

**ADOLESENS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI LUKIS**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

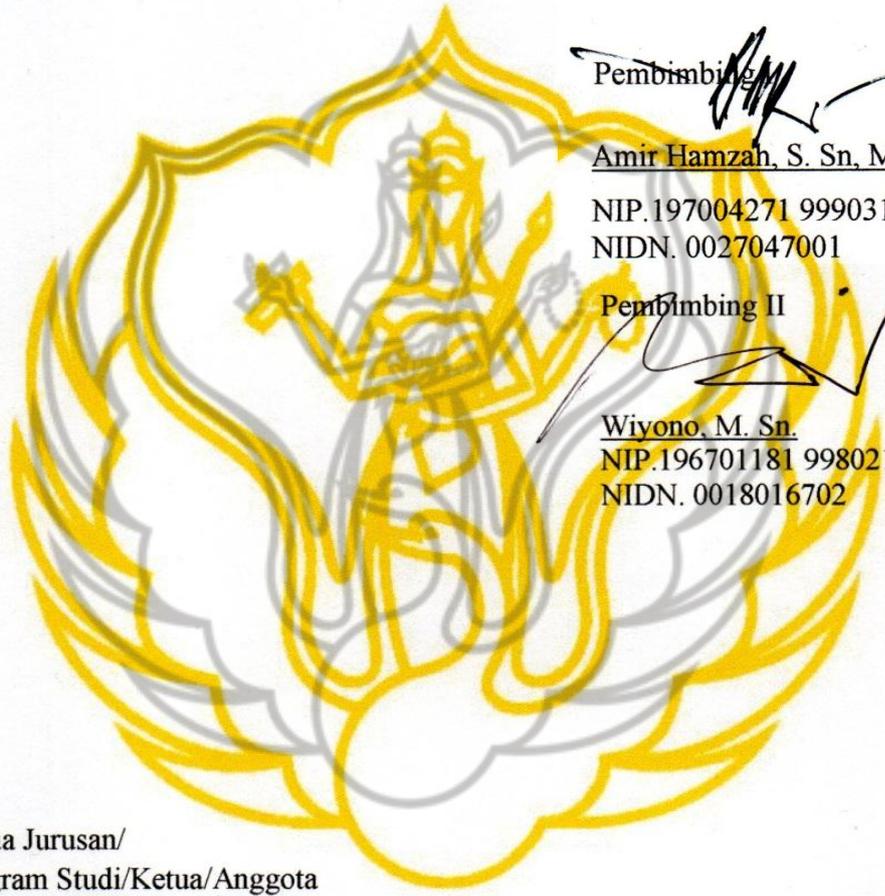
Oleh:

Fatmala Artasari

NIM 1412541021

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

Jurnal Karya Seni Berjudul **ADOLESENS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS** diajukan oleh Fatmala Artasari, NIM 1412541021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Pembimbing

Amir Hamzah, S. Sn, M. A.

NIP.197004271 999031 003

NIDN. 0027047001

Pembimbing II

Wiyono, M. Sn.

NIP.196701181 998021 001

NIDN. 0018016702

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP.19761007 200604 1 001

NIDN. 0004017605

ADOLESCENCE AS THE IDEA OF CREATING WORK OF PAINTING
ADOLESENS SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

By/oleh: Fatmala Artasari
Institution/institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Institution address/alamat institusi: Jalan Parangtritis KM 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
E-mail: ftmalaart@gmail.com

Abstrack

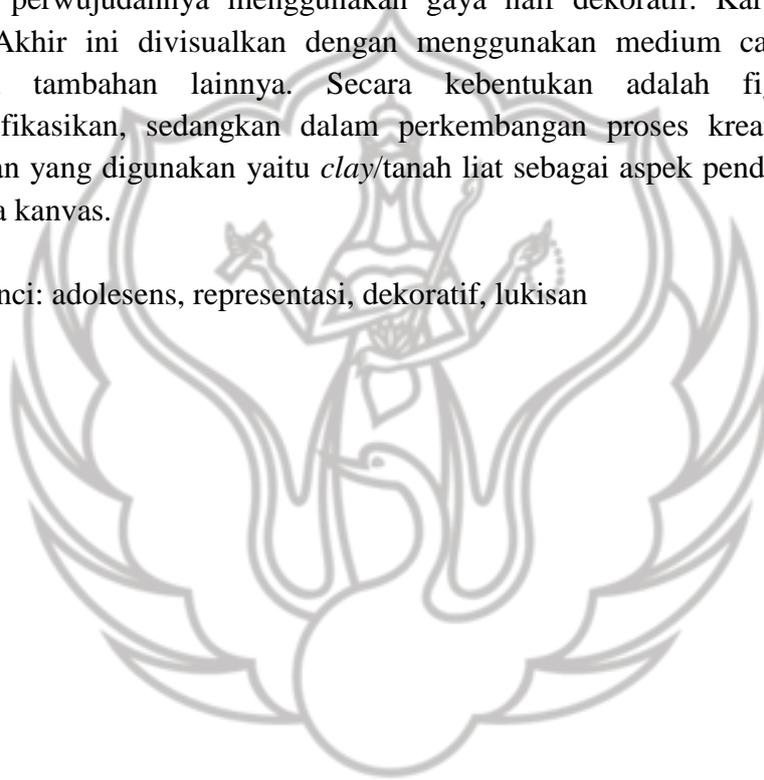
Art is a medium used by an artist to reflect on his experience. Through art, artists can express memories of lives that have passed, one of which is life in adolescence or commonly called adolescence. Starting from an interest in the memory of adolescence, the author formulates it into the concept of creation. Adolescence is a period of child development towards adulthood which is characterized by physical, cognitive, and psychosocial changes. Conceptually, the creation of a painting with the theme of adolescence is a representation of joy and mischief according to the context of adolescence, in a visual form that mostly comes from personal experience. The embodiment concept uses a decorative naive style. This Final Project painting is visualized using acrylic paint and other additional media. In form, it is a simplified figurative, while in the development of the creative process, the additional media used is clay as an artistic support aspect on canvas media.

