vertikal dilakukan saat membutuhkan efek lelehan dengan memanfaatkan grafitasi maupun saat membuat latar belakang atau blok.

Beragam teknik lain yang digunakan dalam penciptaan karya lukis yaitu:

b. Olah Karya Digital

- 1). Olah foto dengan Adobe Photoshop menjadi reproduksi yang disesuaikan warna dan perbandingan ukurannya dengan karya asli
- 2). Olah efek distorsi disleksia dengan Adobe After Effect menjadi video berupa:
 - a). Visualisasi distorsi saat penulis mengamati karya penulis.
 - b). Visualisasi distorsi berdasarkan ingatan tentang ragam distorsi berdurasi singkat yang dialami.
 - c). Visualisasi distorsi berdasarkan ingatan tentang ragam distorsi berdurasi lama yang dialami.
- 3). *Markering* atau membuat penanda dengan mengunggah reproduksi digital yang digunakan sebagai penanda dan video efek untuk melapis/tampil sebagai realitas berimbuh.

c. Perwujudan Realitas berimbuh

Perwujudan Realitas berimbuh ini perpanjangan pada poin b.3). yang merupakan penggabungan dari tahap pertama menyelesaikan lukisan dan kedua membuat reproduksi dan editing video. Lalu mengunggahnya pada laman Artivive.

IV. DESKRIPSI KARYA

Karya lukis abstrak bukan lagi sekedar permainan teknik atas elemen rupa namun media untuk mengekspresikan keindahan distorsi yang dialami akibat disleksia serta disajikan dengan menggabungkan teknologi realitas berimbuah agar mampu memasuki ruang pandang penikmat karya untuk memiliki pengalaman mengalami distorsi yang dialami penulis seaktual mungkin melalui media.



Deskripsi:

Ungkapan dari rasa teranugerahi mengalami disleksia sebagai seorang perupa yang pada mulanya enggan untuk mengakui dan merasa disleksia terlalu mengganggu divisualkan dengan latar yang gelap. Suatu yang mengganggu namun menjadi kenikmatan dalam mencipta dan menikmati karya. Penerimaan dan penggalian terhadap disleksia yang dimiliki akhirnya menemukan titik terang yang penuh syukur bahwa distorsi ini tidak dimiliki semua orang, inilah potensi

Proses Kreatif dari Perspektif Seorang Disleksik
The Creative Process of a Dyslexic Perspective

yang harus terus digali. Warna-warna yang hendak bebas keluar dari selubung ketakutan, seperti menetas dan keluar bebas dari tempurung.

Karya *Potensi* diwujudkan dengan menggunakan metode variasi terstruktur. Proses melukis karya tersebut adalah beragam warna cat dengan kekentalan yang berbeda dituangkan pada bidang kanvas yang telah diberi background berwarna gelap. Selanjutnya menggunakan sprayer dan menyemprotkan air disekeliling cat agar bagian tepi warna mewujudkan efek transparan/warna yang sangat tipis. Tahap selanjutnya menggunakan teknik jiplak dengan menutup permukaan kanvas tersebut dengan kanvas lainnya lalu menekan permukaannya di beberapa bagian yang penulis inginkan warna-warna cat bercampur, kemudian mengangkat kanvas yang digunakan untuk menutup kanvas karya secara cepat dengan sedikit menggeser posisi agar tercipta pola arah. Di beberapa bagian bawah menggunakan plastik yang dilumuri cat dan dicetak pada kanvas.

Karya tersebut diciptakan terlebih dahulu pada 2018 sebelum adanya pendekatan realitas berimbu, olah digital pada karya dibuat dan digabungkan pada tahun 2021. Reproduksi karya diolah menjadi video yang disesuaikan dengan konsep karya dari awalnya dan diselaraskan dengan efek distorsi yang dialami penulis saat mengamati karya tersebut.

