

HEWAN SEBAGAI OBJEK UTAMA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Ronald P. Sirait

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : ronaldpsirait@gmail.com

Drs. Salamun Kaulam. M. Pd.

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : salamunkaulam@gmail.com

Abstrak

Hewan atau disebut juga dengan Binatang adalah kelompok organisme yang diklasifikasikan dalam kerajaan Animalia atau metazoan, adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup di bumi. Sebutan lainnya adalah fauna dan margasatwa (atau satwa saja).

Banyak hal yang bisa kita pelajari dari hewan, contohnya kita bisa belajar dari kura-kura, jangan lambat seperti kura-kura. Maksudnya bahwa kita manusia harus mengadakan percepatan dalam kehidupan ini.

Seni Rupa sangat berhubungan erat dengan kreatifitas, seniman harus mampu menciptakan karya yang berbeda, dalam arti karya seni yang baru dan belum ada sebelumnya. Banyak hal yang bisa dikembangkan menjadi sebuah karya bila menggunakan objek hewan. Berangkat dari bagaimana kita manusia belajar dari kehidupan hewan sampai kepada memutuskan untuk menjadikan objek hewan sebagai objek utama dalam karya seni lukis. Disinilah dituntut kreatifitas para seniman untuk mengolah konsep itu semua menjadi sebuah karya.

Berawal dari rasa tertarik pada karya-karya yang menggunakan objek hewan, dan mencoba mengeksplorasi karya dengan objek hewan. Realita kehidupan masyarakat sehari-hari menjadi inspirasi yang kuat bagi penulis dalam menghasilkan karya-karya. Dengan mengangkat objek hewan sebagai objek utama dalam berkarya, menjadikan pesan yang akan penulis sampaikan lewat lukisan atau gambar-gambar bisa tersampaikan dengan baik.

Karya-karya penulis ini menceritakan bagaimana realita yang sedang terjadi atau harapan-harapan penulis terhadap lingkungan sosial masyarakat serta motivasi kepada setiap individu yang mengapresiasi karya penulis.

Karya penulis ini semuanya dituang dengan menggunakan cat acrylic diatas kanvas agar tujuan penulis bisa disampaikan secara tegas lewat lukisan-lukisan.

Abstact

Animals also called Beast is a group of organisms that are classified in the kingdom Animalia or metazoan, is one of the various living creatures on earth. Other designations are fauna and wildlife (or any animal).

There are many things we can learn from animals, for example, we can learn from the turtles, do not slow like a turtle. It means that we humans should hold acceleration in this life.

Art is very closely linked to creativity, the artist must be able to create different works, in the sense of new works of art and have not been there before. Many things can be developed into a work object when using animals. Departing from how we humans learn from the life of the animal until the animal decides to make the object as the main attraction in the paintings. This is where the creativity of the artists are required to process the concept that all into a masterpiece.

Starting from an interest in the works that uses the object animals, and try to explore the work with animal objects. The daily reality of people's lives into a powerful inspiration for the author in producing works. By lifting the object animals as the main object in the work, which would make the authors convey messages through paintings or drawings can be conveyed properly.

The works of these authors tells how reality is happening or expectations of the authors of the social environment and motivation for individuals who appreciate the work of the author.

The author's works are all poured by using acrylic paint on canvas so that the author's purpose can be conveyed clearly through the paintings.

PENDAHULUAN

Seni merupakan media penyampaian aspirasi dan gagasan, juga merupakan media untuk menyampaikan apa yang kita dengar, kita lihat dan kita rasakan. Melalui seni kita dapat mengungkapkan perasaan kita dan kita tuangkan kedalam kreasi dalam bentuk gerak, rupa, nada, syair yang mengandung unsur-unsur keindahan dan dapat mempengaruhi perasaan orang lain. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa dalam seni lukis, ungkapan ataupun curahan perasaan seseorang dituangkan dalam bentuk rupa atau gambar- gambar. Karya seni lahir dari jiwa seorang seniman yaitu melalui proses berkarya seni. Masing- masing seniman sering kali menampilkan keunikan mereka dan keunikan itu menjadi ciri khas seniman itu sendiri.

