

---

# Penggambaran Simulasi melalui Gerak Wahana Taman Ria

Dwihandono Ahmad    Muksin, S.Sn., M.Sn.

Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [dwihandonoahmad89@yahoo.co.uk](mailto:dwihandonoahmad89@yahoo.co.uk)

**Kata Kunci** : Representasi, Penggambaran, Simulasi, dan seni lukis

---

## Abstrak

Persoalan mengenai representasi telah lama menjadi problematika seni rupa. Seni lukis yang terfokus pada representasi dan persepsi telah mengalami berbagai perubahan terkait pemahaman akan cara pandang dan persepsi manusia itu sendiri. Perkembangan teknologi yang memungkinkan reproduksi digital dan produksi massal turut berperan dalam mengubah definisi akan representasi.

Representasi, kini, dapat dilihat sebagai permasalahan yang subjektif. Agar dicapai visualisasi dari lukisan yang sesuai dengan permasalahan yang ingin dibahas, digunakan suatu karakteristik/parameter yang dipandang dapat berperan sebagai acuan untuk mendefinisikan. Setelah permasalahan tersebut didefinisikan, dilakukan analisis terhadap informasi dasar untuk kemudian diaplikasikan ke dalam lukisan.

## Abstract

*Discourses on representation have been around the fine art since a long time. Painting which focused on representation, have undergo various changes concerning the way people see, and the human perception itself. Technology advancement, which accommodate digital and mass production have played a role in transforming the definition of representation.*

*Now days, representation could be viewed as a subjective problem. In order to achieve visualizations of a painting which cohere with its issue, certain parameters/characteristics is applied to define what a painting is visualizing. After the issue is well defined, basic information were analyzed in order to be applied in the painting.*

---

## 1. Pendahuluan

Permasalahan representasi, terutama yang bersifat perseptual, berkaitan erat dengan praktik berkesenian dua dimensional. Sejak era klasik hingga modern, representasi kerap menjadi pembahasan dalam ranah filosofis dari praktik berkesenian di barat. Hal ini tidak lepas dari pemahaman senirupa yang berkuat pada gagasan *mimesis* antara karya seni dengan suatu objek. Penemuan teknologi kamera mempengaruhi gagasan *mimesis* tersebut sehingga di abad 20, melalui modernisme senirupa di barat, gagasan *mimesis* klasik kemudian berkembang dan tergantikan oleh berbagai macam hal, termasuk gagasan mengenai hal-hal yang non representasional.

Dari Cezanne, beralih ke gerakan cubisme, futurisme, hingga kandinsky, seni rupa modern barat telah menapaki jalan yang cukup panjang dalam melakukan abstraksi dari objek yang direpresentasikan. Gagasan seni rupa, pada paruh pertama abad 20, dalam meniru kenyataan terus berevolusi menghasilkan visual yang justru menjauh dari kemiripan visual. Abstraksi kemudian dipandang sebagai sebuah originalitas dalam proses kreasi seorang seniman yang tidak lain mengukuhkan seniman sebagai pelopor kebaruan (*avant garde*). Originalitas dalam hal ini ditandai oleh visual karya yang semakin mengarah pada bentuk yang non representasional dan gagasan kekaryaannya yang bersifat diskontinu dari realitas yang nyata.

Paruh kedua dari abad 20 menandai kebangkitan reproduksi dan produksi yang bersifat massal. Permasalahan originalitas menjadi sesuatu yang polemik, terutama pada pemaknaan suatu karya. Reproduksi menyebabkan penciptaan karya menjadi sangat sulit untuk sungguh-sungguh original bagaikan lahir baru. Sejak ditemukannya teknik Daguerreotype di tahun 1839, Sebuah teknologi baru menggeser peran lukisan sebagai media representasional. Penemuan fotografi melahirkan suatu bentuk kesenian yang dapat merepresentasikan kenyataan secara lebih objektif. Kamera bekerja secara mekanis dengan kemampuan untuk merekam suatu gambaran realita yang kompleks secara akurat dalam waktu yang singkat. Peran Lukisan sebagai media representasi realita yang obyektif mulai bergeser dikarenakan kehadiran fotografi.

