



**TUMBUHAN SEBAGAI INSPIRASI DALAM  
BERKARYA  
SENI LUKIS GAYA SUREALISTIK**

**PROYEK STUDI**

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

Oleh

MUHAMMAD SOIF

2401409066

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
PEND. SENI RUPA, S1

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia ujian proyek studi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jum'at  
Tanggal : 4 Desember 2015

Panitia Ujian Sarjana

Ketua

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum. 196008031989011001

Sekretaris

Drs. Syafii, M.Pd. 195908231985031001

Penguji 1

Drs. Moh. Rondhi, M.A. 195310031979031002

Penguji 2

Drs. Purwanto, M.Pd. 195901011981031003

Penguji 3

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

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Semarang

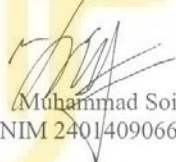
UNNES  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.  
NIP. 196008031989011001

## PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul "Tumbuhan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Lukis Gaya Surealistik" beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

Semarang, Oktober 2015

Penulis,



Muhammad Soif  
NIM 2401409066

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Arti kehidupan adalah anugerah Tuhan Yang Maha Esa yang memberi perjalanan kita untuk mengerti pemahaman akan kebesarannya”.

(Muhammad Soif)



Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada

1. Kedua orang tuaku, dan
2. almamaterku.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas terselesaikannya Proyek Studi ini. Proyek Studi ini dapat diselesaikan tentu atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Mujiyono, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan banyak ilmu kepada penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

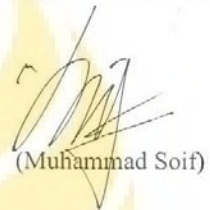
1. Drs. Syafii, M.Pd Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penyusunan proyek studi;
2. Para dosen Jurusan Seni Rupa yang telah menyampaikan ilmu dan pelajaran yang penuh manfaat kepada penulis;
3. Bapak Dasiman dan Ibu Rusmiatiningsih tercinta yang telah memberikan kasih sayang dan semua yang dibutuhkan dalam hidup, serta lantunan do'a demi keberhasilan pendidikan penulis;
4. Kakak Untung Selamet Widodo yang telah memfasilitasi Saya dalam menuntut ilmu.
5. Khoris Teguh Ariyanto selaku ketua Pemuda Serba Guna yang telah memberikan pelajaran hidup dan semangat untuk berkarya.
6. Kakak kelas & Alumni Seni Rupa Unnes yang selalu memberikan masukan;

7. Sahabat-sahabatku dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyekstudi; dan
8. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penyusunan proyek studi ini.



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

Semarang, Oktober 2015



(Muhammad Soif)



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Soif, Muhammad. 2015. *Tumbuhan sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis Gaya Surrealistik*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

**Kata kunci :** Tumbuhan, Seni Lukis, Surrealistik, Ekosistem

Tumbuhan merupakan salah satu dari benda hidup yang terdapat di alam semesta. Tumbuhan merupakan produsen pertama pada rantai makan, selain itu juga memiliki peranan penting sebagai penghasil Oksigen terbesar bagi kelangsungan hidup makhluk hidup di bumi. Tumbuhan memiliki cara untuk bertahan hidup secara alami dengan mengoptimalkan fungsi kerja organ-organnya sendiri. Tujuan dari pembuatan proyek studi ini adalah menghasilkan berbagai karya seni lukis makhluk fantasi, dengan inspirasi tumbuhan terutama perbentukan anatomis pohon dan filosofinya. Selain itu, agar dapat memberi wacana kepada apresiator tentang pentingnya tumbuhan dalam kehidupan manusia.

Bahan yang digunakan pada pembuatan karya lukis ini yaitu kanvas, spanram, plamir, cat akrilik, air, dan pelapis (*varnish*). Alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis ini yaitu kuas, palet, pastel, karet penghapus, dan kain lap. Teknik berkarya seni lukis yang penulis gunakan yaitu sapuan kuas teknik *dussel*. Proses penciptaan karya lukis dalam proyek studi ini melalui tahapan-tahapan yaitu pencarian ide, pengumpulan data dari media elektronik maupun cetak, membuat sket dan pengolahan komposisi subjek pada kertas, hingga melukis di atas kanvas.