Lukisan adalah satu bentuk visual pada bidang datar (2 dimensi) yang merupakan produk atau hasil dari proses kreativitas seniman. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan karya sebelumnya.

Dari semasa kecil penulis sebenarnya sudah menyukai gambar- gambar , hingga pada pertengahan tahun 2003, penulis memulai kehidupan dalam berkesenian, mulai dari seni lukis rajang tubuh atau yang kita kenal dengan istilah “tattoo”, bermusik, dan beberapa seni pertunjukan lainnya. Dimulai dari kehidupan jalanan, dan bertahan hidup dari seni jalanan. Pada tahun 2003, setelah lulus dari bangku SMA, penulis melanjutkan jenjang pendidikan ke salah satu universitas negeri di kota medan, tepatnya di UNIMED (Universitas Negeri Medan), jurusan Pendidikan Seni Rupa, namun pasang surut kehidupan selalu berjalan dan penulis gagal menyelesaikan pendidikan di UNIMED. Seiring berjalannya waktu, pada pertengahan 2008, penulis kembali melanjutkan pendidikan di UNESA jurusan seni rupa. Hingga saat ini penulis masih tetap berkecimpung dalam dunia seni khususnya seni lukis.

Semua karya penulis menggunakan objek hewan sebagai objek utama. Berawal dari rasa tertarik pada karya-karya dengan objek hewan. Awalnya penulis merasa bahwa kita manusia masih perlu belajar dari kehidupan hewan, seperti kura-kura, kuda, siput, semut dan lain sebagainya. Itulah yang mendasari penulis mengangkat hewan sebagai objek utama.

Lukisan penulis tercipta sering kali berangkat dari kehidupan sehari- hari, karya penulis bertema sosial dan kebanyakan karya penulis bergaya kartun. Harapan penulis, agar setiap apresiator, pecinta seni, siswa atau pelajar atau siapapun yang mengapresiasi karya penulis, beroleh pesan dari setiap karya penulis

Ide Dasar

Berawal dari kecintaan penulis terhadap karya-karya yang menggunakan objek hewan, sehingga penulis mencoba mengeksplorasi karya-karya lukis dengan menggunakan objek hewan sebagai objek utama dalam berkarya.

Penulis memilih objek hewan karena penulis merasa banyak hal yang bisa di pelajari dari hewan. Contohnya kura-kura dengan karakternya yang berjalan dengan lambat, pelajaran yang bisa diambil adalah “jangan lambat seperti kura-kura”, artinya kita manusia harus mengadakan percepatan dalam menjalani kehidupan ini.

Proses penciptaan karya ini penulis memiliki gagasan dalam penciptaan, karya ini menggunakan media lukis cat acrylic diatas kanvas.

KAJIAN PUSTAKA

Proses penciptaan seni lukis dengan objek hewan sebagai objek utama menjelaskan bagaimana pesan yang sangat tegas bisa disampaikan dengan lukisan bergaya kartun dengan objek hewan sebagai objek utama dan tentunya tak lepas dari nilai-nilai seni yang ada.

a. Nilai-nilai Seni

Setiap karya seni yang baik seharusnya mendukung dua asas atau nilai utama dalam kekaryaannya, yaitu nilai intrinsik dan ekstrinsik.

Nilai Intrinsik karya seni berarti nilai yang ada di dalam karya seni. Nilai intrinsik karya seni adalah nilai pembentukan fisik dari suatu karya, yaitu kualitas atau sifat dari pembentukan fisik yang menimbulkan rasa atau kesan indah. Aspek fisik yang terdapat pada nilai intrinsik karya seni meliputi unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, warna, gelap terang, ruang, dan tekstur. Struktur atau susunan unsur-unsur tersebut akan menentukan kualitas keindahan fisik suatu karya seni rupa jika ditata sedemikian rupa dengan prinsip kesatuan, irama, keseimbangan, proporsi, dominasi, variasi, dan harmoni.

Sedangkan nilai Ekstrinsik karya seni berarti nilai yang ada di luar karya seni, sehingga yang dimaksud adalah kualitas atau harga yang berada di luar suatu perwujudan fisik. Nilai ini dapat pula disebut dengan nilai simbolis yang memiliki makna, pesan, atau harapan-harapan di luar bentuk fisiknya.

