



**REFLEKSI DIRI
SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI LUKIS**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian
Studi Strata 1 untuk mencapai
gelar Sarjana Seni Rupa

Oleh

BANDUNG IBNU MAJID

2450408002

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian sarjana Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Senin
Tanggal : 14 September 2015

Panitia Ujian Sarjana

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum. 196408041991021001



Sekretaris

Drs. Pc. S. Ismiyanto, M.Pd. 195312021986011001

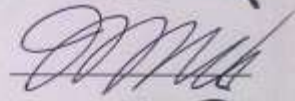
Penguji I

Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds. 197201032005011002



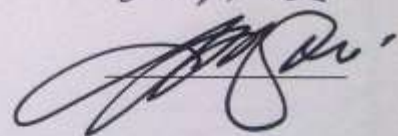
Penguji II

Mujiyono, S.Pd., M.Sn. 197804112005011001



Penguji III

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

NIP. 196008031989011001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Bandung Ibnu Majid

NIM : 2450408002


Jurusan : Seni Rupa

Prodi : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis dalam proyek studi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2015
Yang membuat pernyataan



Bandung IbnuMajid
NIM.2450408002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Makan makanan sehat, bangun pagi dan tersenyum adalah awal dari kesuksesan”

(Bandung Ibnu Majid)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia-Nya, proyek studi ini saya persembahkan kepada:

Ayah dan Ibu, serta adik yang selalu memberikan dukungan dan memberikan doa serta dorongan bagi saya.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya karena penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Refleksi Diri dalam Karya Seni Lukis”. Proyek studi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Negeri Semarang.

Penulisan proyek studi ini dapat terselesaikan berkat dorongan, kritik, saran, dan bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Purwanto, M.Pd sebagai pembimbing I dan Mujiyono, S.Pd., M.Sn sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penyusunan proyek studi ini, dan tidak terlupakan ucapan terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum dan Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan studi di Unnes;
2. Ketua Jurusan Seni Rupa Drs. Syafii, M.Pd dan Sekretaris Jurusan Supadmo, S.Pd, M.Hum yang telah memberikan izin dalam penyusunan proyek studi ini;
3. Bapak, Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah membekali ilmu pengetahuan;
4. Bapak, Ibu, dan adik yang senantiasa memberikan bantuan baik materi

5. Semua teman Jurusan Seni Rupa, sahabat-sahabatku yang lucu dan aneh, pacarku yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam penulisan proyek studi ini;
6. Semua pihak yang telah membantu penyusunan proyek studi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat pada proyek studi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, Agustus 2015

Penulis

maupun moril sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi ini;

SARI

Majid, Bandung Ibnu. 2015. *Refleksi Diri dalam Karya Seni Lukis*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Purwanto, M.Pd, Pembimbing II: Mujiyono, S.Pd. M.Sn.

Kata Kunci: Refleksi Diri, Seni Lukis, Cat Minyak

Proyek Studi ini berjudul "Refleksi Diri dalam Karya Seni Lukis". Refleksi diri menjadi hal yang paling melekat pada kehidupan penulis saat menjelang batas akhir masa perkuliahan. Ide tersebut didapat setelah melalui perenungan yang sangat panjang. Tujuan penulis memilih proyek studi ini adalah untuk merefleksikan pengalaman kehidupan pribadi penulis kedalam karya seni lukis bergaya realistik dengan menampilkan potret wajah penulis beserta ekspresinya.

Karya seni lukis tidak akan tercipta tanpa adanya media berupa bahan, alat dan teknik. Media yang digunakan penulis adalah cat minyak dengan merk *Rembrant, Amsterdam* dan *Maries* diatas kanvas. Kanvas yang digunakan adalah ukuran yang bervariasi. Metode berkarya seni lukis melalui perealisasi ide secara langsung diatas kanvas sampai pada *finishing* dilanjutkan dengan penyajian karya seni lukis. Karya seni lukis dibuat dengan pendekatan realistik.

Secara keseluruhan dari sepuluh karya lukis yang dihasilkan penulis, merepresentasikan tentang pengalaman kehidupan pribadi penulis selama menempuh masa perkuliahan. Subjek yang ditampilkan adalah subjek potret wajah penulis. Karya penulis berjumlah sepuluh, empat karya berukuran 90 x 70 cm diantaranya berjudul *Artist Wanna Be, Counter Pleasure, Death Line*. Dua karya berukuran 60 x 60 cm yaitu *Player dan Sing a Song*. Karya berjudul *Keep Silent* dengan ukuran 50 x 50 cm, *Blind* berukuran 70 x 50 cm, *Work Hard* berukuran 100 x 80 cm, *Muse* berukuran 70 x 50 cm, dan *Many Hope* berukuran 80 x 100 cm.

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang seni lukis pada khususnya. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik non pendidikan atau bahkan pendidikan, diharapkan penulis agar lebih kreatif lagi dalam berkarya dan lebih mengeksplorasi ide dan media dalam berkarya seni lukis.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
SARI	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema.....	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya	3
1.3 Tujuan Berkarya.....	5
1.4 Manfaat Pembuatan Karya.....	5
BAB 2 KONSEP BERKARYA	6
2.1 Pengertian Refleksi Diri.....	6
2.2 Pengertian Seni Lukis	8
2.3 Unsur-Unsur Rupa dan Prinsip-Prinsip Desain dalam Berkarya Seni Lukis	10
2.3.1 Unsur-Unsur Rupa	10
2.3.2 Prinsip-Prinsip Pengorganisasian Unsur Rupa dalam Berkarya Seni Lukis	15
BAB 3 METODE PENCIPTAAN KARYA.....	19
3.1 Pemilihan Media	19
3.1.1 Bahan	19
3.1.2 Alat.....	24