Penulis telah menghasilkan sepuluh karya lukisan. Ukuran karya yang dihasilkan bervariasi yaitu lukisan berukuran 130 cm x 100 cm, 100 cm x 70 cm, 110 cm x 90 cm, 120 cm x 80 cm, 90 cm x 80 cm, 120 cm x 70 cm, dua lukisan berukuran 120 cm x 100 cm, dan dua lukisan berukuran 120 cm x 90 cm. Gaya lukisan ini adalah surrealistik, yaitu mengubah bentuk tumbuhan menjadi makhluk imajinatif dengan inspirasi dari figur makhluk mitologi, hewan, dan profesi manusia. Beberapa objek yang mempresentasikan tumbuhan pada karya seni lukis ini, yaitu: figur koki, anjing, laba-laba, Guan Yu, penari, Aspidochelone, Hephaestus, Asclepios, naga Huang Long, dan pemusik. *Subjek matter* pada lukisan adalah tentang manfaat tumbuhan untuk makhluk hidup lainnya. Melalui subjek tumbuhan telah diupayakan secara maksimal oleh penulis untuk memberikan gambaran pentingnya tumbuhan bagi kehidupan manusia.

Dalam menciptakan karya seni lukis seyogyanya lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik dalam berkarya. Media dan teknik apapun dapat digunakan dalam berkarya, tidak ada salahnya jika kita bereksplorasi untuk menghasilkan karya yang estetis dan eksploratif.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>iv</b>
<b>SARI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB 1: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB 2: KONSEP BERKARYA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan tentang Tumbuhan.....	6
2.1.1 Tumbuhan.....	6
2.2 Tinjauan tentang Seni Lukis .....	9
2.2.1 Pengertian Seni Lukis .....	9
2.2.2 Corak atau Gaya dalam Seni Lukis .....	10
2.2.3 Gaya Surealistik .....	11
2.2.4 Unsur-unsur Rupa dalam Karya Seni Lukis.....	12
2.2.5 Prinsip-prinsip Pengorganisasian Unsur-unsur Rupa dalam Berkarya Seni Lukis.....	16
<b>BAB 3: METODE BERKARYA .....</b>	<b>19</b>
3.1 Media Berkarya Seni Lukis .....	19
3.1.1 Bahan .....	19
3.1.2 Alat .....	21
3.1.3 Teknik Berkarya .....	24
3.2 Proses Penciptaan Karya .....	25

3.2.1	Konseptualisasi .....	25
3.2.2	Visualisasi .....	28
3.2.3	Melukis di Atas Kanvas .....	30
3.2.4	Pengolahan Akhir .....	31
<b>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA .....</b>		<b>32</b>
4.1	Karya 1 “ <i>Makhluk Koki Alam</i> ” .....	32
4.1.1	Spesifikasi Karya .....	32
4.1.2	Deskripsi Karya .....	33
4.1.3	Analisis Karya .....	33
4.2	Karya 2 “ <i>Makhluk Akar Penjaga</i> ” .....	36
4.2.1	Spesifikasi Karya .....	36
4.2.2	Deskripsi Karya .....	36
4.2.3	Analisis Karya .....	37
4.3	Karya 3 “ <i>Makhluk Penyangga Gunung</i> ” .....	40
4.3.1	Spesifikasi Karya .....	40
4.3.2	Deskripsi Karya .....	40
4.3.3	Analisis Karya .....	41
4.4	Karya 4 “ <i>Makhluk Udara</i> ” .....	44
4.4.1	Spesifikasi Karya .....	44
4.4.2	Deskripsi Karya .....	44
4.4.3	Analisis Karya .....	45
4.5	Karya 5 “ <i>Makhluk Pelindung Kedamaian</i> ” .....	49
4.5.1	Spesifikasi Karya .....	49
4.5.2	Deskripsi Karya .....	49
4.5.3	Analisis Karya .....	50
4.6	Karya 6 “ <i>Makhluk Cinta</i> ” .....	53
4.6.1	Spesifikasi Karya .....	53
4.6.2	Deskripsi Karya .....	53
4.6.3	Analisis Karya .....	54
4.7	Karya 7 “ <i>Makhluk Penjaga Daratan</i> ” .....	58
4.7.1	Spesifikasi Karya .....	58
4.7.2	Deskripsi Karya .....	58
4.7.3	Analisis Karya .....	59
4.8	Karya 8 “ <i>Makhluk Pencipta</i> ” .....	62
4.8.1	Spesifikasi Karya .....	62
4.8.2	Deskripsi Karya .....	63
4.8.3	Analisis Karya .....	63
4.9	Karya 9 “ <i>Makhluk Pengobatan</i> ” .....	66