Dalam karya penulis ini jika dikaitkan dengan tema yang diangkat maka nilai ekstrinsik dalam karya ini adalah berupa pesan sosial dan pesan moral, karna beberapa karya penulis ada yang bersifat mengkritik tentang kehidupan sosial yang terjadi.

b. Kajian Karya Seni lukis Sebagai Sumber Inspirasi

Terwujudnya karya tugas akhir ini tidak terlepas dari kajian-kajian penulis terhadap karya-karya seniman yang

menjadi sumber inspirasi. Berikut adalah kajian karya seniman yang menjadi sumber inspirasi.

c. Christopher Buzelli

Setelah lulus dari RISD pada tahun 1995, Chris Buzelli pindah ke New York City dan memulai karirnya sebagai ilustrator. Lukisan minyak Nya telah muncul dalam berbagai publikasi, termasuk Rolling Stone, WAKTU, Playboy, The New York Times dan Entertainment Weekly. Dia telah berkolaborasi pada banyak proyek untuk perusahaan desain dan biro iklan. Proyek baru termasuk serangkaian poster untuk Tropen Museum di Amsterdam (Saatchi dan Saatchi), label anggur untuk St. Supery, kampanye iklan untuk United Airlines (Arc Worldwide) dan poster untuk Macy Tahunan Flower Show. Karya Buzelli telah diakui oleh Amerika Ilustrasi dan baru-baru ini dianugerahi medali Emas dan Perak oleh Society of Illustrators. Dia menunjukkan karyanya di berbagai galeri di seluruh Amerika Serikat dan mengajarkan sekali seminggu di RISD. Buzelli tinggal bersama istrinya, Soojin, dan minipinscher, Sota.

METODE PENCIPTAAN

Banyaknya seni lukis dengan berbagai teknik dan visualisasi yang sangat beragam, penulis mencoba menciptakan karya lukis dengan onjek hewan sebagai objek utama.

Tahap Proses Kreatif

Tahapan proses kreatif peneliti memiliki beberapa tahapan dalam proses berkarya diantaranya ide penciptaan, pengolahan ide, konsep, perumusan konsep, dan tahap visualisasi, mencakup penentuan tema, penentuan media, pembuatan sketsa, proses perwujudan karya dan finishing.

a. Ide Penciptaan

Ide penciptaan adalah sebuah gagasan. Ide juga boleh diartikan sebagai buah pikiran atau imaji. Dalam proses penciptaan karya seni lukis, tentunya diawali dari ide atau gagasan. Ide karya berawal dari kehidupan sehari-hari, berasal dari tradisi sosial masyarakat. Beberapa karya penulis juga ada yang sifatnya mengkritik kondisi sosial yang sering terjadi, berisi tentang kehidupan sosial dan motivasi, dan semua karya itu menggunakan hewan sebagai objek utama seperti kura-kura dan kuda.

b. Pengolahan Ide

Pengolahan ide mencakup pengembangan dari semua ide awal yang sudah didapatkan agar menjadi ide yang matang. Hampir semua lukisan yang penulis suguhkan bertema tentang kehidupan sosial, dan objek utama dari semua karya itu adalah hewan. Kemudian pengolahan ide antara tema yang sudah tercipta dengan objek hewan, antara tema dan objek harus sinkron sehingga pesan dalam karya dapat tersampaikan

c. Konsep

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya yang berjudul Diksi Rupa menerangkan bahwa "Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. (Susanto 2002:65). Konsep yang dibuat tentunya setelah ide benar-benar sudah matang, misalnya pada karya "Stop, maaf jalan ditutup, ada kegiatan warga", ide awal karya ini adalah berawal dari keresahan penulis akan tradisi yang ada dimana penulis tinggal dan berdomisili, kemudian ide ini diolah hingga penulis mendapat gambaran yang jelas supaya konsep bisa disusun dengan rapi.