Proses kreasi kemudian mengalami perubahan makna, dari penciptaan menjadi perakitan/penyusunan ulang. Kebaruan beralih dari sesuatu yang berada pada tataran kenyataan menjadi sesuatu yang berupa gagasan. Lukisan abstrak (dengan wacana diskontinuitas/originalitas) yang pada saat itu semakin terfokus pada esensi dari mediumnya, harus dihadapkan pada suatu perubahan pola pandang akan originalitas.

Originalitas pada lukisan abstrak pun harus beralih kepada kebaruan pemaknaan, bukan kebaruan pada tataran visual/permukaan. Lukisan dengan visual abstrak tidak lagi bisa sekedar menjelaskan unsur-unsur rupa yang dipandang esensial bagi keberadaannya. Dibutuhkan sebuah pemaknaan ke dalam (subyektif), dan bukannya keluar (permukaan), dalam proses kreasi lukisan. Untuk itu penulis memutuskan untuk mengangkat *subject matter* yang bersifat konseptual dalam rangka mengembangkan pemaknaan suatu lukisan ke dalam.

tujuan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui dan memahami perubahan gagasan akan visual yang non representasional menjadi visual yang representasional. Perubahan tersebut menjadikan sebuah lukisan bersifat sangat subjektif. Subjektifitas ini melahirkan kebutuhan akan definisi dan ciri dari permasalahan yang diangkat. Ciri yang ditetapkan akan dipergunakan sebagai acuan untuk menggambarkan permasalahan tersebut.

## 2. Proses Studi Kreatif

Dalam pengerjaan tugas akhir ini penulis melalui beberapa tahapan proses. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui landasan teori mengenai representasi dan perkembangannya. Pada tahap ini, dilakukan penelaahan terhadap gagasan representasi dan simulasi. Permasalahan representasi difokuskan pada pemikiran subyektifisme, sedangkan permasalahan simulasi berfokus pada definisi dan karakteristik. Analisis teori dilakukan untuk mendapatkan gagasan inti bagi karya tugas akhir ini dengan cara mengkaji dan menarik kesimpulan dari landasan teori yang telah ditetapkan. Gagasan inti diperlukan sebagai suatu acuan dalam proses evaluasi pembuatan karya.

Proses berkarya terbagi menjadi dua kegiatan utama. Studi lapangan dilakukan untuk mengambil sampel gambar dari gerak wahana taman ria yang akan dipergunakan sebagai sketsa. Studi dilaksanakan di *Bandung Carnival Land* yang beralamat di Jl. Sirnagalih No. 15, Karangsetra, Bandung. Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar menggunakan kamera diwaktu malam. Tahapan terakhir terfokus pada kegiatan studio. Pada tahap ini mulai dikreasikan lukisan berdasarkan sketsa gambar yang telah didapat. Proses kreasi dari lukisan yang satu ke lukisan yang lain dilakukan secara berurutan, satu per satu. Lukisan yang telah selesai dianalisis dengan gagasan inti yang didapatkan pada tahap analisis teori untuk kemudian dievaluasi. Pengerjaan karya yang selanjutnya dilakukan berdasarkan hasil evaluasi karya sebelumnya, menjadikan proses penciptaan karya tidak simultan.

Berdasarkan *Collins Dictionary and Thesaurus*, representasi terkait dengan permasalahan benda seni rupa adalah segala sesuatu yang mewakili atau “menghadirkan kembali”, seperti sebuah gambaran yang dihadirkan dengan jelas kepada pikiran.

Representasi dapat diindikasikan berdasarkan suatu kemiripan antara suatu objek dengan yang mewakilinya. Representasi dalam seni rupa dapat bersifat *non perceptual* dan *perceptual*. Representasi *non perceptual* merupakan representasi secara umum yang mencakup segala jenis keterwakilan. Representasi *perceptual* menitikberatkan permasalahan representasi dimana hubungan keterwakilan suatu objek dengan yang mewakilinya berada di tatanan persepsi pengamat. Segala representasi yang berwujud dua dimensional bersifat *perceptual*. Terkait dengan karya tugas akhir penulis yang bersifat dua dimensional, pembahasan akan mengacu pada representasi *perceptual*. Penulis menggunakan kata “penggambaran” sebagai ganti dari frase “representasi gambar” atau “*pictorial representation*”. Oleh karena itu, “penggambaran” penulis definisikan sebagai perwakilan sesuatu dalam wujud dua dimensional.