4.9.1 Spesifikasi Karya .....	66
4.9.2 Deskripsi Karya .....	66
4.9.3 Analisis Karya .....	67
4.10 Karya 10 “ <i>Makhluk Seni Bonsai</i> ” .....	69
4.10.1 Spesifikasi Karya .....	69
4.10.2 Deskripsi Karya .....	69
4.10.3 Analisis Karya .....	70
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	
2. Biodata Penyusun	
3. Undangan Pameran	
4. Katalog Pameran	
5. Pamflet Pameran	
6. X Banner Pameran	
7. Dokumentasi Pameran	



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Pengertian dan persepsi yang berbeda mengenai masalah lingkungan hidup menyebabkan ketidakharmonisan dalam pengelolaan lingkungan hidup. Akibatnya terjadi kekurangtepatan dalam menerapkan berbagai perangkat peraturan, yang justru menguntungkan perusak lingkungan dan merugikan masyarakat dan pemerintah. Pembangunan-pembangunan gedung yang tidak pada tempatnya seringkali mengorbankan area tumbuhan hijau. Penebangan hutan secara liar demi memperoleh keuntungan secara personal mengakibatkan hilangnya tumbuhan sebagai material alam yang tidak akan tumbuh dalam waktu singkat. Beberapa bencana alam seperti erosi, banjir, dan rob disebabkan hilangnya tumbuhan pada tempatnya.

Organisme yang penting sebagai penyambung rantai kehidupan adalah tumbuhan. Tumbuhan mempunyai peran penting untuk kehidupan manusia, hewan, maupun lingkungan. Jadi pemeliharaan tumbuhan sangatlah penting, terutama pohon.

Ditinjau dari aspek karakteristik, pohon mempunyai karakteristik bentuk yang sangat unik. Pohon pada umumnya terbentuk dari bagian-bagian terdiri atas akar,

batang, daun, bunga, buah dan biji. Berbeda dengan anatomi manusia yang pada umumnya berfungsi sama dengan anatomi hewan mamalia.

Ditinjau dari aspek fungsional, tumbuhan memiliki cara untuk bertahan hidup secara alami dengan mengoptimalkan fungsi kerja organ-organnya sendiri. Dimulai dari akar yang berfungsi menyerap air dan mineral yang diperlukan tumbuhan dan sebagai tempat menyimpan cadangan makanan. Batang mempunyai fungsi menyalurkan makanan dari daun ke semua bagian tumbuhan. Daun sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis, tempat penguapan air, dan alat pernapasan. Bunga merupakan bagian dari tanaman yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan.

Dilihat dari nilai ekologi, pohon merupakan spesies yang memiliki nilai ekologi sangat tinggi peranannya pada kawasan hutan. Pohon selain berfungsi sebagai tanaman penjaga erosi tanah dan penyimpan cadangan air juga merupakan tanaman yang sangat disukai sebagai habitat satwa liar. Pohon merupakan sumber pakan untuk beberapa jenis burung, serangga, reptilia, amfibia dan mamalia. Selain itu pohon juga merupakan tempat bersarang hewan. Pada pohon terjadi suatu interaksi biotik yang sangat kompleks. Interaksi tersebut merupakan hubungan simbiosis mutualisme antara sesama spesies yang ada di situ.

Di balik semua manfaat yang ada pada sebuah pohon, juga memiliki filosofi tentang kehidupan. “Sebuah pohon yang besar tidak tumbuh seketika, tapi mulai dari biji lalu tumbuh menjadi pohon yang besar, dari pohon yang besar kemudian berbuah, sampai buahnya matang lalu dipetik makhluk hidup lain”. Proses tumbuhnya sebuah pohon besar yang dimulai dari biji dapat dimaknai sebagai proses

kehidupan manusia untuk mencapai kesuksesan yang dimulai dari bawah sampai menuju puncak. Buah yang dihasilkan pohon lalu dipetik makhluk hidup lain dapat dimaknai bahwa kita bekerja keras supaya kita dapat lebih banyak memberi kepada orang lain yang membutuhkan, bukan untuk kenikmatan sendiri. Ibarat pepatah mengatakan “Cukupkan dirimu dengan apa yang ada padamu, tapi jangan pernah berkata cukup untuk memberkati orang lain dengan pemberian kita”.