d. Perumuan Konsep

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep adalah rancangan atau buram surat dsb; konsep juga merupakan ide atau pengertian yg diabstrakkan dari peristiwa konkret. Konsep juga harus diolah supaya matang dan bisa masuk ke rancangan visualisasi. Kondisi kehidupan sosial sebagai ide yang kemudian penentuan objek utama, penentuan objek harus benar-benar tepat, misalnya pada salah satu lukisan yang penulis buat, yaitu ide berasal dari kondisi sosial masyarakat Surabaya yang sering terjadi, yaitu ketika masyarakat Surabaya yang bila mengadakan pesta pernikahan, dangdutan, syukuran dan lain sebagainya sering kali menutup jalan dengan plank yang bertuliskan "STOP" Ada Kegiatan warga. Mengapa harus menutup jalan? bukankah jalan ini adalah sarana yang digunakan oleh masyarakat untuk berlalu-lalang? bukankah jalan ini dibuat untuk kepentingan bersama? kondisi inilah yang menjadi ide atau gagasan. Kemudian ide ini menjadi bahan perenungan karena ide ini akan dituangkan kedalam bidang dua dimensi dan akan menjadi karya seni lukis. Kemudian penentuan objek utama yang akan mendukung ide yang sudah ada agar tetap mempunyai hubungan dan mampu menceritakan kondisi sosial tadi dalam bentuk gambar ataupun visual. Karakter Kuda dalam catur menjadi objek utama dalam karya ini, dimana saat kuda akan memakan pion, maka kuda mendapati ada plank yang bertuliskan "STOP" Ada kegiatan warga.

e. Visualisasi

Karya tentunya berasal dari ide, ide yang lahir kemudian dirumuskan menjadi konsep karya, konsep karya yang matang akan menghasilkan karya yang baik pula. Semua ide yang lahir akan di visualisasikan kedalam bentuk karya seni lukis. Untuk mewujudkan visualisasi gambar, maka dibutuhkan tahapan rancangan visualisasi, sebagai berikut:

1. Penentuan Tema

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa "Tema" adalah dasar cerita, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak. (Poerdarminto, 2005: 1164)

Kemudian dalam buku seni rupa modern "Tema Pokok" mempunyai arti rangsangan cipta seniman dalam

usahanya dalam menciptakan bentuk yang menyenangkan. Tema adalah salah satu bagian terpenting dalam berproses karya seni, dan setiap seniman mempunyai tema masing-masing dalam menyikapi suatu keadaan. Adapun tema yang penulis angkat dalam karya ini adalah tema sosial atau tentang tradisi sosial masyarakat sehari-hari, bahkan ada juga yang bertema motivasi atau ajakan dan dorongan. Lukisan-lukisan yang akan penulis tampilkan adalah kebanyakan lukisan bergaya kartun, karena ada karya penulis yang memiliki unsur realis.

2. Penentuan Media

Dalam Buku Diksi Rupa medium adalah media, perantara atau penengah. Dan biasanya berhubungan dengan bahan yang digunakan dalam berkarya seni, termasuk alat dan tehnik. Jadi medium merupakan bahan yang digunakan untuk menciptakan sebuah karya seni, dan merupakan bagian dalam menciptakan karya seni lukis. Medium sangat penting dalam penciptaan karya seni karena akan mempengaruhi kualitas karya seni itu sendiri secara fisik.

Dalam berproses, penulis menggunakan beberapa medium yang akan digunakan dalam proses pembuatan karya, antara lain adalah kuas, kertas hvs, kanvas, cat acrylic, roll, clear spray, water colour pencil, dan lain-lain.

3. Pembuatan Sketsa

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Sketsa” mempunyai empat arti yaitu :

1. lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya);
2. gambar rancangan; rengrenan; denah; bagan;
3. pelukisan dengan kata-kata mengenai suatu hal secara garis besar; tulisan singkat; ikhtisar ringkas;
4. adegan pendek pada suatu pertunjukan drama;

4. Proses Perwujudan Karya

Tahap ini merupakan eksekusi atau visualisasi konsep yang sudah dirancang. Ide yang matang dan dituangkan kedalam kertas gambar berbentuk sketsa. Dalam proses perwujudan karya dibutuhkan keberanian dalam mengambil keputusan saat memulai membuat garis-garis pola atau sketsa pada kanvas, hingga sampai kepada tahap pewarnaan dengan beberapa tehnik seperti tehnik opaque dan tehnik impasto dan aquarel.