Keywords: adolescence, representation, decorative, painting

Abstrak

Seni adalah media yang dipakai oleh seorang seniman untuk merefleksikan pengalamannya. Melalui seni, seniman dapat mengekspresikan ingatan-ingatan kehidupan yang telah berlalu, salah satunya adalah kehidupan pada masa remaja atau biasa disebut masa adolesens. Berawal dari ketertarikan pada ingatan masa remaja, penulis merumuskannya menjadi konsep penciptaan. Masa remaja adalah masa perkembangan anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan psikososial. Secara konseptual penciptaan karya seni lukis bertema masa remaja adalah representasi keceriaan dan kejailan sesuai konteks adolesens, dalam bentuk visual yang sebagian besar bersumber dari pengalaman pribadi. Konsep perwujudannya menggunakan gaya naif dekoratif. Karya seni lukis Tugas Akhir ini divisualkan dengan menggunakan medium cat akrilik dan medium tambahan lainnya. Secara kebetukan adalah figuratif yang disimplifikasikan, sedangkan dalam perkembangan proses kreatifnya, media tambahan yang digunakan yaitu *clay*/tanah liat sebagai aspek pendukung artistik di media kanvas.

Kata kunci: adolesens, representasi, dekoratif, lukisan



A. Pendahuluan

Seni adalah media yang dipakai oleh seorang seniman untuk merefleksikan pengalamannya, melalui seni dapat diekspresikan ingatan-ingatan kehidupan yang telah berlalu, salah satunya adalah masa remaja. Berawal dari ingatan tentang masa pra-remaja bersama sahabat dan keluarga, terdapat berbagai kisah lucu, unik, dan penuh kebebasan. Semua orang pasti pernah mengalaminya, ada kenangan bahagia, lucu, mengasyikkan, atau bahkan menyedihkan. Bagi penulis, semua peristiwa yang terjadi saat masa tersebut adalah kebahagiaan. Masa di mana tiada hari tanpa tawa dan tidak ada perasaan sedih yang berkepanjangan. Masa di mana kita semua belum mengenal rasa malu untuk melakukan hal-hal yang luar biasa.

Keutuhan pengalaman masa lalu selalu membuat penulis antusias dan berdampak pada kegiatan keseharian di masa kini. Seperti masa remaja, masa yang paling mengesankan dalam hidup. Bagi penulis yang sudah beranjak dewasa selalu merasa bahwa kehidupan terbaik adalah masa kecil hingga masa remaja yang penuh dengan kejailan dan kebahagiaan. Tidak peduli dengan siapapun dan di manapun itu selalu mengasyikkan.

Pengalaman masa remaja yang menggelikan jika bermain di lingkungan rumah, namun di sekolah penulis sering takut dan malu bila di depan banyak orang. Saat awal remaja itulah penulis memiliki teman yang unik, belajar dari teman untuk lebih percaya diri di lingkungan sekolah. Bersaing dengan teman dalam kegiatan seperti permainan dalam perkemahan, dengan berbagai lomba dan harus menampilkan pertunjukan di panggung bumi perkemahan, rasa tidak percaya diri, malu, dan canggung, sedikit teratasi berkat inspirasi dari teman-teman dan dari kelompok lain kemudian kepercayaan diri yang tumbuh karena adanya *support* dan pujian dari teman-teman sebaya atas kelebihan yang kita miliki. Bisa membantu sesama teman dengan kemampuan yang kita miliki membuat penulis senang dan bangga. Pengalaman hidup saat awal remaja yang paling seru dan berkesan yaitu; berlatih kerjasama, bekerja keras, dan kekompakan dengan anggota pramuka (Hizbul Wathan) pada saat SMP. Berlatih untuk percaya diri, tidak takut dan tidak malas dalam menghadapi rintangan suatu permainan. Di dalam Hizbul Wathan penulis sebagai wakil

ketua yang memiliki tanggung jawab yang hampir sejajar dengan ketua untuk mengontrol dan memperjuangkan kelompoknya hingga pada saat itu dapat menyelesaikan kegiatan berkemah dengan hasil yang terbaik. Memiliki perasaan atau rasa dianggap penting dan dibutuhkan oleh orang lain dalam suatu jabatan merupakan sumber kebahagiaan tersendiri bagi remaja awal. Ada saat ketika kita menjadi pemimpin dalam grup, dan saat ketika menjadi pendengar setia dalam grup dan dengan bangga serta bahagianya berkumpul dengan teman sepermainan saat remaja. Keasyikan lainnya adalah antusiasisme ketika membahas topik yang berkaitan dengan idola dan kesukaan yang sama. Di usia itu, penulis mengenal dunia internet dari sekolah dan dari warnet sekitar rumah. Memainkan *game online* di warnet bersama kawan-kawan segrup dengan riuh dan kagum akan hal baru.

Masa ini ketika penulis *gumun* (kagum) dengan dunia luar yang bisa dicapai lewat internet. Aktivitas baru lainnya seperti nongkrong di bangku pinggir jalan/di tikungan gang di sekitar rumah saat malam liburan, jajan atau berkumpul bersama sahabat di warung makan/kafe, menonton film di kamar saat tengah malam, mengarang cerita dan lirik lagu, memutar musik hingga membuat gerakan tarian, mendirikan tempat kemping sendiri di depan rumah, berkelana ke desa, berjalan kaki setiap malam hari libur, menyalakan api unggun malam tahun baru, mencuri alpukat di kebun milik tetangga sebelah, bahkan penulis dan teman-teman sering mengerjai seseorang dengan mengirimkan pesan/*sms* dan mengirim surat kaleng di depan rumahnya. Keseruan ini yang penulis rasa paling berkesan saat bersama sahabat/teman ketika menginjak masa remaja dan mulai mengenal hal-hal baru.