3.1.3 Teknik	26
3.2 Proses Penciptaan karya.....	26
3.2.1 Pengumpulan Sumber Data.....	26
3.2.2 Pencarian Ide.....	27
3.2.2.1 Pengolahan Ide (pra produksi)	27
3.2.2.2 Pengolahan Teknis (produksi)	28
3.2.2.3 Pengolahan Akhir (<i>finishing</i>).....	28
BAB 4 HASIL KARYA	29
4.1 Karya 1.....	29
4.1.1 Spesifikasi Karya 1	29
4.1.2 Deskripsi Karya 1	30
4.1.3 Analisis Karya 1.....	30
4.2 Karya 2.....	33
4.2.1 Spesifikasi Karya 2	33
4.2.2 Deskripsi Karya 2	33
4.2.3 Analisis Karya 2.....	34
4.3 Karya 3.....	36
4.3.1 Spesifikasi Karya 3	36
4.3.2 Deskripsi Karya 3	36
4.3.3 Analisis Karya 3.....	37
4.4 Karya 4.....	38
4.4.1 Spesifikasi Karya 4	38
4.4.2 Deskripsi Karya 4	39
4.4.3 Analisis Karya 4.....	39
4.5 Karya 5.....	41
4.5.1 Spesifikasi Karya 5	41
4.5.2 Deskripsi Karya 5	41
4.5.3 Analisis Karya 5.....	42
4.6 Karya 6.....	44
4.6.1 Spesifikasi Karya 6	44
4.6.2 Deskripsi Karya 6	44

4.6.3 Analisis Karya 6.....	45
4.7 Karya 7.....	46
4.7.1 Spesifikasi Karya 7	46
4.7.2 Deskripsi Karya 7	47
4.7.3 Analisis Karya 7.....	47
4.8 Karya 8.....	49
4.8.1 Spesifikasi Karya 8	49
4.8.2 Deskripsi Karya 8	49
4.8.3 Analisis Karya 8.....	50
4.9 Karya 9.....	52
4.9.1 Spesifikasi Karya 9	52
4.9.2 Deskripsi Karya 9	52
4.9.3 Analisis Karya 9.....	53
4.10 Karya 10.....	54
4.10.1 Spesifikasi Karya 10	54
4.10.2 Deskripsi Karya 10	55
4.10.3 Analisis Karya 10.....	55
BAB 5 PENUTUP	57
Kesimpulan	57
Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Berkarya seni merupakan salah satu perwujudan proses kreatif manusia. Proses dalam berkarya seni memiliki beberapa tahapan. Tahapan yang pertama kali dilakukan oleh penulis adalah memunculkan ide, gagasan atau inspirasi menggunakan perasaannya dan melihat dokumentasi dari kejadian-kejadian yang telah lalu. Hal tersebut dapat didukung oleh pengalaman pribadi penulis dan fenomena serta peristiwa-peristiwa penting dan berpengaruh yang terjadi di masyarakat. Pengalaman kehidupan pribadi penulis di masalah yang terkesan urakan, bebas tanpa aturan telah memberikan pengertian bahwa hal-hal yang dilakukan penulis di masalah tidak menghasilkan sesuatu yang baik ataupun berguna bagi penulis maupun orang lain di sekitar penulis.

Dalam perspektif akademis, penulis menyadari bahwa diri penulis baik di semester awal. Dalam memasuki pertengahan proses akademik yaitu pada semester 3 sampai dengan semester 8, penulis mengalami banyak sekali kemunduran dalam proses perkuliahan. Pengalaman hidup penulis yang dapat dikatakan sebagai suatu proses pencarian jati diri ini berlangsung kurang lebih selama beberapa tahun dimulai saat awal masuk kuliah hingga sekarang. Di mana dalam kurun waktu tersebut penulis melakukan banyak hal dan memiliki peristiwa penting yang sangat berpengaruh dalam kehidupan pribadi penulis. Salah satu peristiwa penting itu adalah di mana penulis lepas dari pengawasan orang tua, dan

penulis masuk ke dalam lingkungan yang lebih ekstrim membuat penulis tidak mampu mengontrol kehidupan penulis di lingkungan baru. Penulis sering bermain bersama teman-teman satu komunitas, dan lebih mementingkan berkarya seni dalam proses menjadi seorang seniman dibandingkan dalam proses akademik sehingga penulis mengabaikan apa yang menjadi kewajiban penulis untuk mengerjakan tugas perkuliahan.

Seiring banyaknya waktu yang telah penulis habiskan bersama teman-teman selama masa perkuliahan relatif cukup lama, membuat teman-teman sangat mengenal baik maupun buruk sifat dan perilaku penulis. Dengan demikian selain refleksi yang dilakukan oleh penulis sendiri melalui perenungan, penulis juga mencoba mengintrospeksi diri melalui pendapat beberapa teman-teman yang dekat dengan penulis.

Beberapa tahun terakhir penulis mulai menyadari bahwa apa yang selama ini dilakukan penulis akan semakin berdampak buruk. Dengan alasan ingin meningkatkan kualitas diri serta memperbaiki pola hidup, penulis mulai memulai perenungan dan mengurangi hal-hal buruk dan lebih banyak main-main yang dulu menjadi rutinitas penulis dan menggantikannya dengan kegiatan-kegiatan yang lebih baik untuk fokus dalam menyelesaikan tugas perkuliahan.

Penulis mencoba untuk merepresentasikan pengalaman hidup di masa lalu melalui karya seni. Menurut Bastomi (dalam Noviyanto 2011:1) nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni itu berhubungan dengan pengalaman jiwa penciptanya. Dalam proses perjalanan akademik banyak hal-hal yang baik ataupun buruk seperti karaoke, bermain, selalu menutup diri dan tidak mau tahu tentang

proses perkuliahan. Hal-hal yang pernah penulis lakukan sangat berpengaruh dalam kehidupan akademik penulis yang dulu pernah menjadi rutinitas dalam perjalanan hidup penulis merupakan satu hal yang cukup menginspirasi penulis untuk mencoba menyajikannya dalam bentuk karya seni lukis agar dapat diapresiasi oleh khalayak banyak.