5. Finishing

Dalam Kamus Ilmiah Kontemporer, “Finishing adalah suatu proses atau tahap penyempurnaan dan penyelesaian dari karya”. (Al- Barry, 1999 : 1998). Proses penciptaan karya tidak lepas dari proses penyempurnaan atau tahap finishing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam proses penciptaan karya seni lukis dimulai dari ide dan merumuskan konsep sampai akhirnya ke proses penciptaan dan perwujudan karya. Ide awal dari setiap karya yang penulis suguhkan, semua berangkat dari kehidupan manusia sehari-hari, mulai dari tradisi masyarakat pada suatu tempat, situasi yang terjadi dalam masyarakat pada waktu dan tempat tertentu, bahkan ada yang arahnya lebih kepada motivasi atau ajakan. Kemudian mencari objek yang tepat untuk ide yang sudah ada.



Gambar 5.1
Ronald P. Sirait
“Percepatan”
Acrylic on canvas
185cm x 130cm
2013

Kura-kura adalah hewan yang sangat lambat, namun kita juga bisa banyak belajar dari hewan ini. Apakah kita mau pasrah dengan keadaan? Bedanya dengan manusia, yaitu manusia punya akal dan pikiran dan punya banyak cara untuk mencapai sesuatu.

Kura-kura menaiki sebuah scooter dengan ekspresi senyuman di wajahnya menggambarkan kegembiraan. Artinya saat dia mampu lebih dari teman lainnya, ada sukacita dan kebahagiaan tersendiri. Kura-kura dalam lukisan mewakili kita manusia yang menggunakan media untuk percepatan, scooter didalam lukisan adalah media yang dipakai manusia untuk tujuan tertentu dan dibawah roda scooter itu terdapat bayak

cangkang kura-kura, kura-kura yang menggunakan media scooter agar dia bisa lebih cepat sampai tujuan karena dia sadar bahwa dia sangat lambat bila berjalan kaki. Bayangkan jika kita ingin mendengar informasi terbaru, tidak ada televisi yang menyiarkan berita, dan tidak ada koran dan majalah untuk dibaca, atau tidak ada link dan jaringan internet untuk di akses, kita tidak akan mendapatkan informasi. Bayangkan jika kita ingin menempuh suatu tujuan yang sangat jauh, dan tidak ada alat bantu yang bisa mengantarkan kita ketempat yang akan kita tuju, walaupun pada akhirnya kita memutuskan untuk berjalan kaki, namun jika karakter kita seperti kura-kura yang jalannya sangat lambat, penulis merasa kita akan sampai pada tujuan dengan durasi yang cukup lama. Berbeda ketika kita memiliki media pembantu, atau bila kita ingin menuju sesuatu namun dilengkapi dengan sarana dan prasarana, akan lebih efektif dan lebih cepat sampai pada tujuan dan tidak perlu memakan waktu yang lama. Contoh, bila kita ingin pergi kekampus,, jarak tempuh kurang lebih 10km, kita bisa menempuhnya hanya dalam 15 sampai 20 menit karena ada alat yang membantu perjalanan kita yaitu motor atau mobil dan jalan yang kita lalui pun sudah beraspal. Berbeda jauh bila kita jalan kaki, mungkin kita akan menempuh jarak itu 2 sampai 3 jam.

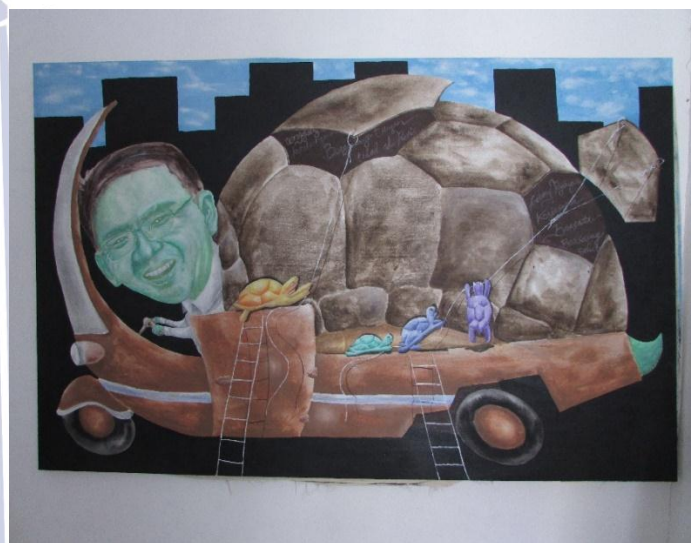


Gambar 5.2
Ronald P. Sirait
“stop, maaf jalan ditutup, ada kegiatan warga”
Acrylic on canvas
180cm x 130cm
2014