Ketika memasuki masa pubertas, perubahan-perubahan fisik maupun psikis yang penulis alami cukup menimbulkan rasa takut bahkan terkadang malu. Perasaan dan pikiran malu yang timbul terutama mengenai fisik, contohnya adalah bentuk badan yang diidamkan untuk dicapai seperti wajah/bentuk badan artis idola. Atau rasa cemas karena sering membandingkan keadaan fisik seorang teman dengan diri sendiri, kemudian ada rasa takut yang timbul dari diri penulis, karena penulis berpikir bahwa setelah remaja tidak bisa lagi menikmati waktu bermain seperti saat kecil, dan takut untuk menjadi orang

dewasa terlalu cepat. Menurut penulis, dewasa adalah masa yang penuh dengan basa-basi, kecanggungan, permasalahan, dan keseriusan yang membosankan. Penulis selalu ingin menjadi anak kecil yang banyak melakukan kegiatan menyenangkan dengan lepas tanpa harus peduli dengan orang lain. Orang dewasa selalu membuat masalah lalu meminta maaf, sedangkan anak kecil akan menjadikan sebuah masalah menjadi objek keceriaan dalam hidupnya.

Penulis tinggal di lingkungan kampung yang masih banyak lahan luas untuk bermain, seperti lapangan, pinggir jalan, halaman rumah, serta lahan kosong warga. Hal tersebut yang menyebabkan penulis dan teman-teman banyak menghabiskan waktu bermain di luar rumah. Dari keseruan bermain di luar rumah bersama teman-teman lahir berbagai kejailan anak-anak yang murni, sekaligus suatu keceriaan bagi penulis.

Perubahan fisik yang drastis yang terjadi pada anak remaja adalah hal yang mengagumkan. Banyak orang yang merasa *pangling* terhadap anak yang sedang tumbuh remaja. Perubahan fisik anak laki-laki yang sedang menginjak usia remaja, wajah mereka jadi lebih menarik perhatian, tampan, dan pertumbuhan badannya yang sangat cepat. Untuk remaja perempuan, akan terlihat cantik dengan kulit yang semakin bersih. Istilah saat ini biasa disebut *glow up* atau *hit puberty*. Hal menakjubkan seperti itulah yang membuat penulis tertarik dengan tema adolesens terutama masa remaja awal.

Lingkungan bermain bersama teman semasa kecil hingga remaja merupakan lingkungan yang dekat dengan penulis setelah keluarga. Peristiwa bermain dengan teman pada masa remaja awal merupakan sumber ide pada proses pengkaryaan seni lukis. Segala bentuk aktivitas yang menarik semasa remaja yang terdokumentasi dalam ingatan ditransfer ke dalam bentuk karya seni.

Pengalaman ketika masa remaja hingga saat ini masih menjadi bagian dari kehidupan penulis. Keutuhan pengalaman masa lalu selalu membuat antusias hingga berdampak pada kegiatan keseharian di masa kini, yaitu sering menghabiskan waktu bermain dengan saudara dan lingkungan rumah yang masih ramai sebagai tempat berkumpul anak-anak laki-laki usia awal remaja,

berinteraksi dalam kegiatan-kegiatan masyarakat, seperti pengajian di bulan Ramadhan.

Penulis mengangkat tema adolesens sebagai representasi kisah-kisah yang menarik yang dialami, seperti keseruan bermain, kejailan, permainan, dan hobi baru yang dilakukan saat remaja. Tidak ada kesedihan yang berlarut yang ingin ditampilkan dalam karya melainkan keseruan dan kebahagiaan. Bagi kebanyakan orang persoalan remaja identik dengan kenakalan dan perilaku-perilaku negatifnya, namun bagi penulis justru masa paling seru dan berkesan yang selalu diingat hingga dewasa. “*Variety is The Spice of Life*” yang memiliki arti “Saat kita melakukan sesuatu hal yang berbeda atau melakukannya dengan cara lain, hidup akan menjadi lebih seru.”

Ketertarikan terhadap berbagai pengalaman yang dialami ketika masa adolesens, menjadikan sebuah proses kreatif yang diwujudkan atau presentasikan menjadi karya seni lukis. Masa remaja diwujudkan melalui gambaran tingkah keceriaan hingga kenakalannya dalam potongan-potongan cerita sebagai ungkapan pengalaman-pengalaman sebagai bagian dari kehidupan manusia. Perwujudannya menggunakan media cat akrilik dengan figur-figur yang dideformasi bergaya naif dekoratif dengan teknik kesenilukisan agar dapat tampil menarik. Konsep penciptaannya bersumber dari persepsi dan penafsiran atas kejadian yang telah menjadi memori sebagai sebuah perenungan. Hasil akhir perwujudan lukisan dari tema persoalan masa remaja tersebut, tentang fenomena remaja masa kini terkait dampak dari kemajuan teknologi seperti media sosial, tema-tema fantasi, konflik, kegelisahan-kegelisahan, termasuk kenakalan remaja yang divisualkan melalui simbol-simbol teknologi digital, rumah, alam, dan manusia.

B. Konsep Penciptaan

Dalam seni rupa banyak cara dan cirinya, bisa dalam pewarnaan, dalam penyusunan bentuk dalam sapuan kuas, dalam pemikiran tema, dan sebagainya (Sudarmadji, 1979:9). Konsep merupakan rancangan dan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan

sebuah karya seni. Penciptaan berasal dari kata cipta yang artinya (pemusatan) angan-angan, pikiran. Penciptaan adalah peristiwa yang merupakan proses bertahap diawali dengan timbulnya suatu dorongan yang dialami oleh seseorang. Ide penciptaan adalah gagasan atau dasar pemikiran dari seorang pencipta sebagai acuan untuk menciptakan suatu karya.