Dalam proyek studi ini penulis menunjukkan manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia. Pentingnya fungsi tumbuhan sehingga bermanfaat bagi manusia, seharusnya masyarakat terpacu untuk melestarikan dan membudidayakan tumbuhan. Oleh karena itu, penulis ingin memperkenalkan kembali fungsi dan manfaat tumbuhan melalui karya seni lukis. Diharapkan melalui judul proyek studi “TUMBUHAN SEBAGAI INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI LUKIS GAYA SUREALISTIK” dapat dijadikan sebagai sarana apresiatif terhadap konservasi tumbuhan.

## **1.2 Latar Belakang Pemilihan Karya**

Penulis memilih seni lukis sebagai karya dalam proyek studi ini tentunya memiliki beberapa pertimbangan. Pertama, 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 pada awalnya bukan berprofesi

sebagai pelukis. Dilihat dari sisi ekonomi (dunia pasar) seni rupa selalu diramaikan oleh karya-karya seni lukis yang mengalami perubahan harga yang mengagumkan.

Kedua, jika dilihat dari sisi akademik atau lingkup pendidikan, penulis yang merupakan mahasiswa prodi Pendidikan Seni Rupa dituntut untuk mengembangkan materi sekaligus praktik seni demi kelancaran proses belajar mengajar. Seni lukis pada kanvas dan seni ilustrasi merupakan bagian dari karya seni rupa yang paling populer diajarkan di berbagai sekolah.

Ketiga, seni lukis merupakan karya seni yang akrab dengan penulis karena sudah memiliki pengalaman di bidang lukis, sehingga dalam pembuatannya lebih 'menikmati'. Banyaknya teknik lukis membuat penulis ingin mengasah kemampuannya dalam bidang seni lukis dan mampu menciptakan teknik baru. 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 penggunaan media cat akrilik.

Dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka penulis memilih seni lukis sebagai media untuk 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 akrilik pada kanvas.

### **1.3 Tujuan Berkarya**

Pembuatan proyek studi karya seni lukis yang bertemakan "Tumbuhan sebagai inspirasi dalam berkarya seni lukis gaya surealistik" ini bertujuan untuk;

- 1.3.1 Menghasilkan karya seni lukis untuk menyampaikan gagasan mengenai pentingnya keseimbangan ekologi lingkungan dalam gaya surealistik.
- 1.3.2 Memberi wacana kepada apresiator melalui subjek tumbuhan sebagai simbolisasi pelindung dan penjaga ekosistem dalam seni lukis gaya surealistik.

### **1.4 Manfaat Pembuatan Karya**

Secara akademik maupun nonakademik, manfaat dari pembuatan karya seni lukis ini adalah :

- 1.4.1 Karya proyek studi ini menjadi wahana pengembangan teknik, pematangan pengetahuan dan keterampilan penulis dalam bidang seni rupa khususnya berkarya seni lukis.
- 1.4.2 Bagi masyarakat akademik khususnya seni rupa, dapat memberikan referensi tentang karya seni lukis dengan gaya surealis.
- 1.4.3 Bagi masyarakat umum, seni lukis merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan sebagai pesan penyampaian tentang pentingnya tumbuhan.



## **BAB 2**

### **KONSEP BERKARYA**

#### **2.1 Tinjauan tentang Tumbuhan**

##### **2.1.1 Tumbuhan**

Tumbuhan merupakan salah satu dari benda hidup yang terdapat di alam semesta. Tumbuhan merupakan produsen pertama pada rantai makanan, selain itu juga memiliki peranan penting sebagai penghasil oksigen terbesar bagi kelangsungan hidup makhluk hidup di bumi. Selain itu sel tumbuhan juga berbeda dengan sel hewan, beberapa segi yang termasuk dalam sel tumbuhan yaitu mempunyai dinding sel. Selain itu tumbuhan, terutama pohon adalah makhluk hidup yang memiliki daun, batang, bunga dan akar serta memiliki fungsi tersendiri.