Hubungan kemiripan antara objek dengan gambar dipandang sebagai hubungan dua arah, dimana objek menyerupai gambar begitu pula sebaliknya. Lain halnya dengan hubungan perwakilan gambar atas suatu objek. Gambar mewakili suatu objek tertentu, sedangkan objek tidak mewakili suatu gambar. Suatu objek dapat diwakili oleh berbagai gambar. Pada tataran filosofis, representasi merupakan permasalahan mengenai keterwakilan, bukan kemiripan antara objek dengan gambar.

John Hyman dalam bukunya “*The Objective Eye*” mengemukakan sebuah teori mengenai penggambaran secara lebih spesifik. Hubungan kemiripan objek dengan gambar di tataran persepsi tidak bersifat objektif, dikarenakan adanya perbedaan dimensi. Suatu objek dihadirkan kembali kedalam kerangka dua dimensional, menjadikan kemiripan sebuah gambar dengan objek yang digambarkannya bersifat optis (*occlusif*). Maksud dari kemiripan yang bersifat optis ialah, kemiripan terletak pada hubungan antara apa yang tertangkap oleh mata pada sudut pandang dan intensitas cahaya tertentu dengan apa yang ada pada suatu permukaan bidang datar. Hal ini mengindikasikan bahwa hubungan antara gambar dengan apa yang digambarkan berada pada tatanan persepsi manusia, bukan suatu hubungan yang nyata dan

langsung antara objek dengan gambar. Merunut dari pemahaman ini, hubungan objek dengan gambar tidak terdapat pada permukaan gambar, tapi berada di dalam persepsi pengamat

Suatu lukisan merepresentasikan gagasan, bukan objek lain. Semua lukisan untuk itu bersifat representasional. Pemikiran ini menjadikan suatu lukisan bersifat sangat subjektif. Subjektifisme dalam teori seni rupa dua dimensional dimulai ketika Ernst Gombrich mempublikasikan bukunya yang berjudul *Art and Illusion*. Di dalam bukunya tersebut, Gombrich berpendapat bahwa perkembangan seni rupa barat (khususnya dari zaman mesir dan yunani kuno lalu ke zaman renaissance di Eropa barat, hingga ke era modern di eropa barat (Cezanne) berkuat pada penemuan sifat dasar dari proses memersepsikan visual di saat melihat. Perkembangan tersebut berpusat pada pemahaman akan cara untuk merangsang indera penglihatan agar dapat menghasilkan pengalaman melihat objek visual tanpa kehadiran objek tersebut.

Representasi *perceptual* menyatakan bahwa pengalaman melihat suatu objek dengan pengalaman melihat gambar objek tersebut adalah sama, terlepas tidak adanya kesamaan secara nyata antara objek dengan gambar. Karena suatu gambar merepresentasikan suatu objek ketika pengalaman melihat gambar tersebut sama dengan pengalaman melihat objek yang digambarkan, maka kemampuan representasi dari suatu gambar terikat pada efek psikologis yang dapat dihasilkannya. Dengan kata lain, suatu gambar merepresentasikan sesuatu hal yang lain karena persepsi pribadi pengamat menghasilkan pengalaman melihat layaknya melihat benda tersebut secara langsung. Namun suatu permukaan yang memiliki corak, rona, atau pola tidak dapat secara langsung disebut sebagai gambar dari suatu objek hanya karena menghasilkan pengalaman tersebut.

Untuk menggambarkan simulasi secara subjektif, dibutuhkan suatu definisi dan parameter yang jelas mengenai apa simulasi itu. Simulasi merupakan sebuah istilah serapan yang berasal dari bahasa Inggris dan berakar pada bahasa Latin. Kata *simulation* merupakan kata benda yang memiliki bentuk kerja *simulate*. Kata *simulate* dimaknai sebagai sebuah tiruan atau keadaan berpura-pura, baik dari segi tampilan hingga kondisi yang dapat diamati. Menurut definisi pertama, suatu simulasi bersifat pura-pura dimana ia mencoba berperan sebagai sesuatu yang nyata. Dengan berpura-pura, suatu simulasi dibedakan dengan kenyataan. Definisi yang kedua menjelaskan simulasi secara lebih spesifik dengan menetapkan suatu kondisi yang diciptakan kembali. Definisi terakhir sekilas menyerupai definisi *representation*, hanya saja bersifat lebih umum.