Menurut C H Chapman yang dikutip oleh Humar Sahman (1993: 119), proses penciptaan itu terdiri dari tiga tahapan : (1) berupa upaya menemukan gagasan, (2) menyempurnakan dan memantapkan gagasan awal, mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud kongrit, dan (3) adalah visualisasi ke dalam medium tertentu. Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penciptaan merupakan pikiran yang menimbulkan suatu dorongan untuk menciptakan suatu karya yang diawali dengan proses menemukan gagasan. Kemudian dikembangkan menjadi pravisual dan divisualisasikan menjadi sebuah karya. Ide gagasan dalam Tugas Akhir ini adalah masa remaja sebagai bagian penting dari kenangan penulis.

1. Gagasan Karya

Tema besar yang diangkat dalam karya ini adalah masa remaja. Masa remaja merupakan perubahan perkembangan antara masa anak dan masa dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik, kognitif, dan psikososial. Masa remaja awal disebut sebagai masa peralihan. Mereka tidak lagi anak-anak, tetapi lingkungan sosial belum memandang mereka sebagai orang dewasa. Pada masa ini seorang anak mulai belajar keintiman yang biasanya dari seseorang yang dekat dan dengan usia atau gender yang sama. Di samping itu juga, terjadi perubahan psikososial anak baik dalam tingkah laku, hubungan dengan lingkungan, serta ketertarikan dengan lawan jenis.

Pada fase remaja awal, banyak problematika yang terjadi, seperti krisis identitas, kejiwaan yang labil, meningkatnya kemampuan verbal untuk ekspresi diri, terkadang berlaku kasar, berkurangnya rasa hormat terhadap orang tua, dan kecenderungan untuk berlaku kekanak-kanakan, pentingnya teman dekat atau sahabat, terdapatnya pengaruh teman sebaya terhadap cara berpakaian

ataupun hobi. Remaja cenderung labil dalam mengambil keputusan. Kelompok teman sebaya memiliki pengaruh dalam proses pengambilan sebuah keputusan. Secara psikologis, seorang remaja akan lebih mudah menyetujui apa yang dikatakan oleh teman kelompoknya sendiri, karena jika ia merasa takut dan tidak mengikuti kelompoknya, ia akan dijauhi dan dianggap tidak gaul. Remaja yang bermasalah pada dasarnya melakukan penyimpangan akibat tidak tercapainya kebahagiaan dalam dirinya. Kebahagiaan tersebut berkaitan dengan diterima/tidaknya dalam kelompok, adanya teman baru, keberhasilan, dan status sosial ekonomi keluarga.

Pada anak usia 10 tahun, akan timbul rasa ketertarikan terhadap lawan jenisnya, meskipun anak laki-laki cenderung berkelompok dengan anak laki-laki lainnya, anak perempuan dengan anak perempuan lainnya. Hal ini terjadi bersamaan dengan semakin meningkatnya lelucon-lelucon dan kata-kata umpatan bernada seksual. Masa tersebut, sebagian besar dari kita membangun hubungan pertemanan dengan teman-teman sebaya yang memiliki minat dan rasa suka yang sama, serta waktu bermain bersama yang lebih sering. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan memperkaya pengalaman. Baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan sekitarnya.

Joseph Charles; 13 tahun: Menjadi anak berusia 13 tahun dirasa sangat sulit di sekolah. Saya harus nakal agar terlihat hebat. Saya terkadang melakukan hal-hal yang tidak baik, saya telah melawan guru saya dan tidak menghormati mereka. Saya ingin menjadi anak yang baik, tetapi sangat berat. (Gibbs, 2005:5)

Setelah tumbuh dewasa, sebagai mahasiswa setiap harinya hanya sibuk mengerjakan tugas dan kesibukan-kesibukan lainnya. Seperti tidak ada waktu untuk melakukan kegiatan lainnya. Menjadi dewasa dan kemudian bebas melakukan kesenangan adalah alasan terbesar kenapa sebagian orang ingin cepat-cepat besar saat kecil dulu. Namun, ketika sudah benar-benar berada di fase tersebut ternyata tidak semenyenangkan seperti yang dibayangkan. Tanggung jawab jadi makin besar, beban pekerjaan, pendidikan, karir, dan sebagainya. Ketika sudah dewasa, seringkali muncul lamunan lucu, yaitu alangkah menyenangkan jika bisa kembali menjadi awal remaja. Di mana

segala sesuatunya sangatlah seru dan menyenangkan. Di sini penulis ingin memperlihatkan sisi nakal atau jail khas anak-anak terutama masa pra pubertas hingga masa remaja awal usia 10-15 tahun. Sisi jail pada masa remaja pada umumnya identik dengan perilaku yang mengganggu dan menimbulkan pengalaman negatif misalnya kenakalan pada usia tersebut. Sedangkan menurut sudut pandang penulis, sisi jail tidak selalu timbul karena pengalaman negatif seperti orang lain pada umumnya, melainkan pengalaman yang menimbulkan keseruan/kebahagiaan dan menjadi permainan yang asyik. Penulis ingin mengimajinasikan kebahagiaan semasa remaja bersama teman sepermainan sehingga menjadi lukisan. Hal itulah yang ingin saya representasikan pada karya Tugas Akhir ini.