Karya *potensi* disajikan secara konvensional, digantung pada permukaan dinding dengan tujuan agar mempermudah penikmat untuk memindai karya lukis untuk dapat mengalami distorsi, Bidang kanvas dan display konvensional juga sebagai upaya penulis menselaraskan



Karya no. 06
Dilema
Cat Akrilik pada Kanvas
100 x 120 cm
2020

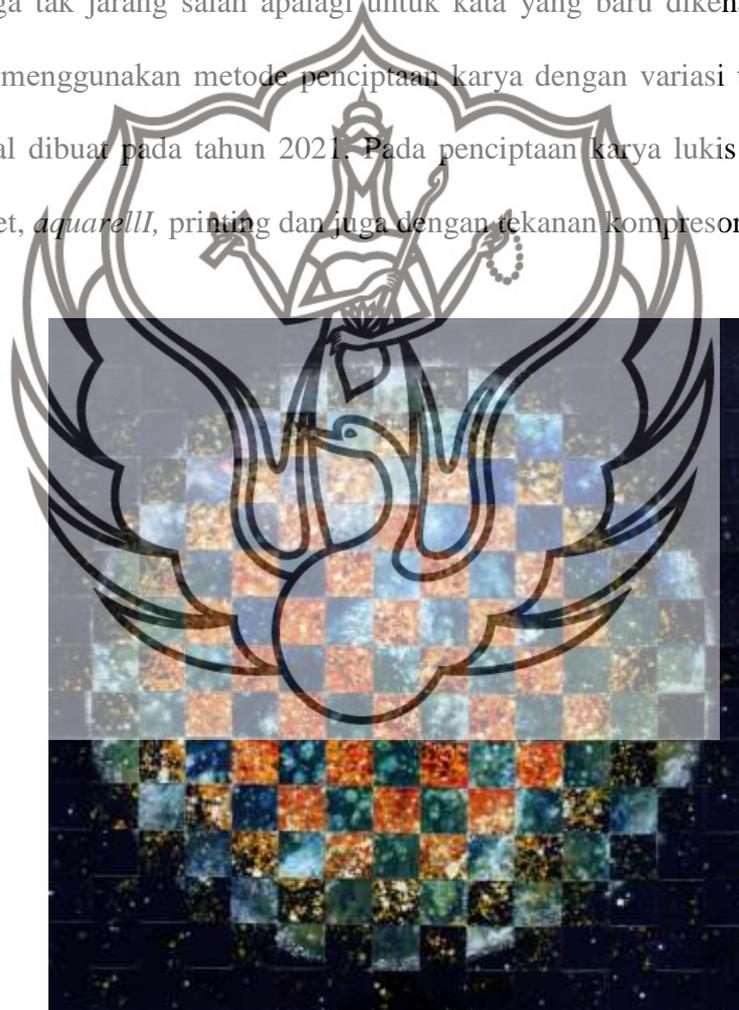
Deskripsi:

Kehidupan selalu dihadapkan pada keputusan-keputusan disetiap harinya, untuk memilih, pilihan kecil maupun pilihan besar. Singgungan, irisan, himpitan dan tumpukan yang semakin padat antara masing-masing pilihan menghadapkan siapapun pada dilemma yang semakin besar. Hal yang semakin memudahkan semakin memiliki peluang untuk dipilih, dan seringkali manusia memenangkan apa yang menjadi ambisinya yang membara untuk dimenangkan daripada untuk mengalir hingga bermuara. Tidak ada yang benar-benar “benar” ataupun yang benar-benar “salah”.

Karya lukis sebagai visualisasi distorsi yang penulis alami, bagaimana memutuskan bacaan maupun tulisan yang dihadapi, memutuskan arah kanan kiri, dan berbagai hal lainnya yang tidak dapat penulis putuskan secara cepat. Tuntutan

untuk cepat menjadikan situasi dilematis antara tepat dan tidak terutama bagi orang umum.

Citraan efek *washout* membuat tulisan sukar terdeteksi namun saat membaca sering kali dihadapkan pada keadaan harus lekas mengenali dan memutuskan kata dan makna bacaan yang dihadapi. Dilematis, sering benar dalam mendeteksi karena telah cukup menghafal komposisi huruf pada kata yang telah diketahui namun juga tak jarang salah apalagi untuk kata yang baru dikenal. Pada karya “Dilema” menggunakan metode penciptaan karya dengan variasi terstruktur dan olah digital dibuat pada tahun 2021. Pada penciptaan karya lukis menggunakan teknik palet, *aquarelli*, printing dan juga dengan tekanan kompresor.