Kata simulasi sendiri merupakan kata kerja yang dibendakan (*simulate* menjadi *simulation*). Bentuk dasarnya yang merupakan kata kerja menjadikan istilah simulasi bersifat aktif dan operasional seperti pada kata pelarian, pembangunan, penyusunan, penanaman, dan lain-lain. Menurut Catherine M. Banks, simulasi adalah sebuah metodologi terapan yang dapat menjabarkan perilaku dari suatu sistem dengan menggunakan model matematis maupun simbolis. Simulasi dalam hal ini merupakan suatu reka ulang atau rekayasa dari suatu pengoperasian. Tidak diharuskan bagi suatu simulasi untuk bertolak dari suatu hal yang lain, menjadikan simulasi berbeda dengan konsep representasi sebagai "tiruan" yang identik dengan keterwakilan. Simulasi sebagai sebuah metodologi terapan mengacu pada pemahaman ini.

John A. Sokolowski mendefinisikan simulasi sebagai suatu representasi dari model, yang memiliki dimensi waktu. Dapat juga dikatakan bahwa model mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Durasi waktu dari suatu simulasi mengacu pada sistem yang ditetapkan, menjadikan durasi tersebut dapat ditentukan. Penentuan waktu dalam suatu simulasi dapat mengacu pada durasi atau urutan kejadian, yang ditentukan oleh individu penggagas simulasi tersebut. Simulasi memiliki karakteristik aktif, dibedakan dari kenyataan, memiliki durasi, dan terkait oleh variabel waktu.

### 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Penulis bermaksud untuk menawarkan suatu gagasan dimana penggambaran diartikan sebagai suatu usaha menghasilkan gambar, dalam hal ini, mengenai simulasi. Untuk itu simulasi hanyalah sebuah objek, *subject matter*, dari gambar yang akan dihasilkan. Penulis tidak mengusung penggambaran sebagai suatu simulasi di tataran konseptual, tapi memosisikan simulasi hanya sebagai sesuatu yang digambarkan.

simulasi sebagai suatu kondisi atau fenomena yang memiliki karakteristik aktif (operasional), terikat pada suatu durasi atau rangkaian kejadian, dengan variabel sistem atau struktur yang terbatas. Ketiga hal inilah yang penulis anggap mencirikan simulasi. Karakteristik tersebut dapat ditemukan pada pengoperasian program di realitas digital, wahana

taman ria yang bergerak, sandiwara teater, dan lain sebagainya. Di antara hal-hal yang memenuhi karakteristik simulasi, penulis memilih wahana taman ria karena dapat memberikan pengalaman langsung dengan keterlibatan yang tinggi.

Mengacu pada wahana taman ria, karakteristik aktif diindikasikan oleh pergerakan dan dinamika wahana. Durasi dari simulasi dapat diamati dengan jelas mengingat berjalannya suatu wahana taman ria memiliki urutan kejadian juga rentang waktu. Adanya suatu pola gerakan atau lintasan dari wahana taman ria merupakan manifestasi nyata akan adanya suatu sistem, pola, atau struktur Berdasarkan pemaparan diatas, penulis beranggapan bahwa wahana taman ria dapat digolongkan sebagai suatu simulasi.

Implikasi dari teori John Hyman menjadikan sebuah gambar dapat mewakili berbagai obyek dikarenakan adanya penyusutan dimensi menjadi dua dimensional. Sebagai contoh, sebuah gambar muka seseorang yang tampak persis dari depan dapat mewakili muka orang tersebut, sebuah topeng yang berbentuk muka orang tersebut, hingga patung orang tersebut. Untuk itu, pada tiap penggambaran, sebuah gambar dapat mewakili seperangkat obyek yang beragam.

Pada saat suatu gambar dapat mewakili berbagai hal, muncul permasalahan mengenai apa yang sesungguhnya diwakili oleh gambar tersebut. Penggambaran yang figuratif tetap membutuhkan sebuah nama atau judul untuk mengidentifikasi obyek yang digambarkan. Gambar yang abstrak memiliki obyek yang bersifat lebih tersembunyi ketimbang gambar yang figuratif, menjadikan gambar abstrak lebih sulit untuk diidentifikasi daripada gambar figuratif.