Dengan alasan itulah penulis mengangkat tema dalam karya proyek studi ini yaitu refleksi tentang kehidupan masa lalu penulis yang cukup memberikan dampak baik positif maupun negatif dalam kehidupan penulis sekarang ini. Hal ini menjadi dorongan yang menginspirasi bagi penulis untuk menciptakan karya seni lukis yang realisme yang ditekankan pada ekspresi wajah penulis dalam perjalanan historis kehidupan akademik. Berdasarkan program studi penulis yaitu seni rupa konsentrasi seni lukis. Dalam berkarya penulis menggambarkan secara realistik dengan subjek yang dihadirkan adalah ekspresi potret diri penulis.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya

Seni lukis merupakan bagian dari karya seni rupa yang paling populer di Indonesia di samping seni patung, seni kriya dan cabang seni lainnya. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pameran seni lukis yang terselenggara di Indonesia dibanding dengan karya seni lainnya. Bahkan banyak pelukis yang berasal dari disiplin ilmu seni lain yang sebelumnya berprofesi tidak sebagai pelukis. Selain itu dunia pasar seni rupa selalu diramaikan oleh karya-karya seni lukis yang mengalami perubahan harga yang mengagumkan.

Berkaitan dengan kegiatan akademik, selama ini penulis telah menempuh mata kuliah tentang seni rupa yang relatif cukup, baik mengenai melukis,

menggambar, ilustrasi, desain, patung, ukir dan karya seni lain. Terlebih lagi program studi yang penulis tempuh adalah seni rupa konsentrasi seni lukis. Selain mempelajari seni lukis di lingkungan akademis, penulis juga mempelajari seni lukis di lingkungan luar seperti di studio atau sanggar milik pelukis yang lebih berpengalaman dalam penguasaan teknik melukis agar dapat mengembangkan kemampuan melukis bagi penulis. Penulis juga beranggapan bahwa melukis merupakan sarana ekspresi yang paling tepat karena dalam melukis tidak ada istilah benar atau salah, yang ada hanyalah baik dan kurang baik sehingga kebebasan dalam berekspresi sangat dihargai.

Di tengah perkembangan seni rupa terutama di bidang seni lukis, penulis bermaksud mengikuti arus agar tidak tertinggal dengan pelaku lukis lainnya, karena penulis melihat ada banyak kesempatan yang belum diisi oleh seniman-seniman muda khususnya di Semarang dalam kancah kesenirupaan yang lebih luas lagi. Alasan yang lebih sempit lagi mengapa penulis memilih jenis karya seni lukis adalah karena dari berbagai ilmu yang penulis pelajari dari bangku perkuliahan, seni lukislah yang penulis minati dan tekuni, sehingga penulis ingin memperdalam lagi pengetahuan tentang seni lukis terutama yang bermedia cat minyak.

Dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka penulis memilih seni lukis sebagai media untuk berkarya dan mengekspresikan diri. Selain itu penulis merasa cocok dengan media tersebut dan didasari oleh kemampuan dasar penulis. Dalam proyek studi ini penulis menghadirkan karya seni lukis dengan media cat minyak di atas kanvas. Penulis menampilkan karya-

karya seni lukis potret dengan mengambil tema refleksi diri. Semaksimal mungkin penulis menghadirkannya dalam karya seni lukis di atas kanvas. Dengan harapan penulis dapat benar-benar merefleksi diri melalui proses berkarya yang panjang.

1.3 Tujuan Berkarya

Pembuatan proyek studi karya seni lukis yang bertemakan "Refleksi Diri sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Lukis" ini bertujuan untuk, antara lain:

1. Menciptakan karya seni lukis yang merefleksikan pengalaman kehidupan pribadi penulis terutama saat awal memasuki kuliah sampai menjelang akhir kuliah dengan lebih menampilkan subyek potret wajah penulis beserta ekspresinya dalam gaya realistik.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Hasil proyek studi ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Secara praktis, proyek studi ini memiliki manfaat sebagai dokumentasi perjalanan hidup penulis dan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam teknik melukis dengan menggunakan media cat minyak pada kanvas yang menghasilkan karya seni lukis sesuai dengan kemampuan serta tingkat kreativitas penulis sendiri.

Secara teoritis, hasil proyek studi ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta tolok ukur kajian lebih lanjut bagi mahasiswa seni rupa dalam menyusun proyek studi atau skripsi. Diharapkan dengan adanya proyek studi ini dapat menambah referensi atau ide dari perupa-perupa lainnya serta dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya, dan penikmat seni pada khususnya.

BAB 2

KONSEP BERKARYA

2.1. Pengertian Refleksi Diri

Manusia didalam kehidupan sosial pasti tidak akan lepas dari suatu masalah. Meskipun dalam kriteria kecil, itupun sudah dinamakan sebagai suatu masalah yang bersinggungan langsung dengan perasaan. Hal itu memang sudah alami terjadi dan akan menjadi pelajaran hidup yang nantinya akan merubah pola pikir manusia. Karena akan timbul berbagai macam perasaan, kegelisahan, kekecewaan, ketakutan dan sebagainya yang cepat atau lambat akan merubah pola perilaku/ pola hidupnya.

Penulis mengalami masa-masa di mana merasakan perubahan-perubahan dalam pola kehidupan yang dilalui. Hal itu muncul karena adanya faktor-faktor pendorong terjadinya perubahan baik dari dalam diri penulis itu sendiri (internal) maupun faktor pendorong dari luar (eksternal) kehidupan penulis.

Rasa jenuh terhadap pola hidup yang dijalani penulis saat ini merupakan pengaruh dari sesuatu yang dihasilkan dimasa yang telah lalu, hal itu menyebabkan timbulnya keinginan penulis untuk melakukan perubahan kearah yang lebih baik dengan melakukan introspeksi diri serta merefleksikan apa saja yang telah dilakukan pada masa lampau sehingga menghasilkan satu tingkatan kualitas diri yang lebih baik.

Menurut Hegel (dalam Soetomo 2003:156) proses refleksi diri yang disebut sebagai dialektika adalah sebagai berikut: rasio menerima adanya pertentangan-

pertentangan mengenai satu pokok persoalan, dan pertentangan itu berujung pada sebuah perubahan yang pada akhirnya mengangkat satu tahap baru dalam perkembangan rasio.

Refleksi diri adalah kemampuan manusia untuk melakukan introspeksi dan kemauan untuk belajar lebih dalam mengenai sifat dasar manusia, tujuan dan esensi hidup. Dengan melakukan refleksi diri manusia dapat memperoleh pemahaman diri yang lebih baik guna memecahkan persoalan kehidupan (Morin dalam Anantasari, 2002).