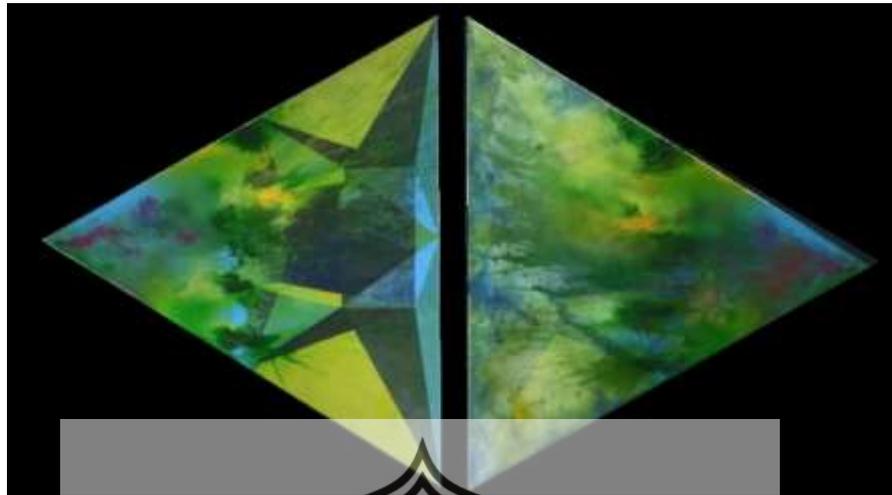


Karya no. 08
Tumpang tindih
Anyamnan karya “*The Sun*” (2015) dan “*The Earth*” (2016)
150 x150 cm
2021

Deskripsi:

Karya *tumpang tindih* merupakan karya yang menggabungkan karya the *Sun* (2015) dan the *Earth* (2016) yang menggunakan citraan alam. Dua karya abstraksi tersebut memiliki pola objek yang serupa dan digabungkan atas dasar gagasan penulis saat melihat suatu bentuk membayangkan bentuk-bentuk lain yang serupa, sepola maupun sewarna, berbagai kemungkinan bentuk muncul ketika mengamati dengan dalam ataupun justru saat sekilas pandang. Karya gabungan ini juga sebagai perjalanan proses kreatif penulis yang sebelumnya masih enggan dengan disleksia yang dimiliki dan masih ragu untuk sepenuhnya berkarya abstrak. Dengan menggabungkan kedua karya tersebut maka karya abstraksi menjadi karya yang abstrak dan sebagai upaya untuk terus bereksperimen.

Karya ini dibuat dengan menggabungkan karya the *Sun* dan the *Earth* memiliki ukuran permukaan yang sama yaitu 150x150 cm kemudian karya digunting dengan ukuran lebar 10 cm. Karya the *Sun* digunting secara horizontal dan karya the *Earth* digunting secara vertical sesuai dengan rancangan dan menganyamnya lalu memasangnya kembali pada spanram. Karya the *Sun* dibuat dengan menggabungkan teknik tuang dan ciprat sedangkan karya the *Earth* dibuat dengan teknik tekstur dan tuang. Pembuatan efek disleksia pada karya ini dilakukan setelah proses penganyaman selesai dan disesuaikan dengan efek konsep penggabungan karya ini.



Katya no. 09
Arah
100 x 100 cm (2 panel ▲)
2021

Deskripsi:

Karya *Arah* merupakan visualisasi kesulitan bagi penulis menentukan kanan dan kiri dan juga berkaitan dengan belahan otak disleksia yang seimbang antara kanan dan kiri. Otak matematis yang ukurannya menjadi sama menjadikan otak kiri menjadi dominan dan mengakibatkan mengalami disleksia. Perihal arah juga mempengaruhi penulis saat mendatangi tempat seperti mall, pasar, pertokoan, parkiran dan berbagai fasilitas umum lainnya yang selalu Nampak baru dan berpindah posisi.