Baik gambar yang abstrak ataupun bentuk-bentuk di alam yang terjadi dengan sendirinya (seperti genangan air, pola pertumbuhan lumut, bentuk awan, dan lain sebagainya), keduanya sama-sama dapat diidentifikasi menjadi berbagai macam hal dalam persepsi pengamat. Lantas apakah yang membedakan pola yang terjadi secara alami (tanpa campur tangan manusia) dengan gambar yang abstrak? Yang membedakan gambar abstrak dengan bentuk-bentuk di alam adalah proses kreasinya. Suatu penggambaran yang abstrak dikreasikan dan dimaknai oleh manusia yang memiliki kesadaran. Berkat kesadaran tersebut, manusia memiliki intensi dalam aktifitas menggambarkan sesuatu. Untuk itu, baik gambar yang figuratif maupun abstrak, keduanya diidentifikasi oleh intensi sang penggambar. Obyek yang diwakili oleh suatu gambar dapat diketahui berdasarkan pada intensi yang menggambarkan.

Gambar yang figuratif maupun abstrak sama-sama mengalami perubahan dimensi menuju dua dimensional. Oleh karena itu, gambar yang figuratif juga merupakan sebuah abstraksi dikarenakan penyusutan dimensi. Gambar apapun dapat bersifat representatif, bergantung pada apa yang diintensikan untuk dihadirkan kembali oleh sang penggambar. Hal ini menyebabkan aktifitas menggambarkan sesuatu, pada dasarnya, bersifat subyektif. Subyektifitas tersebut, melahirkan kebutuhan akan definisi dan parameter dari aspek kemiripan antara gambar dengan obyek. Aspek tersebut diperlukan untuk memahami hubungan keterwakilan antara obyek dengan gambar. Aspek tersebut akan menjelaskan segi kemiripan, dan seberapa mirip suatu gambar dengan obyek yang diwakilinya. Dapat disimpulkan bahwa keabsahan penggambaran bergantung pada definisi dan parameter dari aspek kemiripan antara gambar dengan obyek.

Penulis mendefinisikan parameter kemiripan atas simulasi sebagai; dibedakannya suatu simulasi dari kenyataan, sifatnya yang aktif (memiliki durasi atau urutan kejadian), adanya suatu struktur/sistem yang tetap tetapi menghasilkan sesuatu di luar sistem.

Lukisan adalah media representasi yang bersifat subyektif. Hal ini dikarenakan proses pembentukan sebuah gambar di atasnya terjadi melalui perantara gagasan dan keahlian manusia yang membuatnya. Tidak ada proses mekanis yang presisi layaknya sebuah mesin dalam pembuatan lukisan. Meskipun suatu lukisan dikerjakan dengan metode yang begitu terencana dan sistematis layaknya mesin, faktor kesalahan manusia dan ketidaksengajaan akan tetap hadir pada lukisan tersebut. Lukisan dan seni lukis mengandung sebuah interaksi langsung antara pembuat lukisan dengan lukisan yang dibuat dalam proses melukis. Kalaupun sebuah lukisan dikatakan merekam informasi layaknya kamera merekam intensitas cahaya, maka informasi yang seungguhnya terekam adalah karakter dari individu yang membuat karya melalui sapuan kuas, warna, komposisi dan teknik melukis lainnya. Subyektifitas dari lukisan mendorong penulis untuk menggunakan seni lukis sebagai medium dalam mengungkap representasi yang subyektif.

Seni lukis sebagai medium yang luwes telah mengalami perubahan sepanjang sejarah keberadaannya. Problematika pada lukisan dengan visual yang abstrak harus beralih kepada kebaruan pemaknaan, bukan kebaruan pada tataran visual/permukaan. Lukisan dengan visual yang dinilai abstrak berdasarkan pemahaman *mimesis*, tidak lagi bisa sekedar menjelaskan unsur-unsur rupa yang dipandang esensial bagi keberadaannya. Dibutuhkan sebuah pemaknaan ke dalam (subyektif), dan bukannya keluar (permukaan), dalam proses kreasi untuk mengetahui apa yang direpresentasikan oleh lukisan tersebut.