Bagaimana perasaan itu diwujudkan bergantung pada kecekatan seniman dalam mewujudkannya melalui mediumnya. Di sini akan terjadi proses seleksi material dan penajaman atau fokus terhadap perasaan yang ingin diekspresikannya. Di sinilah aspek individual seniman muncul, bagaimana ia berperasaan terhadap suatu stimulus yang dapat amat berbeda dengan tanggapan individu seniman lain. Inilah sebabnya objek kematian dapat mendatangkan perasaan berbeda-beda dalam seni. Ada yang mentertawakan kematian, ada yang menangisi, ada yang ketakutan, ada yang kagum, ada yang menimbulkan perasaan misterius. (Sumardjo, 2000:75)

Berawal dari ketertarikan tersebut penulis menetapkan konsep penciptaan yang akan ditampilkan adalah merepresentasikan keceriaan masa remaja awal ke dalam karya seni lukis. Memvisualkan kembali ingatan-ingatan tentang keceriaan dan kebahagiaan yang dialami penulis di masa remaja awal, dan tidak adanya kesedihan dalam bentuk dan karakter khas penulis.

Seni bukan media langsung dari realitas, seni bukan sekedar imitasi dari realitas, melainkan dunia dengan realitas baru hasil interpretasi seniman atas realitas sebenarnya. Menurut Aristoteles imitasi yang dilakukan seniman terhadap realitas tidak berhenti pada peniruan semata melainkan seniman mengelola realitas di dalam imajinasinya. (Saidi, 2008:1)

Masa remaja menjadi inspirasi untuk mengemukakan kisah yang dialami ke dalam karya seni lukis dengan tema adolesens sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis.

Keseluruhan ide yang diwujudkan seorang seniman ke dalam karya seni rupa pasti berbeda dengan seniman lainnya, karena setiap seniman memiliki ciri khas, selera, pengalaman, ide, dan emosi yang berbeda-beda. Karya-karya pada penciptaan ini secara keseluruhan mengekspresikan pengalaman penulis dalam figur-figur deformasi imajinatif dengan gaya dekoratif.

Masa remaja dihadirkan kembali dengan menggunakan bahasa ekspresi dengan menghadirkan kenakalan-kenakalan dan kejailan, melalui suasana keceriaan dan kadang kenaifan melalui bahasa rupa berupa lukisan.

2. Konsep Visual

Konsep perwujudan dari karya Tugas Akhir ini menggunakan figur deformasi imajinatif dengan gaya dekoratif dalam setiap lukisan yang terinspirasi dari beberapa hal yang sangat dekat dengan penulis, di antaranya, video, karakter tokoh idola, film kartun, *game*, *meme*, dan gambar-gambar/video dari media *online*. Karakter tokoh idola yang mencolok merupakan objek yang menarik dan mudah untuk dideformasi secara maksimal. Pengembangan bentuk dengan lebih liar adalah langkah untuk mengeksplorasi dan mempelajari bentuk figur. Penggunaan berbagai macam warna yang cerah pada figur merupakan salah satu poin lebih dalam mengolah warna pada sebuah karya dan juga mempermudah dalam menciptakan suasana ramai dan ceria pada karya.

Figur-figur manusia pada lukisan ini juga terinspirasi dari berbagai macam *emoticon* dalam aplikasi *chatting* di media sosial, penulis ingin menampilkan bentuk komunikasi atau ekspresi yang dilakukan oleh figur dalam sebuah karya. *Emoticon* dipilih karena dunia media sosial di zaman modern ini adalah dunia yang dekat dan sangat akrab dengan penulis. Oleh karena itu penulis dapat dengan bebas untuk mengeksplorasi dunia media sosial terutama bagiannya yaitu *emoticon*.

Pada penciptaan karya seni lukis ini, bentuk yang digunakan untuk karya adalah bentuk figuratif yang dideformasi, dibuat secara *flat*, *naive-decoratif*, stilisasi, dan lebih mengutamakan deformasi bentuk dan pengisian-pengisian bidang. *Naive decoratif* adalah corak dalam seni lukis yang sederhana dan kekanak-kanakan. Di ambil dari kata naif berarti penuh kesegaran, lukisan

bergaya kekanakan, menggunakan warna terang dan kuat. Gaya seni lukis ini ditandai oleh kesederhanaan goresan, warna, maupun teknik.

Dekoratif naif itu sendiri adalah gaya dalam pengungkapan keindahan dekoratif berjenis liar, kekanak-kanakan, dan primitif. Dalam gaya dekoratif naif ini hampir tidak terkekang masalah proporsi objek figur, atau prespektif atau volume keruangan. Semuanya menampakkan unsur menghias secara kuat. (Susanto, 2012:100).

Penambahan unsur tiga dimensi yang digunakan dalam karya, yaitu patung kecil berbahan *clay* dengan bentuk sesuai konsep/judul karya yang ditempel pada lukisan. Banyak pengaruh bentuk karakter tokoh idola, *game*, *meme*, dan *emoticon* media *online*, terdapat unsur-unsur seni rupa yang digunakan dalam proses pembentukan karya seni lukis, yaitu warna, bentuk, dan garis.

C. Proses Penciptaan

1. Prapenciptaan

Pada setiap proses penciptaan karya tentunya banyak faktor sebagai acuan referensi. Selain dari pengalaman pribadi, karya seniman terdahulu maupun sekarang menjadi referensi dalam penciptaan karya. Hal lain yang dilakukan untuk menunjang perluasan ide atau gagasan yaitu *browsing* internet, melihat situs-situs media sosial yang menyediakan layanan bergambar seperti Instagram dan Pinterest. Banyak akun yang menjadi referensi penulis, misalnya akun Manon de Jong (*monann_illustration*) dan Rara Kuastra. Karya seniman-seniman baru, baik seniman dalam maupun luar negeri juga menjadi referensi dalam hal penggunaan bentuk, karakter tokoh, dan elemen-elemen seni rupa lainnya. Melakukan pengamatan pada karya-karya seniman lain sebagai referensi dalam hal gaya dan teknik yang serupa, seperti Angela Mckay, Bodil Jane, Erica Hestu Wahyuni, dan Rara Kuastra.