Ismail (2012) menjelaskan refleksi adalah satu proses untuk mengingat kembali apa yang telah berlaku, menyatakan perasaan sendiri terhadap peristiwa tersebut, dan akhirnya memberi pendapat apa yang perlu dilakukan. Hanipah (dalam Fadilah, 2015) mendefinisikan refleksi sebagai suatu proses merenung, menganalisis dan mencari alasan, seterusnya membuat cadangan tindakan untuk memperbaiki diri yang dilakukan secara terus menerus.

Refleksi diri juga menghasilkan satu pengetahuan yang dikendalikan oleh sebuah kepentingan (kepentingan emansipasi dari dominasi). Dengan demikian, refleksi diri adalah historis, sedemikian rupa sehingga itu menjadi sebuah refleksi atas aspek-aspek *oppresif* dari sejarah rasio dan konteks sekarang (kekinian). Bukan hanya historis, refleksi diri juga supra historis yang merupakan proses di mana manusia mampu (karena kodratnya) untuk berpartisipasi didalamnya. Hal ini merupakan sesuatu yang esensial bagi kehidupan manusia (Soetomo 2003:163).

Menurut Paroki (2013) Refleksi adalah istilah yang mudah untuk dipahami

tetapi tidak mudah dilakukan. Melakukan refleksi berarti mencari makna dari setiap peristiwa atau kegiatan. Itu berarti perlu waktu untuk merenung untuk mengolah dengan hati dan pikiran, dengan perasaan dan nalar yang mumpuni.

Berdasarkan pemahaman diatas penulis menyimpulkan bahwa refleksi diri merupakan kegiatan yang dilakukan berupa proses introspeksi diri (perenungan) terhadap apa saja yang telah dilakukan di masa lampau, sehingga menimbulkan pemikiran baru tentang perubahan pola hidup dalam rangka meningkatkan kualitas diri seseorang.

2.2 Pengertian Seni Lukis

Istilah seni pada dasarnya lebih cenderung diartikan sesuatu hal yang bernilai indah. Keindahan akan terwujud apabila subyek atau penghayat seni memiliki perasaan indah, dan obyek memiliki nilai keindahan. Sedangkan ilmu yang mempelajari tentang keindahan tersebut adalah estetika. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek yang disebut keindahan (Djelantik, 1999). Sedangkan pengertian seni ada beberapa batasan yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

Dalam Ensiklopedia Indonesia (1990) disebutkan bahwa apa yang kita sebut seni atau kesenian itu meliputi penciptaan dari segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya, orang senang untuk melihatnya. Menurut Rebowo (2011: 13) seni yaitu segala kegiatan manusia yang timbul dan hidup perasaanya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (lainnya). Meski pengkajian tentang seni berlangsung sangat lama, namun belum ada patokan yang jelas untuk mengetahui definisi tentang seni hingga saat ini.

Meski demikian anggapan umum mengenai seni adalah buah dari ciptaan manusia.

Salah satu bentuk seni rupa adalah seni lukis, ada beberapa pengertian seni lukis yang dapat kita ambil sebagai rujukan. Menurut Susanto (2002 : 71) seni lukis adalah penggambaran pada bidang dua dimensi berupa hasil pencampuran warna yang mengandung maksud, pengungkapan atau pengucapan pengalaman yang ditampilkan pada bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

Secara teknis seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang, gerak, tekstur, bentuk. Tentu dengan pengertian seni tersebut dengan alat dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, pesan dan nilai-nilai yang bersifat subyektif.

Menurut penulis, seni lukis merupakan karya seni murni yang merepresentasikan perasaan pelukisnya dan bersifat indah. Selain itu seni lukis merupakan media paling tepat untuk mengekspresikan diri, di mana ekspresi tersebut diyakini mampu menjadi media pembelajaran terhadap pembacanya melalui pesan- pesan yang disampaikan melalui karya tersebut.

Realistik adalah corak seni rupa yang menggambarkan kenyataan yang benar-benar ada, artinya yang ditekankan bukanlah obyek tetapi suasana dari kenyataan tersebut. Realisme di dalam seni rupa berarti paham dalam menampilkan subyek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan, embel-embel atau interpretasi tertentu. Maknanya

bisa pula mengacu kepada usaha dalam seni rupa untuk memperlihatkan kebenaran, bahkan tanpa menyembunyikan hal yang buruk sekalipun.

(https://www.academia.edu/5154799/13_Aliran_Seni_Rupa_Modern_Art).

2.3 Unsur-unsur Rupa dan Prinsip-prinsip Desain/Pengorganisasian dalam Berkarya Seni Lukis

2.3.1 Unsur-unsur Rupa

Dalam pembuatan karya seni lukis, ada beberapa pokok yang penting untuk diperhatikan. Unsur-unsur rupa (*plastic elements*) merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, konkret, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin dan tidak mudah diceraikan satu dengan yang lainnya. Penampilan keseluruhannya menentukan perwujudan dan makna bentuk itu. Unsur-unsur rupa juga disebut unsur-unsur visual (*visual elements*), unsur-unsur formal atau unsur-unsur desain.

Unsur-unsur rupa ialah garis (*line*), raut atau bangun (*shape*), warna (*colour*), gelap terang atau nada (*light-dark, tone*), tekstur atau barik (*texture*), dan ruang (*space*), Sunaryo (2002: 6). Begitu pula dengan karya yang dibuat oleh penulis. Dalam hal ini penulis menggunakan unsur-unsur seni rupa untuk mewujudkan gagasan atau ide yang akan disampaikan. Berikut adalah penjelasan dari penggunaan unsur-unsur seni rupa tersebut;

2.3.1.1 Garis (*line*)

Garis dalam unsur seni rupa merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucap isi dan perasaan manusia serta memberikan gerak/ritme dan menciptakan kotur. Dengan adanya satu garis maka karya seni dapat terwujud.