Subjektifitas lukisan dibangun. Tiap lukisan digagas oleh seorang seniman dengan kesadaran (intensi), menjadikan segala sesuatu yang ditampilkan seniman tersebut pada permukaannya mewakili sesuatu. Lukisan juga bersifat sangat kongkrit (nyata), menghasilkan pengalaman yang langsung. Pengalaman tersebut berlaku terutama pada proses kreasi, namun juga dapat dirasakan melalui observasi yang dilakukan secara langsung. Karakteristik inilah yang menjadikan lukisan sebagai medium penggambaran yang sangat baik, dilihat dari kualitas intensi sang pelukis, bukan dari segi kemiripan optis.

Lain halnya dengan lukisan, foto yang dihasilkan lewat kamera memiliki perbedaan pada tingkat subyektifitas dari penggambaran. Proses penglihatan pada mata mengandalkan kemampuan fokus untuk mempersepsikan apa yang ada dihadapan seorang pengamat. Hal-hal yang tidak berada di dalam area fokus mata tidak masuk kedalam persepsi pengamat. Seorang pengamat dapat melihat suatu obyek tapi tidak menyadari keberadaannya. Kamera memiliki kemampuan untuk fokus namun penangkapan cahaya dilakukan layaknya pemindaian secara serentak sehingga menghasilkan gambar dalam bentuk foto. Mata memperhatikan sedangkan kamera memindai. Proses pemindaian dalam menghasilkan gambar bersifat indeksikal, dimana segala hal yang terlihat akan ditampilkan. Persepsi manusia hanya menampilkan apa yang difokuskan mata saat memperhatikan sesuatu, bukan seluruh benda yang terlihat.

Tentu terdapat sebuah intensi dibalik proses penggambaran yang menggunakan kamera. Intensi tersebut bersifat terbatas pada apa yang menjadi fokus dari orang yang mengoperasikan kamera, bukan segala sesuatu yang hadir pada gambar foto. Keterbatasan intensi menyebabkan berkurangnya subyektifitas foto ketimbang lukisan. Dalam proses melukis, semua yang ditampilkan merupakan fokus dari sang pelukis. Hal ini dikarenakan sang pelukis mencurahkan perhatian pada tiap perubahan yang terjadi pada permukaan bidang yang dilukis. Seluruh area permukaan suatu lukisan menjadi seluruh area fokus sang pelukis.

Tahapan awal dari proses eksekusi karya adalah pembuatan sketsa dengan cara mengambil sampel gambar secara langsung dari wahana taman ria. Penulis mengunjungi *Bandung Carnival Land* untuk mengambil foto dari wahana di tempat tersebut. Penulis memutuskan untuk mengunjungi tempat tersebut di malam hari untuk menambahkan sensasi dari taman ria melalui gemerlap lampu warna-warni yang kontras dengan suasana gelapnya malam. Penulis berusaha untuk mendapatkan pengalaman langsung dari wahana taman ria guna mendapatkan sebuah pemaknaan yang subjektif dan personal dari taman ria tersebut. Penulis memutuskan untuk memilih wahana yang memiliki pengoperasian mesin, dengan unsur durasi berdasarkan gagasan karya penulis.

Tujuan utama penulis adalah menghasilkan visual yang menggambarkan pergerakan dari wahana taman ria, bukan obyek dari wahana itu sendiri. Penulis berusaha mendapatkan suatu visual yang menampilkan dinamika atau kesan akan pergerakan. Penulis memutuskan untuk mengambil gambar dari dalam wahana yang bergerak, layaknya sudut pandang orang yang menaiki wahana, untuk menghadirkan posisi yang lebih personal dengan kesan pengalaman yang lebih langsung. Penulis berharap dengan tampilan sudut pandang tersebut dapat tercipta gambar yang membawa subjektifitas penulis.

Pengambilan gambar yang dipergunakan sebagai sketsa dilakukan dengan menggunakan kamera *Canon EOS 500D*. Penulis mencoba beragam kecepatan bukaan lensa (*shutter speed*) yang rendah dan penggunaan kilat cahaya kamera (*blitz*). Eksplorasi utama yang penulis lakukan terhadap penggunaan kamera berpusat pada kecepatan bukaan lensa dengan kisaran kecepatan dibawah 10. Percobaan terhadap beragam *white balance* dan penggunaan filter lensa juga dilakukan untuk mendapatkan gambar yang diinginkan. Pada mulanya penulis berusaha untuk mendapatkan kesan kebiruan yang memiliki kontras warna gambar yang tidak terlalu tinggi. Penulis menambahkan filter uv *narumi* untuk mendapatkan kesan tersebut. Dengan filter tersebut warna menjadi lebih suram, namun kontras yang ada menjadi lebih halus. Penulis kemudian bereksperimen dengan *white balance* untuk mengubah dominasi warna putih yang menguasai. Kesan kebiruan didapatkan pada *white balance* tipe *tungsten* dan *fluorescent*.