Akar merupakan bagian dari tumbuhan yang biasanya berada di dalam tanah. Namun ada juga tanaman yang memiliki akar di luar tanah. Fungsi akar menyerap air dan mineral yang diperlukan tumbuhan. Akar merupakan tempat menyimpan cadangan makanan dan akar juga membantu batang sehingga kokoh. Batang mempunyai beberapa fungsi, yaitu menyalurkan makanan dari daun ke semua bagian tumbuhan.

Batang menyalurkan air dan mineral dari akar menuju daun. Batang juga menjadi tempat tumbuhnya ranting dan pori-pori batang. Secara umum, ada dua

bentuk batang, yaitu batang berkayu dan batang tidak berkayu. Ciri khas batang berkayu adalah memiliki kambium.

Daun memiliki fungsi utama yaitu sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis, tempat penguapan air, dan alat pernapasan. Bentuk daun dapat dibedakan menjadi, yaitu daun tunggal dan daun majemuk. Daun tunggal memiliki satu helai daun pada setiap tangkainya, sedangkan daun majemuk memiliki beberapa helai daun pada setiap tangkainya. Daun tumbuhan hijau mengandung zat yang bernama klorofil, di daun inilah proses pembuatan makanan terjadi. Daun dibantu oleh sinar matahari, udara, dan air. Proses pembuatan makanan pada tumbuhan hijau tersebut dinamakan fotosintesis. Proses tersebut dilakukan setiap hari, dimana zat hijau daun pada tumbuhan menyerap cahaya matahari. Tumbuhan memanfaatkan cahaya matahari, karbondioksida dari udara, dan air dari tanah menjadi makanan yang mengandung gula. Tumbuhan mengeluarkan oksigen sebagai hasil fotosintesis, juga makanan dapat disimpan di dalam tumbuhan dan digunakan jika diperlukan.

Bunga merupakan bagian dari tanaman yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bunga terdiri atas tangkai bunga, kelopak bunga, mahkota bunga, benang sari, dan putik. Benang sari dan putik merupakan bagian bunga yang berperan dalam proses perkembangbiakan tanaman yang disebut penyerbukan. Penyerbukan adalah jatuhnya serbuk sari pada kepala putik. Penyerbukan akan diikuti dengan tumbuhnya bakal biji, dan peristiwa penting berikutnya yaitu pembuahan. Proses penyerbukan dapat terjadi dengan bantuan angin, air, hewan, dan manusia. Penyerbukan dengan bantuan angin disebut *anemogami*, hal ini dapat terjadi jika butir

serbuk sari amat ringan, kecil, dan kering. Penyerbukan dengan bantuan air disebut *hidrogami*, terjadi pada tumbuhan air. Penyerbukan dengan bantuan hewan disebut *zoidiogami*. Penyerbukan dengan bantuan manusia dinamakan *antropogami* (Indari, 2008:1).

Dibalik semua manfaat yang ada pada sebuah pohon, ternyata pohon memiliki banyak filosofi yang menginspirasi manusia tentang kehidupan. “Semakin tinggi sebuah pohon tumbuh, semakin kencang pula angin yang akan meniupnya”. Angin ibarat masalah yang menimpa kehidupan manusia. Semakin dewasa, masalah yang akan dihadapi akan semakin berat. Jika semakin menghindari dari masalah, tidak akan pernah selesai masalah tersebut. Jika satu masalah terselesaikan jangan berharap angin akan berhenti bertiup, karena masalah akan muncul dihadapan manusia. Angin yang datang meniup pohon semakin kencang, masalah yang datang melanda akan semakin berat. Akar semakin dalam menancap, batang pohon semakin kuat dan tidak akan gampang roboh, daun semakin rindang memayungi orang yang berteduh dibawahnya. “Tumbuh sebuah pohon yang besar tidak tumbuh seketika, tapi mulai dari biji lalu tumbuh menjadi pohon besar, kemudian berbuah, dan sampai buahnya matang lalu memetik buahnya”. Begitu juga untuk menjadi orang sukses, sukses tidak datang seketika dan secara ajaib. Sukses itu merupakan buah dari apa yang orang lakukan sekarang, dan untuk mendapat kesuksesan tersebut banyak yang harus dilalui (Blogspot, 2014:8).