Kaitannya dengan seni lukis, Sunaryo (2002:7) menjelaskan beberapa pengertian tentang garis; *pertama*, garis merupakan tanda yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan; *kedua*, garis merupakan suatu bidang atau permukaan, bentuk dan warna.

Menurut Van Stepat (dalam Taufik 2007:17) garis berhubungan dengan perasaan hati, sebagai contoh ketika kita berada di dalam atau saat mencipta garis, maka terasa oleh kita adalah garis yang berbeda-beda kesannya. Dalam suatu desain khusus, garis ditimbulkan karena adanya warna, garis cahaya, bentuk, pola, tekstur, dan ruang (garis ini sebagai pembatas ruang).

Sebagai unsur visual, garis memiliki arti sebagai tanda memanjang yang membekas pada permukaan, seperti kapur pada papan tulis dan tarikan pena pada selembar kertas. Dengan beberapa pengertian di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah. Maka dapat pula ditarik kesimpulan bahwa garis dapat dibedakan berdasarkan sifatnya:

- Garis lurus, mempunyai sifat tegas dan kokoh.
- Garis lengkung, mempunyai sifat halus dan lembut.
- Garis zig - zag, mempunyai sifat tajam dan runcing.
- Garis datar, mempunyai sifat mantap.
- Garis silang, mempunyai sifat limbung dan goyah, Sunaryo (2002: 8).

Garis merupakan kesan yang dapat dirasakan serta dilihat melalui pembentukannya; tebal-tipis, panjang-pendek dan sebagainya. Untuk

memunculkannya bisa menggunakan bantuan berupa alat seperti mistar dan goresan secara bebas.

Garis terdapat di setiap karya lukis yang penulis buat. Antara lain garis lengkung, lurus, zigzag, tegak, datar maupun silang.

2.3.1.2 Raut atau bangun (*shape*)

Istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya.

Kata raut atau bangun dapat menunjuk pada sesuatu yang menggumpal, padat dan sintal. Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya.

Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut berkontur garis zigzag. Raut tak beraturan mungkin karena tarikan tangan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan.

Raut yang terdapat pada karya lukis penulis kebanyakan adalah raut organis, karena obyek-obyek yang dipilih adalah benda-benda yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan bebas. Sedangkan raut geometris terdapat pada bentuk gedung-gedung dan beberapa obyek yang berbentuk lingkaran.

2.3.1.3 Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua obyek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna sangatlah ditentukan dengan pancaran cahaya, warna benda-benda yang kita lihat sesungguhnya adalah pantulan dari cahaya yang menyimpannya, karena warna merupakan unsur cahaya. Warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif. Contohnya adalah warna yang dipancarkan oleh televisi dan *sign lamp*. Sedangkan warna-warna pada benda dedaunan, tekstil, lukisan atau cat termasuk warna pigmen, yakni butir-butir halus bahan warna. Warna-warna pigmen disebut warna subtraktif. Warna subtraktif ada yang bersifat bening (*transparent*) dan buram atau kedap (*opaque*), atau semu bening (*semi transparent*).

Herman Von Helmholtz dan James Clerk Maxwell pada sekitar tahun 1790 mengemukakan teori warna pertama kali yang didasarkan pada teori warna cahaya. Warna-warna pokok warna cahaya adalah merah, hijau, dan biru. Warna-warna pokok disebut warna primer, yakni warna yang bebas dari unsur lain. Hasil pencampurannya disebut warna sekunder yakni warna kedua, dan warna tersier yakni warna ketiga sebagai hasil pencampuran yang mengandung ketiga warna pokok (Rakhman, 2013:25-26).

Warna yang digunakan penulis dalam karya lukisnya kebanyakan adalah warna komplementer, yakni warna yang berlawanan pada lingkaran warna. Ditujukan untuk memberi kesan tegas pada subyek yang dilukis penulis.

2.3.1.4 Gelap Terang atau Nada (*light-dark-tone*)

Unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Setiap bentuk baru dapat terlihat jika terdapat cahaya. Cahaya yang berasal dari matahari selalu berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap (Sunaryo, 2002:20).

Gelap-terang terdapat di seluruh karya lukis penulis. Karena jenis lukisan yang diusung adalah realis, maka gelap-terang menjadi unsur pokok dalam pembentukan karya seni lukis penulis.

2.1.3.5 Ruang

Unsur rupa ruang lebih mudah dapat dirasakan dari pada dilihat. Kita bergerak, berpindah, dan berputar dalam ruang. Setiap sosok bentuk menempati ruang. Jadi ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali

justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya.

Dalam karya dwimarta atau bentuk dua dimensi, ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar, dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin. Ruang nyata dapat ditempati benda dan bersifat trimatra.

Kesan kedalaman ruang dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain (1) melalui penggambaran gempal, (2) penggunaan perspektif, (3) peralihan warna, gelap terang, dan tekstur (4) pergantian ukuran, (5) penggambaran bidang bertindih, (6) pergantian tampak bidang, (7) perlengkungan atau pembelokan bidang, dan (8) penambahan bayang-bayang (Sunaryo, 2002:22).

Unsur ruang pada lukisan ini terdapat pada setiap subyek utama lukisan yang berkesan volume. Kesan ruang dalam lukisan didapatkan dari peralihan warna, efek perspektif, *overlay* atau tumpang tindih antara subyek lukisan serta gelap terang.

2.3.2 Prinsip-prinsip Pengoganisasian Unsur Rupa dalam Berkarya Seni Lukis

Dalam berkarya seni lukis perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam penyusunan unsur-unsur visual agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip berkarya seni lukis yang diterapkan pada karya yang dibuat penulis adalah sebagai berikut:

2.3.2.1 Irama (*rhythm*)

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya, Sunaryo dalam Supriyadi (2002:22). Irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa yang sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa dan gerak, Sunaryo dalam Setiawan (2006:18). Irama dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu : (1) *Repetitive* atau irama yang diperoleh secara berulang atau monoton, (2) *Alternative* merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara perulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, (3) *Progressive* menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat, dan (4) *Flowing* merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

2.3.2.2 Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan (Sunaryo, 2002:36). Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan.