Penggunaan kamera untuk menghasilkan foto sebagai sketsa karya dilatarbelakangi kebutuhan untuk memiliki sketsa yang objektif. Sifat indeksikal foto akan menjamin keobjektifan dari apa yang ditampilkan.

Setelah mendapatkan gambar foto yang dapat menjadi rujukan bagi pengembangan karya, penulis melanjutkan pengerjaan karya di dalam studio. Pada karya pertama, penulis memutuskan untuk memindahkan gambar yang ada diatas foto ke atas kanvas. Pemindahan tersebut hanya memberikan ruang modifikasi yang terbatas pada komposisi. Perubahan komposisi tersebut tidak mengubah struktur dari visual yang ada. Setelah menyelesaikan karya pertama, penulis merasa adanya kekurangan konten dari gagasan karya pada visualisasi dari karya pertama. Penulis kemudian mencoba untuk menggunakan berbagai bahan di luar kelaziman seni lukis untuk bisa mengakomodasi gagasan karya

dalam visual karya. Pengembangan penggunaan bahan ini penulis pusatkan pada cat akrilik beserta berbagai komposisinya. Unsur rupa yang kemudian dikembangkan dalam karya tugas akhir ini adalah tekstur.

Proses pencarian teknik serta aktifitas melukis yang penulis kerjakan berjalan dengan sangat cair, mengalir begitu saja dari kanvas yang satu ke kanvas yang lain. Intuisi penulis menjadi pendamping dalam menentukan pilihan saat menkreasi suatu karya. Hasil analisis menjadi pemandu bagi penulis untuk bergerak ke karya selanjutnya. Berdasarkan analisis penulis terhadap karya sebelumnya, penulis menentukan suatu acuan kasar bagi karya selanjutnya. Saat proses melukis berlangsung, hasil analisis hanya menjadi garis besar yang belum spesifik. Penulis, kemudian, mencoba untuk menspesifikkan garis besar tersebut berdasarkan intuisi saat melukis karya yang selanjutnya.

Proses melukis diawali oleh kegiatan mencampur cat. Pencampuran cat tersebut dapat dilakukan diatas kaca sebagai palet, ataupun menggunakan gayung. Pencampuran cat yang dilakukan diatas kaca untuk mempermudah melihat warna tanpa dipengaruhi oleh kepekatan (*opacity*) dari cat. Pencampuran dengan cara ini dilakukan untuk menyediakan cat bagi lapisan permukaan lukisan. Pencampuran cat dapat juga dilakukan dengan menggunakan gayung sebagai wadah. Pencampuran ini bertujuan menghasilkan lapisan dasar bagi tekstur dalam jumlah yang banyak sekaligus tanpa mempertimbangkan kualitas warna. Cat yang digunakan dicampur dengan adonan *aquaproof* dan kalsium karbonat dengan perkiraan perbandingan 1:1 untuk kondisi normal. Jika dirasakan adonan kurang pas terhadap kebutuhan (kurang padat atau kurang cair), maka penulis menambahkan kalsium karbonat atau *aquaproof* kedalam adonan sehingga perbandingan berubah menjadi 2:1, atau 1:2. Berikut ini adalah gambar proses pencampuran cat. Lapisan yang lebih luar memiliki kadar *aquaproofi* yang semakin banyak.

Adonan yang sudah jadi ditempatkan di atas kanvas menggunakan pisau palet atau kuas. Penggunaan alat untuk menyapu adonan tersebut bergantung pada karakteristik tekstur yang diharapkan. Pada gambar di bawah ini, penulis menggunakan pisau palet dan kuas untuk menyapu cat diatas permukaan kanvas.