Kuda adalah salah satu personil dalam permainan catur. Mengapa memilih kuda? Karena dalam permainan catur, kuda satu-satunya personil hewan. Mengapa memilih catur? karena setiap personil atau tokoh dalam catur memiliki arah jalan masing-masing. Misalnya pion jalannya lurus dan satu langkah maju kedepan, kastel sebagai pertahanannya lurus panjang, tidak boleh jalan serong. Kuda dengan pola jalan atau langkah membentuk huruf “L” dan lain sebagainya.

Dalam imajinasi penulis sebagai pembuat karya, kuda saat ingin menyerang pion lawan dengan pola jalan membentuk huruf “L”, tapi didepannya ada plank yang bertuliskan “Stop, maaf jalan ditutup, ada kegiatan warga”. Ini akan merepotkan kuda karena jalannya

ditutup. Sama seperti kita manusia bila jalan yang sering kita lewati ditutup, jelas akan merepotkan kita. Dalam kehidupan sosial di Surabaya ini khususnya, sering kali kita menjumpai hal serupa. Warga yang sedang mengadakan kegiatan seperti pernikahan, dangdutan atau kegiatan-kegiatan religi, sering sekali menutup jalan yang sering kita lalui. Penulis merasakan merupakan tradisi yang kurang baik, karena jalan diciptakan sebagai sarana untuk kepentingan umum. Bila ditutup jelas akan menghambat aktifitas pengguna jalan. Mengganggu kepentingan umum dan mendahulukan kepentingan suatu golongan atau kelompok masyarakat. Ini adalah tradisi yang kura pas. Bukankah sebaiknya acara warga dilakukan pada tempatnya seperti di gedung serbaguna, balai desa dan lain sebagainya?



Gambar 5.3
Ronald P. Sirait

“DKI Bersatu”

Acrylic, water color pencil on canvas
160cm x 100cm
2014

Penulis memilih hewan kura-kura sebagai objek utama dalam lukisan ini karena kura-kura adalah hewan yang selalu membawa cangkangnya atau rumah tempatnya berlindung kemanapun dia pergi.

Cangkang dalam lukisan mewakili DKI Jakarta sebagai rumah masyarakat Jakarta. Dalam lukisan ini, rumah kura-kura ini dikepalai tokoh Gubernur DKI Jakarta yaitu bapak Ahok, dan sedang mengendarai bajaj, artinya ada pemerintahan DKI Jakarta sedang dikendarai oleh bapak Ahok, disebelah cangkang Ahok, terdapat kura-kura kecil lainnya yang sedang menarik tali untuk memperbaiki cangkang Ahok yang sedang rusak, kura-kura kecil mewakili rakyat dan masyarakat DKI yang turut bersama membangun dan memperbaiki kota Jakarta itu sendiri. Dan kita bisa lihat kura-kura kecil itu beragam warna, maksudnya adalah, didalam kota tidak hanya didominasi oleh satu kelompok saja, keanekaragaman suku bangsa ada disana, agama yang berbeda-beda bahkan ras yang berbeda-beda pula. Saling

berkerjasama dan bergotong-royong membangun DKI Jakarta tanpa memandang perbedaan suku, agama dan ras. Dengan demikian pemerintahan yang dijalankan oleh bapak Ahok ini bisa berjalan dengan baik. Di bagian dalam cangkang yang rusak dan terbuka itu, terlihat tulisan-tulisan kecil bertuliskan “tenggang rasa, kekeluargaan, bergandeng tangan, tidak ada rasis, gotong royong, kerjasama, bersatu dan bersaing sehat”, maksudnya adalah, Dalam pemerintahan Ahok di DKI Jakarta, bersama rakyat sama-sama membangun DKI dari keterpurukan dan kerusakan kota dan membangun kota yang penuh dengan tenggang rasa, kekeluargaan, bergandeng tangan, tidak ada rasis, gotong royong, kerjasama, bersatu dan bersaing sehat. Background atau bagian belakang lukisan terdapat siluet kota melambangkan kota DKI Jakarta adalah kota metropolitan.