Pada karya seni lukis yang akan dibuat penulis diberikan suatu penonjolan suatu bagian atau subyek dengan cara memperhatikan prinsip dominasi. Penerapan dominasi dilakukan dengan menghadirkan subyek utama yang berbeda

dengan *background*. Selain itu dilakukan dengan memberi warna yang kontras antara subyek utama dengan *background*.

2.3.2.3 Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang (Sunaryo, 2002:39). Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi.

Di dalam karya seni lukis yang dibuat penulis diperlukan penataan subyek lukisan yang disusun dengan seimbang. Dalam karya seni lukis ini, keseimbangan yang diterapkan ialah keseimbangan simetri (*symmetry balance*) dan asimetri (*asyimmetrical balance*). Keseimbangan simetri terjadi apabila berat visual dari elemen-elemen desain terbagi secara merata baik dari segi horizontal, vertikal, maupun radial. Sedangkan keseimbangan asimetri (*asyimmetrical balance*) merupakan keseimbangan yang bertentangan dengan keseimbangan simetri karena tidak terbagi secara merata.

2.3.2.4 Pusat Perhatian (*point of interest*)

Pusat perhatian atau dengan kata lain dominasi merupakan pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dengan suatu keseluruhan. Dengan adanya sesuatu yang menonjol pada bagian itu maka menjadi sebuah dominasi atau *point of interest*. Dengan adanya dominasi unsur-unsur tidak tampil

seragam, atau sama kuat, melainkan memperkuat kesetuhan dan kesatuan bentuk sehingga tercipta keseimbangan dalam sebuah karya seni.

Pada karya seni lukis yang akan dibuat penulis diberikan suatu penonjolan suatu bagian atau subyek dengan cara memperhatikan prinsip dominasi. Penerapan dominasi dilakukan dengan menghadirkan subyek utama yang berbeda dengan *background*. Selain itu dilakukan dengan memberi warna yang kontras antara subyek utama dengan *background*.

2.3.2.5 Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan hasil akhir dari penggabungan prinsip-prinsip secara keseluruhan guna mencari sebuah keharmonisan. Kesatuan adalah pengorganisasian elemen-elemen visual yang menjadi satu kesatuan organik sehingga tercipta keharmonisan antar bagian. Kesatuan adalah hasil akhir dari penerapan prinsip-prinsip keseimbangan, kesebandingan, *center of interest*, irama pada sebuah karya seni. Prinsip kesatuan (*unity*) diterapkan di dalam karya seni lukis dengan menghadirkan beberapa subyek lukisan yang di dalamnya terdapat prinsip keseimbangan, irama, dan dominasi yang membentuk satu kesatuan.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Pemilihan Media

Karya seni rupa merupakan transformasi bentuk ideal kedalam bentuk visual, oleh karena itu karya seni rupa tidak akan lahir tanpa adanya bahan, alat dan teknik. Media dalam bentuk melukis merupakan sarana yang menunjukkan apa yang sudah menjadi gagasan sebagai cara mengungkapkan pengalaman estetis. Media yang digunakan sesuai dengan subyek dan teknik melukis.

3.1.1 Bahan

Bahan adalah suatu pengolahan material untuk mencipta barang (Susanto, 2002:59). Bahan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya lukis yaitu;

3.1.1.1 Kanvas



Gambar 3.1 Kanvas
Sumber : Dokumentasi Penulis

Kanvas diartikan sebagai kain landasan untuk melukis yang direntangkan dengan spanram (kayu bentangan) hingga tegang sesuai kebutuhan, kemudian

diberi cat dasar yang berfungsi untuk menahan cat yang akan dipakai untuk melukis (Susanto 2002:60-61).

Material ini adalah dasar bidang berbentuk kain tebal, biasanya berwarna putih tulang dengan pori-pori yang rapat, serat kasar dan memiliki kekuatan yang baik serta awet. Biasanya kanvas terbagi dalam beberapa kelas. Macam kelas dapat dibedakan berdasarkan ketebalan, serat kain dan elastisitas. Dalam karya ini penulis menggunakan kanvas kelas medium dalam proses berkarya.

3.1.1.2 Spanram



Gambar 3.2 Spanram
Sumber : Dokumentasi Penulis

Spanram adalah sesuatu benda yang digunakan sebagai tempat peletakan (bentangan) kanvas. Biasanya berbentuk persegi panjang maupun bujur sangkar. Akan tetapi, di masakini banyak spanram yang bentuknya bermacam-macam, bisa berbentuk segitiga, jajaran genjang, trapesium, lingkaran dan lain-lain. Akan tetapi, dalam pembuatan karya ini bentuk spanram yang digunakan adalah persegi dan persegi panjang. Bahan yang digunakan terbuat dari kayu. Spanram yang

dipakai penulis dalam berkarya memiliki ukuran yang bermacam-macam. Dalam pembuatan spanram ukuran disesuaikan dengan desain.

3.1.1.3 Plamir



Gambar 3.3 Plamir (campuran cat mowilex dan *rubberwhite*)
Sumber : Dokumentasi penulis.

Plamir adalah cairan pekat yang biasanya digunakan sebagai dasar utama sebelum proses pengecatan pada tembok atau kayu. Fungsi plamir adalah sebagai penutup pori-pori permukaan kain kanvas supaya cat tidak merembes kebagian belakang yang dapat berakibat terjadinya jamur. Secara garis besar tujuan diberinya pelapis ini supaya permukaan kanvas menjadi licin, cat tidak merembes kemana-mana dan lukisan menjadi awet. Plamir yang digunakan oleh penulis dalam karya ini adalah dengan *rubberwhite* dicampur cat movillex dengan perbandingan 1:1, serta ditambah air hangat secukupnya supaya tidak terlalu kental. Pada pelapisan plamir penulis melakukan 3 kali pelapisan supaya kanvas tertutup dengan rapat sempurna.

3.1.1.4 Cat Minyak



Gambar 3.4 Cat minyak
Sumber : Dokumentasi penulis.

Cat minyak adalah sebuah medium yang memakai campuran pigmen berwarna dengan campuran minyak, biasa disebut *linseed oil*. Dalam proses pembuatan karya, penulis menggunakan cat minyak dengan merk Amsterdam, Maries, dan Rembrant.