Beberapa contoh karya acuan seniman lain:



Gambar 1.
Angela Mckay, *Andromeda Gardens*, Cat Air dan Gouache pada Kertas, 2017
(sumber: www.ohkiistudio.com/shop-prints/andromeda-gardens, diakses pada tanggal 9 Juni 2021, jam 12.30 WIB)

Angela Mckay merekam perjalanannya dan mengabadikannya dengan sketsa cat air sesuai *view* yang ia datangi. Penambahan aksentuasi seperti titik-titik dan garis dalam pengisian bidang dalam karya tersebut sebagai inspirasi dan acuan penulis dalam membuat detail karya.



Gambar 2.
Manon de Jong, ilustrasi digital
(sumber: manondejong.nl, diakses pada tanggal 9 Juni 2021, jam 12.30 WIB)



Gambar 3.
Bodil Jane, *Botanical Scenes*, ilustrasi digital
(sumber: <https://www.itsnicethat.com/articles/bodil-jane-250816>), diakses pada tanggal
12 Maret 2020, jam 14.30 WIB)

Ilustrasi karya Manon de Jong yang kaya imajinasi tentang interior yang datar dan beberapa objek simplifikasi tanaman, dua wanita yang tidur di kursi. Figur-figur dengan pose yang luwes memberikan inspirasi terhadap penulis. Penggunaan warna-warna *soft* atau pastel, komposisi dan penempatan objek serta pembagian ruang kosong sebagai acuan pertimbangan sebuah karya agar mendapat kesan estetik.



Gambar 4.
Rara Kuastra, *Me and Mom*, Akrilik pada Kanvas, diameter 80cm, 2015
(sumber: <https://docplayer.info/54141383-A-kenangan-keluarga-sebagai-tema-penciptaan-lukisan-oleh-rara-kuastra-abstrak.html>) diakses pada tanggal 5 juni 2021, jam
19.30 WIB)

Penulis menjadikan karya seniman Rara Kuastra sebagai referensi karena dalam lukisan tersebut terdapat berbagai bentuk objek tanaman yang dideformasi, penambahan aksentuasi sehingga lebih artistik, serta penggunaan warna-warna kontras antara objek figur dengan *background* yang makin mempertajam objek dalam lukisan.



Gambar 5.

Erica Hestu, *Self Portrait*, 2018, akrilik pada kanvas dan bingkai kayu, ukuran 78x63 cm, (sumber: <https://affordableartfair.com/erica-hestu-wahyuni-self-portrait>. Diakses pada tanggal, 15 Juni 2021, jam 14.30 WIB)

Konsep dalam lukisan Erica didasarkan pada berbagai fenomena, mimpi, imajinasi, dan peristiwa yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari sebagai sumber inspirasi karyanya. Gaya dalam lukisan Erica yang kekanakan sangat mudah dikenali, berwarna cerah, tidak mengenal dimensi ruang, anatomi, volume, dan perspektif. Karena tema yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah keseruan anak-anak remaja kampung, maka penulis mendapat inspirasi dari gaya melukis Erica Hestu Wahyuni. Lukisan Erica yang bergaya dekoratif, kekanak-kanakan, menggunakan warna cerah, tanpa dimensi ruang, objek dibuat *flat*, tanpa perspektif yang nyata.

2. Penciptaan

Dalam penciptaan karya seni lukis terdapat beberapa tahap dalam proses pembentukan yang dilakukan. Ada beberapa bahan dan alat yang dibutuhkan selama dalam tahap awal hingga akhir pengerjaan, antara lain; spanram, kain bahan kanvas, lem, cat, air, dan *varnish* sebagai bahan utama, kemudian; *stapler*, gunting, spidol, pensil, kuas, dan palet yang merupakan alat yang akan digunakan. Berikut ini adalah penjabaran lebih lanjut tentang bahan dan alat;

a. Bahan

1. Kanvas
3. Cat Tembok
4. Cat Akrilik
5. Air
6. Adonan *Clay*
7. *Varnish*

b. Alat

1. *Easel*
2. Kuas
3. Palet
4. Ember

c. Teknik

1. Teknik *Opaque*

Opaque adalah teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki. (Susanto, 2002:81)

2. Teknik Blok

Teknik blok merupakan teknik menyapukan cat pada kanvas dengan olesan yang rata dan cenderung hanya menggunakan satu warna. Teknik ini digunakan ketika membuat *background* pada lukisan.

3. Teknik Campuran (*Mixed Media*)

Teknik campuran yaitu teknik yang digabungkan teknik lainnya. Teknik lain yang penulis gunakan dalam karya Tugas Akhir ini adalah menambah media *clay* atau tanah liat yang sudah dibentuk figur dan kepala yang sudah dilukis dan dideformasi kemudian ditempel pada kanvas. Teknik menggunakan kawat dalam karya juga digunakan untuk menggantung objek utama dalam karya yang dikaitkan dengan frame kayu yang sudah ditempel pada kanvas. Terdapat pula teknik kerok, palet, dan teknik transparan pada setiap aksentuasi bidang yang penulis gunakan pada sebagian kecil karya untuk menambahkan kesan artistik.

d. Tahapan Pembentukan

Proses pembuatan karya seni lukis memiliki berbagai tahap mulai dari persiapan alat dan bahan, mencari ide, kemudian divisualisasikan ke dalam kanvas. Adapun tahap-tahap proses perwujudan karya adalah sebagai berikut:

1. Persiapan (*Preparation*)

Tahap awal sebelum proses pembuatan karya yaitu persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk proses melukis. Diawali dengan pembuatan kanvas dengan pemasangan kain pada *spanraam*, kemudian pengeleman kanvas hingga menutup pori-porinya, dilanjutkan proses plamir dengan campuran lem kayu dan cat tembok/akrilik putih. Kemudian menyiapkan warna yang dibutuhkan untuk *background* dan warna pendukung lain sesuai ide yang akan divisualisasikan.