Karya ini dibuat dengan menggunakan teknik plakat, menggunakan cat yang tebal di salah satu sisi, sedangkan pada sisi lainnya menggunakan teknik aquarelle yang secara sifat sangat berkebalikan dengan teknik plakat. Kedua karya diberi cat pada bagian ujung dan kemudian di tumpuk untuk mendapatkan efek vermin yang mencitrakan kebingungan penulis. Masing-masing bagian direspon kembali menggunakan tekanan udara pada kompresor.

Proses Kreatif dari Perspektif Seorang Disleksik
The Creative Process of a Dyslexic Perspective



Gambar 68, karya no. 13
Sosok
70 x 50 cm (2 panel)
2021

Deskripsi:

Karya dengan teknik cermin yang mencitrakan satu sosok yang tidak teridentifikasi bentuk jelasnya. Bukan rabun melainkan ada waktu tertentu ketika orang yang dikenal namun intensitas pertemuan tidaklah sering maka orang itu menjadi asing kembali apalagi ketika mereka merubah tampilan, seperti mengganti gaya rambut, gaya berbusana, aksesoris yang mereka gunakan. Butuh waktu beberapa saat bagi penulis untuk mengingat siapa mereka.

Karya ini menggunakan warna monokrom disesuaikan dengan kesulitan mengenali sesuatu yang sewarna dan seragam.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berkarya seni lukis abstrak membawa penulis pada penerimaan dan penggalian diri sebagai disleksik atas distorsi visual yang dialami. Disleksia menjadi suatu anugerah bagi penulis sebagai seorang pengkarya seni hingga memunculkan gagasan untuk membagi distorsi yang dialami penulis kepada penikmat karya agar penikmat karya dapat melihat apa yang penulis lihat pada karya. Karya yang penulis sajikan dengan menggabungkan karya lukis dengan teknologi realitas berimbuah sebagai upaya untuk berbagi distorsi visual yang mampu memasuki ruang pandang penikmat. Gagasan pengalaman distorsi visual disleksia diwujudkan melalui karya lukisan abstrak yang disesuaikan dengan titik rancau saat terjadi distorsi disleksia penulis dengan menggabungkan realitas berimbuah dalam penyajian karya secara utuh menjadikan penulis memiliki metode penciptaan tersendiri dengan mengembangkan metode David Campbell yang secara runut diperuntukkan bagi seniman normal pada umumnya dan sebagai seorang disleksik maka penulis memodifikasi metode Campbell yaitu metode dengan variasi terstruktur, variasi penggabungan karya dan variasi dokumentasi yang masing-masing metode memiliki 9 tahapan karena lima hal yang disampaikan Campbell juga dilakukan penulis dengan tidak berurutan.

Karya seni lukis abstrak berdasar ragam distorsi visual yang dialami penulis menjadi ekspresi dari rasa tercerahkan. Eksplorasi berbagai teknik dilakukan untuk mencapai karya lukis abstrak yang mencitrakan distorsi visual yang penulis

alami dan menggabungkan karya lukis dengan teknologi realitas berimbuah pada penyajian karya. Kesatuan karya lukis dengan realitas berimbuah dapat membawa penikmat karya memiliki pengalaman mengalami distorsi yang penulis alami. Penikmat karya dengan ponsel pintar yang sudah dipasang perangkat lunak realitas berimbuah, maka karya lukis yang dipindai oleh kamera akan mengalami distorsi dan tertampil pada layar ponsel pintar.

Penerimaan dan penggalian diri menjadikan keunikan dalam diri yang berbeda dari orang pada umumnya bukanlah menjadi kekurangan melainkan suatu kelebihan. Disleksia bukanlah musibah melainkan anugrah yang mempengaruhi proses kreatif penulis dalam menciptakan karya seni. Penciptaan karya seni lukis abstrak yang menggunakan beragam teknik guna mencitrakan distorsi visual disleksia penulis dan menggabungkannya dengan olah digital melalui realitas berimbuah menjadikan citraan distorsi dapat secara aktual dialami penikmat karya. Seni lukis abstrak yang digabungkan dengan teknologi realitas berimbuah kini dapat menjadi media alternatif bagi perupa untuk menyampaikan gagasannya dengan lebih beragam.