3.1.1.5 Linseed Oil



Gambar 5. *Linseed oil*
Sumber : Dokumentasi penulis.

Linseed oil adalah minyak untuk mengencerkan cat yang digunakan penulis sebagai pencampur cat pigmen dalam proses melukis.

3.1.1.6 Turpentine



Gambar 3.6 Turpentine
Sumber : Dokumentasi penulis

Terpentin digunakan sebagai bahan campuran *linseed oil* dengan perbandingan tertentu agar mempercepat proses pengeringan cat yang digunakan dalam melukis. Terpentin sendiri merupakan pengencer untuk *linseed oil*.

3.1.1.7 Bensin



Gambar 3.7 Bensin
Sumber : Dokumentasi penulis

Karena media yang digunakan adalah berbahan dasar minyak, maka akan sangat sulit membersihkan sisa cat yang terdapat pada kuas. Bensin digunakan untuk membersihkan kuas.

3.1.2 Alat

Alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis pada proyek studi kali ini adalah:

3.1.2.1 Kuas



Gambar 3.8 Kuas

Sumber : Dokumentasi Penulis

Kuas digunakan untuk menyapukan cat minyak pada kanvas. Penulis menggunakan kuas dengan berbagai ukuran dan berbagai jenis kuas untuk menghaluskan dan membuat detail pada objek lukisan serta pada *background*.

3.1.2.2 Palet



Gambar 3.9 Palet

Sumber : Dokumentasi penulis.

Salah satu alat untuk menaruh warna yang akan dipakai melukis (kadang-kadang berbentuk seperti perisai), dapat berupa kaca, plastik, kayu atau lainnya yang bersifat tidak menyerap zat warna tersebut (Mikke Susanto, 2012 :287-288).

Dalam proses melukis, penulis menggunakan kaca akrilik sebagai palet.

3.1.2.3 Kain lap



Gambar 3.10 Kain lap
Sumber : Dokumentasi penulis.

Kain lap digunakan untuk membersihkan kuas. Kain lap ini berfungsi untuk mengeringkan kuas setelah di cuci menggunakan bensin. Dengan demikian kuas akan selalu bersih setelah digunakan pada satu warna ketika akan digunakan untuk warna lainnya.

3.1.2.4 Pensil



Gambar 3.11 Pensil.
Sumber : Dokumentasi penulis.

Pensil adalah [alat tulis](#) dan [lukis](#) yang awalnya terbuat dari [grafit](#) murni. Penulisan dilakukan dengan menggosreskan [grafit](#) tersebut ke atas media. Namun grafit murni cenderung mudah patah, terlalu lembut, memberikan efek kotor saat

media bergesekan dengan tangan, dan mengotori tangan saat dipegang. Karena itu kemudian diciptakan campuran grafit dengan tanah liat agar komposisinya lebih keras. Selanjutnya komposisi campuran ini dibalut dengan kertas atau kayu (Mikke Susanto, 2012 :287-288). Dalam proses pembuatan karya, penulis menggunakan pensil untuk membuat sket pada kanvas.

3.1.3 Teknik

Dalam membuat karya seni lukis ada beberapa teknik yang dapat digunakan di antaranya yaitu teknik basah dan teknik kering. Penulis menggunakan teknik basah yaitu dengan menumpuk cat dalam keadaan masih basah, tidak menunggu cat kering baru ditambahkan cat lagi. Menurut Hambor (2005:9) Teknik basah ialah teknik melukis dengan menggunakan media lukisan berupa kanvas. Sebaiknya, melukis dengan teknik basah harus menggunakan jenis kuas nan panjang bulunya.

3.2 Proses Penciptaan Karya

Dalam berkarya penulis melalui tahapan sebagai berikut:

3.2.1 Pengumpulan Sumber Data

Tahapan ini dilakukan dalam rangka mencari tema-tema yang dapat digunakan sebagai tema dalam karya seni lukis. Data yang dicari yaitu berupa landasan konseptual maupun *visual* serta teknik-teknik berkarya, khususnya karya- karya dua dimensional berupa karya lukis. Landasan konseptual sendiri merupakan sumber data yang di kumpulkan penulis dalam memenuhi sumber data berupa landasan teori untuk berkarya seni lukis realisme di mana data yang diperoleh berasal dari dokumentasi pribadi, wacana, katalog, buku, dan

internet yang berhubungan dengan tema refleksi diri serta melalui perenungan tentang refleksi diri dari penulis. Dalam landasan visual penulis mengacu dari sumber data yang diperoleh dari berbagai sumber. Selain dari dokumentasi penulis, landasan visual juga diperoleh dari media lain seperti internet, katalog, dan melihat pameran secara langsung.

3.2.2 Pencarian Ide

Dalam mendapatkan ide, awalnya penulis juga melihat kumpulan karya-karya yang telah dibuat baik berupa gambar, lukisan, dan lain sebagainya. Saat itu penulis tertarik dengan beberapa karya lukis yang telah penulis buat, dan berpikir untuk membuat karya gambar dengan gaya serupa untuk merepresentasikan pengalaman hidup kaitannya dengan refleksi diri penulis dalam proyek studi ini. Dalam proses pencarian ide, penulis melakukan dengan beberapa tahapan:

3.2.2.1 Pengolahan Ide (praproduksi)

Ide pikiran penulis untuk membuat karya seni lukis ini muncul karena adanya faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu melalui pemikiran mengenai jiwa penulis sendiri yang didapat dari hasil perenungan secara subjektif oleh penulis. Walaupun ada refleksi diri dari orang lain atau teman, itupun porsinya tidak banyak. Dalam proses ini, penulis melakukan beberapa tahapan proses;

1. Mengumpulkan ide dan kejadian.
2. Mengurutkan kejadian yang paling berpengaruh pada kehidupan penulis.
3. Memilih kejadian dari hasil pengurutan kejadian.
4. Menetapkan tema pada setiap karya.

3.2.2.2 Pengolahan Teknis (produksi)



Gambar 12. Proses berkarya.
Sumber : Dokumentasi penulis.