Gambar 6.
Tahap Persiapan melukis
(Sumber: dokumentasi penulis)

Proses melukis dilakukan di tempat yang terang dengan pencahayaan sinar matahari langsung.

2. Perenungan (*Incubation*)

Tahap pembentukan karya dimulai dengan perenungan dalam pematangan ide. Saat proses perenungan ada beberapa sumber untuk menjadi referensi dalam proses berkarya, yakni dari foto, pengalaman pribadi maupun sekitar, video (*variety show* korea, video musik *K-Pop*), film, animasi, majalah, sosial media, maupun buku. Dalam tahap ini penulis berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan.

3. Inspirasi



Gambar 7.
Inspirasi 1
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 8.
Inspirasi 2
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 9.
Inspirasi 3
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 10.
Inspirasi 4
(Sumber: dokumentasi penulis)

Pada tahap ini sketsa merupakan proses yang dilakukan setelah mendapatkan ide atau gagasan dari berbagai sumber. Sketsa kasar biasanya dilakukan pada kertas terlebih dahulu, kemudian sketsa bila dirasa sudah cukup matang maka akan ditransfer pada bidang kanvas. Pembuatan sketsa pada kertas dilakukan dengan pensil, namun bisa juga dilakukan langsung pada kanvas dengan menggunakan pensil, kuas, atau cat akrilik transparan. Tahap ini merupakan tahap terakhir di mana terjadi pengontrolan pada keseluruhan pada karya. Di antaranya memberikan penekanan pada objek-objek tertentu dengan kontras. Selain itu melakukan penekanan dengan warna terang pada bagian tertentu untuk mendukung warna gelap agar memberikan kesan bentuk objek yang kontras satu sama lain. Penambahan objek-objek pelengkap sebagai pendukung aktivitas dalam lukisan

4. Pemunculan (*Insight*)

Tahap selanjutnya adalah memindahkan sketsa dari kertas pada kanvas. Sketsa bisa dilakukan dengan pensil 4B atau langsung dengan cat akrilik tipis mengikuti sketsa yang telah dibuat pada kertas dan menyempurnakan objek utama, komposisi, dan objek pendukung lainnya.



Gambar 11.
Sketsa di Kanvas (Sumber: dokumentasi penulis)

Setelah tahap sketsa di kanvas, proses selanjutnya yakni pewarnaan *background* lukisan. Pewarnaan *background* biasanya hanya menggunakan dua warna dengan teknik blok atau bisa juga gradasi warna sesuai sketsa dan ide awal.



Gambar 12.
Tahap Pewarnaan *Background*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Tahap setelah lapisan cat pertama/*background* kering adalah pewarnaan objek-objek utama dan detail seperti pengisian objek. Proses pewarnaan objek menggunakan cat yang telah dicampur warnanya sesuai ide yang diinginkan.



Gambar 13.
Pewarnaan Objek
(Sumber: dokumentasi penulis)

Detail pada karya ini menggunakan unsur aksentuasi pada bidang *background*, penambahan ornamen-ornamen dekoratif dalam karya yang dihadirkan dengan pengulangan pola bentuk dengan warna kontras.. Selanjutnya diberi tanda tangan dan tahun pembuatan dalam karya yang telah selesai dibuat. Tanda tangan dan tahun merupakan penanda bahwa karya sudah selesai dan langkah terakhirnya yaitu pemberian *fixative/varnish*.



Gambar 14.
Hasil Akhir Karya
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3. Pascapenciptaan

a. *Fixative*

Pada tahap ini karya yang dirasa sudah jadi dengan maksimal secara ide penciptaan serta konsep perwujudan. Selanjutnya lukisan diberi lapisan pelindung transparan *clear* dengan beberapa lapisan.

b. Konsultasi dengan dosen

Tahap berikutnya adalah konsultasi dengan dosen pembimbing. Konsultasi hasil karya ke dosen pembimbing akan mendapat evaluasi dan masukan untuk penyempurnaan karya tersebut.



Gambar 15.

Karya yang sudah siap dipresentasikan atau dipamerkan

D. Deskripsi Karya

1. Karya TA#1



Gambar 16. Fatmala Artasari, *Sak Erte*, 2017

Mix media di atas kanvas 60 x 70 cm (Foto: Fatmala Artasari, 2020)

Pada karya ini menceritakan kehidupan bersama tetangga dengan berbagai aktivitas sehari-harinya di sekitar rumah. Pada lukisan terdapat dua *center of interest* berupa *frame* atau bingkai biru sebagai simbol jendela rumah tetangga kemudian pada bingkai tersebut digantungkan objek 3 figur manusia yang terbuat dari *clay*. Pada bingkai warna merah muda menggambarkan simbol kehangatan silaturahmi yang terjalin antar tetangga. Tambahan instalasi yang digantung pada bingkai merah muda melambangkan anak-anak remaja yang membentuk kelompok atau “geng” yang selalu bermain, bercanda, atau sekadar nongkrong di depan rumah Ketua RT.

Warna halaman pada lukisan dominan biru yang melambangkan kedamaian. Objek 3 dimensi berbentuk figur manusia terbuat dari tanah liat yang dibentuk figur kemudian dilukisi, dan digantungkan pada frame kayu di atasnya dengan menggunakan kawat. Penambahan media *clay* dan *frame* kayu ini agar karya tidak monoton sehingga media tambahan tersebut menjadi pusat perhatian dalam karya.

2. Karya TA#2



Gambar 17. Fatmala Artasari, *Doorbell*, 2021
Akrilik, *clay* dan kanvas pada kanvas, 70 x 90 cm (Foto: Fatmala Artasari, 2021)

Karya yang berjudul *Doorbell* ini menceritakan perilaku anak-anak remaja yang suka usil setiap pulang sekolah. Mereka sering memencet bel pintu suatu rumah yang selalu sepi kemudian dengan cerianya melarikan diri. Perilaku ini merupakan salah satu dari sifat remaja yang disebut usil dan hampir sebagian anak pernah melakukan termasuk penulis bersama teman-teman saat itu.