B. Saran-saran

Proses kreatif seorang seniman berkaitan erat dengan dunia dirinya untuk mengupas perspektif artistiknya. Mendalami diri menjadikan seniman lebih jujur dalam berkarya seni karena dapat menggali keunikan dalam diri yang tidak dimiliki mayoritas orang dan menjadi potensi untuk diungkapkan melalui karya. Gagasan penciptaan karya harus terus digali agar berkembang, diseimbangkan dengan selalu bereksplorasi dan bereksperimen dengan media maupun teknik serta

membuka diri dengan kebaruan atas perkembangan zaman. Menggali terus potensi dari gagasan yang dimiliki hingga menemukan media yang benar-benar tepat untuk mengungkapkannya. Seniman baiknya terus bereksplorasi dan bereksperimen dengan karyanya untuk memperluas ruang jangkauan karya untuk menghindarkan seniman dari zona nyaman agar tidak ada stagnasi pada karya maupun proses kreatifnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amstrong, Robert Plant. 1971. *The Affecting Presence*, Urbana : University of Illinois Press.
- Armstrong, T. 2002. *Seven Kind of Smart: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Terj: T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas: Disadur A.M Mangunhardjana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Carmigniani, Julie, & Furht, Borko. 2011. *Handbook of Augmented Reality*. Borko Furht, ed. New York: Springer.
- Djiwandono, Sri/Esti Wuryani. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Agus Sujarwo, ed. Jakarta: Grasindo.
- Febriani, Rika. 2017. *Sigmund Freud vs Carl Jung: Sebuah Pertikaian Intelektual antarmazhab Psikoanalisis*, Yogyakarta: Sociality.
- Feldman, Edmund Burke. 1991. *Seni Sebagai Ujud dan Gagasan*. Terjemahan SP. Gustami. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Hakim, Lukman. Arifin & Japar (ed). 2019. *Alif & Sofia: Ayo Shalat!*, Bandung: Al-Bayan Kids.
- Harbunangin, Buntje. 2016. *Art & Jung: Seni dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*, Jakarta: Antara Publishing.
- Hermijanto, Olivia Bobby, & Valentina, Vica. 2016. *DISLEKSIA: Bukan Bodoh Bukan Malas, tetapi BERBAKAT!*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kartika, Dharsono Sony, ed. 2017. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Soekarman, Sulebar M. 2008. *SENI ABSTRAK INDONESIA: Renungan, Perjalanan dan Manifestasi Spiritual*. Jakarta Selatan: Yayasan Seni Visual Indonesia.

Susanto, Mikke. 2018. *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

Widyorini, Endang, & Tiel, Julia Maria van, 2017, *DISLEKSIA: Diteksi, Diagnosis, Penanganan di Sekolah dan di Rumah*. Jakarta: Prenada.

Katalog:

MODERN INDONESIAN ART from Raden Saleh to the Present Day

Internet:

Artnet Artist, *Paul Jenkins* (<http://www.artnet.com/artists/paul-jenkins/phenomena-maimonides-mantle-a-nvkMRKOcrHJqhvqEt2JW7w2>)

ARTIST, *Arin Dwihartanto Sunaryo* (<https://www.guggenheim.org/search?s=arin&page=1>)

Buku (AR) *Ayo Sholat* (<https://berbagaibuku.me/2019/05/harga-buku-ayo-sholat-alif-sofia.html>)

Disleksia Leonardo da Vinci (<https://neuroscience.foxnews.com/da-vinci-dyslexia-13021/>)

Disleksia Pablo Picasso (<http://dyslexiabelp.umich.edu/success-stories/pablo-picasso>)

Irlen Institute, *Irlen Syndrome Sample Print Distortions* (<https://youtu.be/FARizLjRkc>)

Museum of London Releases Augmented Reality App for Historical Photos (<https://petapixel.com/2010/05/24/museum-of-london-releases-augmented-reality-app-for-historical-photos/>)

Paul Jenkins (<https://www.pauljenkins.net/>)