Diawali dengan memotret diri sendiri dengan berbagai pose yang telah ditentukan. Kemudian membuat sket secara global pada kanvas yang sudah diplamir dan memberi warna dasar. Dalam proses pembuatan sket, penulis melakukan secara manual sehingga proses ini dilakukan berulang kali sampai hasil yang benar-benar di inginkan. Setelah proses pembuatan sket, penulis memberikan warna dasar yang memudahkan penulis dalam menciptakan karya. Setelah warna dasar sudah terbentuk, kemudian mulai memberi warna dan pendetailan gambar pada setiap bagian dengan tehnik basah di mana penulis mencampurkan warna pada kanvas saat cat minyak dalam keadaan basah hingga lukisan selesai.

3.2.2.3 Pengolahan Akhir (*finishing*)

Karya lukis yang telah selesai dibuat kemudian di kemas dengan memberi figura pada kanvas. Proses ini dilakukan karena ketebalan kanvas yang berbeda sehingga supaya terlihat rapi maka dilakukan proses pengemasan. Pengemasan pada karya lukis menggunakan figura dengan memberikan jarak antara karya dan figura agar terlihat lebih elegan. Pada figura menggunakan warna *peach* agar sesuai dengan warna lukisan.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam pembuatan karya proyek studi ini penulis memilih tema “Refleksi Diri dalam Karya Seni Lukis” bertujuan untuk menciptakan karya seni lukis yang merefleksikan pengalaman hidup penulis terutama saat awal memasuki kuliah sampai menjelang akhir kuliah dengan lebih menampilkan subyek potret wajah penulis beserta ekspresinya dalam gaya realistik.

Proses penciptaan karya penulis melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan ide, mengurutkan kejadian yang paling berpengaruh, memilih kejadian dari hasil pengurutan, dan menetapkan tema pada setiap karya. Tercipta 10 karya pada proyek studi ini yang masing-masing berjudul; *Artist Wanna Be, Counter Pleasure, Player, Sing a Song, Death Line, Keep Silent, Blind, Work Hard, Muse, Many Hope.*

Pada karya yang diciptakan penulis memiliki karakteristik lukisan dengan corak realistik. Terdapat pula subyek pendukung seperti kuas yang merepresentasikan keinginan menjadi seniman, stik playstation yang merepresentasikan kegemaran bermain. Selain itu juga terdapat mikrofon sebagai representasi kegemaran penulis pada dunia malam, alat tato yang merupakan representasi dari pekerjaan penulis dan jam yang menunjukkan sifat penulis yang selalu dikejar waktu.

Selain subyek pendukung, terdapat ekspresi wajah yang dihadirkan pada

karya seni lukis seperti; merenung, berharap, kontra kenikmatan, menutup diri, dan pendiam. Yang merupakan representasi dari sifat penulis.

5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi Unnes dalam bidang seni lukis pada khususnya. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun non pendidikan diharapkan penulis agar lebih kreatif lagi dalam berkarya dan lebih mengeksplorasi media seni lukis. Penulis juga berpesan bahwa tidak harus melukis potret untuk merefleksikan diri.

Penulis juga berharap agar semua pihak yang telah menyaksikan karya lukis ini dapat termotivasi untuk berkarya lebih baik lagi karena karya lukis yang penulis buat ini masih sangat jauh dari sempurna. Bagi penulis sendiri, dengan adanya proyek studi ini semoga kelak penulis dapat membuat karya yang lebih baik dari karya yang sekarang ini.

Segala kesulitan yang penulis hadapi dalam pembuatan karya lukis ini memberikan banyak pelajaran yang berarti karena dengan bereksplorasi baik media maupun tekniknya, maka akan kita temui pemecahan masalah dari segala kesulitan yang dihadapi. Hal itulah yang seharusnya dilakukan oleh para perupa yang masih amatir, seperti penulis sendiri, agar meningkatkan pengetahuannya di bidang teknis dan non-teknis dalam hal berkarya seni rupa. Setiap orang haruslah konsisten dengan apa yang telah dipilihnya, karena dengan kekonsistenan itulah orang akan berhasil dan dihargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni
Pertunjukan Indonesia
- Hambor, Rahman Rohim. 2005. *Panduan Dasar Melukis dengan Cat Minyak*.
Jakarta : Kawan Pustaka.
- Noviyanto, Okki. 2011. *Ungkapan Konflik Psikologis dalam Lukisan Cat
Tembok*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang.
- Rakhman, Firman Abdul. 2013. *Seni Lukis Surealistis sebagai Respon Terhadap
Kehidupan Manusia Saat Ini*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas
Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Rebowo, Tjatur. 2011. *Manusia sebagai Subyek Dalam Karya Seni Lukis*. Proyek
Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Semarang.
- Soetomo, Greg. 2003. *Krisis Seni Krisis Kesadaran*. Jogjakarta: Kanisius.
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar 1*. Hand Out. Tidak
dipublikasikan.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1*.
Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Supriyadi, Eko. 2002. *Ekspresi Tentang Figur Imajinatif Dalam Karya Seni
Lukis*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Semarang
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*.

Yogyakarta : Kanisius.

Taufik, Rahmat. 2007. *Proyek Studi Kehidupan Anak Jalanan Sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Anantasari, maria laksmi. 2002. (<https://id.scribd.com/doc/214332093/16-Refleksi-Diri-Salah-Satu-Upaya-Mencapai-Kesejahteraan-Psikologis-Pada-Kaum-Muda-Maria-Laksmi-Anantasari>) diunduh pada 15 September 2015.

Fadilah, Nur P. 2015. (<http://dokumen.tips/documents/refleksi-55b111ae63da2.html>) diunduh pada 15 September 2015.

Ilmana, Ibnu Sina. (https://www.academia.edu/5154799/13_Aliran_Seni_Rupa_Modern_Art) diunduh 8 Agustus 2015

Ismail. 2012. Apa itu Refleksi. (<http://refleksi-ismail.blogspot.co.id/2012/03/apa-itu-refleksi.html>) diunduh pada 15 September 2015.

Paroki. 2013. Refleksi. (<http://pandu.katolik.or.id/2013/07/15/refleksi/>) diunduh pada 15 September 2015.