Teknik yang digunakan pada karya ini merupakan teknik campuran, di mana pada bidang kanvas ditambahkan media lain yakni kanvas berukuran 20x20 cm dan *clay* di setiap objek kepala manusia. Penambahan media tersebut untuk

menampilkan dimensi keruangan pada bidang kanvas agar menghasilkan unsur ruang secara nyata, dan agar objek utama lukisan terlihat semakin menonjol dan sebagai pertimbangan aspek artistiknya. Penempatan objek-objek yang seolah melayang dan acak dengan tujuan untuk mengabaikan perspektif dalam lukisan.

3. Karya TA# 3



Gambar 18. Fatmala Artasari, *Outbound*, 2021
Cat Akrilik di atas kanvas, 60 x 70 cm (Foto: Fatmala Artasari, 2021)

Rasa percaya diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting dalam kehidupan manusia. Remaja dalam kehidupan sehari-hari dituntut untuk dapat melakukan penyesuaian diri yang baik dalam berinteraksi dengan lingkungan dan dibutuhkan kepercayaan diri. Kepercayaan diri terhadap kelebihan yang dimiliki dan memiliki keyakinan diri yang kuat. Kerjasama anggota setiap kelompok sangat dibutuhkan dalam kegiatan seperti itu. Peran ketua dan wakil kelompok juga mempunyai pengaruh besar dalam kerja sama.

Pada karya ini penulis merasakan alur cerita yang mewakili semangat anak remaja serta kejailan-kejailannya yang tetap ditampilkan melalui gerak dan bentuk deformasi figur dan keluwesan dalam menentukan warna. Aksentuasi garis dan

titik pada pengisian bidang untuk menambah kesan artistik lukisan. *Background* dan keseluruhan objek dibuat secara *flat* dan tidak memiliki dimensi ruang.

E. Simpulan

Karya seni lahir berdasarkan apa yang memengaruhi pola pikir seorang seniman. Hal tersebut dapat berasal dari lingkungan alam, sosial, dan personal, sehingga apa yang menjadi daya tarik dalam diri seorang seniman akan menghadirkan karakter khas dalam karya seni yang diciptakannya. Pada proses penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh pengalaman personal dan lingkungan penulis.

Dari 20 karya Tugas Akhir penciptaan ini sebagian besar menampilkan adolesens dengan objek pendukung yaitu figur manusia dalam bentuk dekoratif yang dideformasi dan menggunakan unsur warna terang, pastel, dan feminim dalam karya seni lukis dua dimensi serta penambahan media *clay* di setiap figur.

Pada karya penciptaan ini terdapat karya yang dirasa memuaskan juga kurang memuaskan bagi penulis. Salah satu karya yang dirasa memuaskan adalah karya yang berjudul *Outbond*, karena pada proses penciptaan karya ini penulis merasakan alur cerita yang mewakili semangat masa remaja serta kejailan-kejailannya tervisualkan melalui gerak dan bentuk deformasi figur dan keluwesan dalam menentukan warna. Di samping itu terdapat karya yang kurang optimal, yakni karya yang berjudul *Rumah Pohon* karena pada karya ini kurang mengeksplorasi warna dan aksentuasi pada bidang lukisan.

Hal-hal yang dapat dikembangkan pada penciptaan karya bertemakan adolesens ini adalah pengerucutan tema yang lebih spesifik dan konsep yang dapat digabungkan dengan bidang ilmu pengetahuan seperti psikologi, sains, dan sebagainya. Secara artistik masih dapat dieksplorasi lagi baik dari media maupun tekniknya.

Melalui karya-karya Tugas Akhir yang telah diciptakan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi baru bagi apresiator seni lukis mengenai konsep dan hingga visual. Karya Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis ini secara keseluruhan masih banyak kelemahan dan kekurangan baik secara visual maupun penulisan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai masukan dan perbaikan untuk kualitas yang lebih baik di masa mendatang.

F. Kepustakaan

– Buku

- Bahari, Nooryan, *Kritik Seni*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2008
- Baron, Robert A, *Psikologi Sosial*, Edisi ke-2, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2005
- Mulyadi, Seto, *Bermain itu Penting*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 1997
- Saidi, Acep Iwan, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia* Yogyakarta, ISACBOOK, 2008
- Somantri, Sutjihati, *Psikologi Anak Luar Biasa*, PT Refika Aditama, Bandung, 2012
- Sugiharto, Bambang, *Untuk Apa Seni*, Matahari, Bandung, 2013
- Sumardjo, Jacob, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung, 2000
- ST, Anditya. *Ide Warna Rumah Gaya*, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2016
- Susanto, Mikke. *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta, DictiArt Lab & Djagad Art House, 2012
- Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2000
- Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan, Remaja Rosdakarya*, Bandung, 1992

– Buku Terjemahan

- Papalia, Diane E. 2014. *Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12*, terj. Fitriana Wuri Hertati. Jakarta: Salemba Humanika

– Laman

- <http://www.ohkiistudio.com/shop-prints/andromeda-gardens>, (Diakses pada Rabu, 9 Juni 2021, pukul 12.30 WIB)
- <https://manondejong.nl>, (Diakses pada Rabu, 9 Juni 2021, pukul 12.30)
- <https://www.itnicethat.com/articles/bodil-jane-250816>, (Diakses pada Kamis, 12 Maret 2020, pukul 14.30)
- <https://docplayer.info/54141383-A-kenangan-keluarga-sebagai-tema-penciptaan-lukisan-oleh-rara-kuastra-abstrak.html>, (Diakses pada Selasa, 8 Juni 2021, pukul 19.30)