Kesimpulan

Setelah melalui proses berkarya dengan semangat yang tinggi, akhirnya skripsi karya yang berjudul “Hewan sebagai objek utama dalam penciptaan karya seni lukis” yang terdiri dari 3 buah karya telah rampung.

Di awali dengan rasa ketertarikan akan hewan dan pada akhirnya memutuskan untuk menjadikan hewan sebagai objek utama dalam karya seni lukis yang penulis. Lalu dilanjutkan dengan pengangkatan tema mengenai sosial yang sifatnya mengkritik dan memotivasi yang dirumuskan menjadi suatu konsep-konsep dalam berkarya.

Konsep-konsep yang dirumuskan merupakan gejala dalam diri penulis. Gejala itu muncul ketika penulis mengamati situasi kehidupan sosial yang terjadi sehingga penulis ingin mengabadikan fakta itu kedalam sebuah karya lukis. Dalam mewujudkan karyanya, penulis menggunakan media yang sering digunakan dalam berkarya lukis seperti kanvas dan cat acrylic diatasnya.

Dalam karya-karyanya penulis masih memperhatikan segi estetis, meskipun karya penulis sendiri masuk dalam area karya seni lukis kontemporer yang notabene telah mengacuhkan nilai estetis. Sebab penulis sendiri masih menyakini bahwa seni rupa masih membicarakan rupa dalam hal ini adalah sebuah karya dan seni yang merupakan keindahan.

Dalam prosesnya Penulis merumuskan ide dan memvisualisasikan pemikiran serta perasaan yang penulis alami dalam kehidupan sehari-hari dan terinspirasi dari kehidupan sosial yang terjadi dan kemudian mewujudkan ide-ide itu menjadi karya lukis. Ide yang lahir kemudian dirumuskan menjadi konsep karya, konsep karya yang matang akan menghasilkan karya yang baik pula. Semua ide yang lahir akan di visualisasikan kedalam bentuk karya seni lukis. Untuk mewujudkan visualisasi gambar, maka dibutuhkan tahapan rancangan visualisasi, karya

seni lukis yang dibuat oleh penulis mengangkat tema sosial yang sifatnya mengkritik, memotivasi atau mengajak. Situasi sosial yang terjadi menjadi sumber inspirasi penulis dalam berkarya. Dalam proses kreatifnya, penulis telah menggunakan beberapa media yang dirasa cocok dengan karya yang diciptakan, yaitu antara lain : kuas, kanvas, cat acrylic, water color pencil, roll, kertas hvs.

Dalam proses eksekusi, penulis memulai berkarya dengan membuat sketsa. Bila sketsa yang dibuat sudah matang, maka akan dilanjutkan ke proses selanjutnya.

Dalam berproses, penulis memakai beberapa teknik dalam menyelesaikan karya lukisnya, antara lain:

1. Teknik opaque
2. Teknik impasto
3. Teknik aquarel
4. Teknik Drawing

DAFTAR PUSTAKA

- AL-Barry, M.J.D. 1999. *Kamus Ilmiah Kontemporer*. Bandung: Pustaka Setya
- Atmaja, Prof. Dr. Mochtar Kusuma DKK. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia Dari Zaman Prasejarah Hingga masa kini*. Seni Budaya: Bandung.
- Djelantik, A. A. M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Neddy, Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Poerwodarminto, W.J.S. 1985. *Kamus umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN.Balai Pustaka
- Sadali, Ahmad. 2000. “Asas-Asas Identitas Seni Rupa Nasional. Dalam *Refleksi Seni Rupa Indonesia Dulu, Kini, dan Esok*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan djagad Art House.

Tim Skripsi Jurusan Seni Rupa. 2003. *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press