Karya pertama merupakan lanjutan dari karya pra-TA penulis. Karya ini mengeksplorasi sifat tembus pandang dari lapisan cat akrilik yang tipis. Penulis belum melakukan eksplorasi tekstur. Fokus perupaannya yang penulis bahas dalam karya ini terbatas pada kemiripan visual antara lukisan dengan foto yang menjadi sketsa lukisan. Warna yang digunakan memiliki karakter yang pastel dan halus, sesuai dengan tujuan penulis untuk menampilkan sesuatu yang subtle. Penulis mencoba untuk menampilkan karakter simulasi sebagai suatu aksi yang dibedakan dari kenyataan. Kedua hal ini dapat diamati pada penggambaran suatu obyek yang bergerak (menunjukkan suatu aksi), dan sesuatu yang samar sehingga penulis merasa obyek lukisan tidak nyata. Pada karya ke dua, penulis mulai melakukan eksplorasi terhadap tekstur untuk menjabarkan struktur dan gerak. Untuk memperlihatkan karakteristik subjektif dari representasi melalui lukisan, penulis mengaplikasikan tekstur secara bebas. Tekstur tersebut sebagian besar diposisikan selaras, dengan pewarnaan yang mengikuti bentuknya. Pada karya ketiga, penulis berusaha untuk menampilkan permasalahan dinamika dan durasi dalam simulasi. Penggunaan dua kanvas yang berbeda ukuran dan diposisikan secara berkesinambungan bertujuan untuk menggambarkan adanya suatu urutan kejadian antara yang satu dengan yang lain. Perbedaan dimensi kanvas memberikan kesan akan perbedaan ruang dan waktu.

#### 4. Penutup / Kesimpulan

Penutup merupakan kesimpulan atau review atas hasil dan proses studi yang dilakukan.

1. Representasi mengacu pada gagasan dan intensi dari pembuatan suatu karya, bukan lagi pada hubungan antara rujukan dan tiruan.
2. Simulasi dapat digambarkan melalui karakteristik dinamis-aktif, keberadaan durasi waktu, dibedakan dari kenyataan, memiliki variabel struktur yang tertutup dengan hasil yang berada diluar variabel tertutup.

Penggambaran simulasi melalui lukisan dapat dilakukan dengan karakteristik

- a. Durasi dapat digambarkan dengan pendekatan *diplich*, *triptich*, dan beragam jumlah kanvas.
- b. Sifat aktif dan dinamis membutuhkan obyek yang dapat diasosiasikan demikian.

Adanya ketidak selarasan antara struktur dan unsur rupa lainnya dapat mewakili gagasan akan adanya variabel diluar sistem/struktur yang telah ditentukan.

## Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Rupa FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Muksin, S.Sn., M.Sn.

## Daftar Pustaka

- Camille, M. 1996, *Simulacrum*. Robert S. Nelson dan Richard Shiff (ed). *Critical Terms for Art History*. University of Chicago Press: Chicago
- Collins, H. 1992, *Collins Dictionary and Thesaurus*. Great Britain: Harper Collins Publisher
- Elkins, J. 1999, *What Painting Is*. London: Routledge
- Gombrich, E. H. 1961, *Art and Illusion, 2<sup>nd</sup> edition*. Princeton: Princeton University Press
- Hyman, J. 2006, *The Objective Eye*, Chicago and London: Chicago University Press
- Sokolowski, J. A (ed). 2009, *Principles of Modeling and Simulation*. John Wiley and Sons: Hoboken, New Jersey

# SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING TA

Bersama surat ini saya sebagai pembimbing menyatakan telah memeriksa dan menyetujui Artikel yang ditulis oleh mahasiswa di bawah ini untuk diserahkan dan dipublikasikan sebagai syarat wisuda mahasiswa yang bersangkutan.

diisi oleh mahasiswa

Nama Mahasiswa	
NIM	
Judul Artikel	

diisi oleh pembimbing

Nama Pembimbing	
Rekomendasi	1. Dikirim ke Jurnal Internal FSRD
Lingkari salah satu →	2. Dikirim ke Jurnal Nasional Terakreditasi
	3. Dikirim ke Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi
	4. Dikirim ke Seminar Nasional
	5. Dikirim ke Jurnal Internasional Terindex Scopus
	6. Dikirim ke Jurnal Internasional Tidak Terindex Scopus
	7. Dikirim ke Seminar Internasional
	8. Disimpan dalam bentuk Repositori

Bandung, ...../...../ 2012

Tanda Tangan Pembimbing : \_\_\_\_\_

Nama Jelas Pembimbing : \_\_\_\_\_