Begitu pentingnya peranan tumbuhan bagi kelangsungan hidup manusia dilihat dari manfaat, dan juga dari filosofi tumbuhan itu sendiri. Oleh karena itu,

penulis memilih karya seni lukis sebagai media penyampaian pesan sekaligus memberikan wacana pentingnya tumbuhan. Penebangan pohon secara berlebihan membuat penulis merasa tergerak hatinya untuk merespon dan menjadikan pentingnya tumbuhan sebagai objek dalam memvisualan karya lukis gaya surealis. Dalam penggambaran karya lukis ini, penulis akan mencurahkan ide-ide dari fungsi tumbuhan yang digambarkan sebagai simbol pertahanan pada kehidupan dunia ini. Semakin kita tanam, semakin kuat pula pertahanan manusia dari serangan bencana alam. Sebaliknya, semakin kita tebang, semakin rapuh pertahanan manusia dari bencana alam. Selain itu, penulis berharap agar apresiator atau masyarakat dapat ikut andil dan membudidayakan tumbuhan secara profesional dan beraturan.

## **2.2 Tinjauan tentang Seni Lukis**

### **2.2.1 Pengertian Seni Lukis**

Menurut Susanto (2002:71) seni lukis adalah penggambaran pada bidang dua dimensi berupa hasil pencampuran warna yang mengandung maksud, atau pengungkapan pengalaman yang ditampilkan pada bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna.

Secara teknis seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna pada permukaan bidang datar untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang, gerak, tekstur, bentuk, dsb. Seni lukis dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, pesan dan nilai-nilai yang bersifat subjektif.

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

### 2.2.2 Corak atau Gaya dalam Seni Lukis

Corak lukis yang dimaksud di sini adalah gaya yang akan digunakan penulis dalam membuat karya seni lukis. Gaya atau corak juga bisa diartikan sebagai suatu pendekatan pada suatu teknik tertentu dalam proses penciptaan karya seni. Dalam hal ini yang menentukan corak suatu karya seni lukis adalah adanya faktor subjektif yang secara manusiawi memiliki kekuatan bertolak dari dalam (*inner life*) atau kepekaan hatinya. Maka jelaslah bahwa gaya dan corak memiliki arti penting kaitannya antara seniman, karya seni, dan lingkungan di mana ia berada, sehingga corak bisa menjadikan ciri atau karakter suatu karya seni yang dibuat oleh senimannya (Fahisyam, 2014:20).

Secara umum, terdapat dua corak pada karya seni lukis, yaitu corak representatif dan non-representatif. Corak representatif merupakan corak pada karya yang menghadirkan suatu subjek di dalamnya yang merepresentasikan suatu objek atau menampilkan kemiripan subjek dengan objek. Gaya lukis yang memiliki corak representatif antara lain: realisme, kubisme, naturalisme, romantisme, dan impresionisme. Sedangkan corak non-representatif, yaitu kehadiran subjek tidak

merepresentasikan suatu objek atau kehadirannya tidak ada kaitannya dengan bentuk yang ada di alam, seperti gaya abstrak .

Memahami kedua klasifikasi corak seni lukis di atas, maka dalam pembuatan karya seni lukis nantinya penulis akan menggunakan corak representatif. Karena corak tersebut lebih sesuai dengan bentuk visual karya yang akan penulis buat yaitu gaya surealistik. Surealistik adalah suatu gaya seni yang menunjukkan kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika dan merupakan suatu karya seni yang menggambarkan ketidaklaziman.

### **2.2.3 Gaya Surealistik**

Dari berbagai corak atau gaya seni lukis, gaya surealistik adalah gaya yang penulis pilih untuk menyalurkan gagasan serta imajinasi dalam karya lukis. Dalam proyek studi ini penulis membuat karya dengan dilandasi oleh imajinasi ketika memperhatikan tumbuhan yang dideformasikan, sehingga terlihat suasana seperti di dalam mimpi.

Surealisme dalam kamus besar adalah aliran dalam seni sastra yang mementingkan aspek bawah sadar manusia dan non rasional (di luar realita atau kenyataan), sedangkan surealisme dalam Ensiklopedia Indonesia adalah mencari jalan untuk melukiskan aktivitas jiwa manusia yaitu aktifitas jiwa manusia yang belum belum terkekang oleh kaidah-kaidah logika, etika, estetika, dan sebagainya. Surealisme adalah otomatisisme psikis yang murni dengan sesuatu proses pemikiran yang sebenarnya ingin diekspresikan, baik dinyatakan secara verbal lisan, tertulis maupun dengan cara lainnya. Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan dalam

berkarya seni tersebut adalah menggali alam bawah sadar/non rasional yang diungkapkan pada suasana alam lain atau surrealistis (Indrayana 2014:16).

Menurut Heri Dono (dalam Marianto 2001:216) surealisme adalah sebuah proses pencitraan atau pemahaman yang terbentuk dengan sendirinya ketika seseorang melihat fenomena-fenomena masuk ke dalam pikirannya. Bisa jadi surealisme juga mencakup pemahaman logis, tetapi surealisme ini tidak dapat didekati dengan logika semata. Oleh karena itu, surealisme dibutuhkan sebagai cara untuk memahami realitas maupun sebagai media ekspresi.

Musyarofah (1993:47) membagi corak surealisme menjadi dua yaitu surealisme fotografik dan surealisme amorfik. Dalam corak surealisme fotografik cenderung semua obyek digarap dengan pemahaman fotografis, walaupun obyek itu belum tentu ada. Singkatnya surealisme fotografis lebih menekankan karakter yang tidak dapat dipahami dalam perjalanan hidup manusia. Setiap obyek dilukis dalam cara ilusionistik, mengawinkan hal ikhwal yang nyata dan tidak. Pakar aliran ini antara lain Salvador Dalli, Rousseau dan Rene Magritte. Sedang corak surealisme amorfik menggambarkan alam bawah sadar tetapi ditandai dengan dengan garis, bentuk, dan warna tak terduga melalui improvisasi yang tertuang dengan bentuk mendekati abstrak/bentuk absurt yang sederhana. Pakar aliran ini antara lain Paul Klee dan Giorgio de Chirico. Dalam kaitannya dengan karya proyek studi, penulis cenderung menggunakan corak surealisme fotografik dengan acuan realita yang terjadi di masyarakat dengan penambahan imajinasi yang diterapkan dalam bentuk warna atau perbentukan.

#### 2.2.4 Unsur-unsur Rupa dalam Karya Seni Lukis

Dalam pembuatan karya seni lukis, ada beberapa pokok yang penting untuk diperhatikan. Unsur-unsur rupa 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 akan dibuat oleh penulis. Dalam hal ini penulis ingin menggunakan unsur-unsur seni rupa untuk mewujudkan gagasan atau ide yang akan disampaikan. Berikut adalah penjelasan dari penggunaan unsur-unsur seni rupa tersebut:

##### 2.2.4.1 Garis (*line*)

Garis adalah tanda yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan (Sunaryo, 2002:7). Dalam pembuatan karya seni lukis ini, penulis akan lebih banyak menggunakan garis lengkung dalam memberikan garis tepi atau *outline* pada figur manusia, monster, maupun bentuk benda lainnya. Penulis juga akan menggunakan garis lurus dan silang pada pembuatan motif pada *background* serta beberapa terdapat pada objek karya baik menggunakan sapuan kuas ataupun alat lain.

##### 2.2.4.2 Gelap Terang atau Nada (*light-dark-tone*)



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).

Penulis akan memanfaatkan unsur gelap-terang pada karya seni lukis ini dengan berbagai kepentingan, antara lain: memperkuat kesan trimatra pada figur manusia, monster, dan benda yang mengilustrasikan kedalaman atau ruang pada subjek karya dan *background*. Pemanfaatan gelap-terang juga membuat seolah-olah ada dalam sebuah ruang, dan menciptakan kontras atau suasana tertentu yang nantinya akan mendukung dramatisasi keseluruhan karya lukis ini.

#### 2.2.4.3 Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan. Sifat permukaan bisa halus, kasar, kasap, licin, mengkilap dan sebagainya. Setiap bahan atau material mempunyai teksturnya masing-masing. Kesan tekstur diserap baik melalui indera penglihatan ataupun rabaan. Atas dasar itu tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual hanya yang dapat diserap melalui indera penglihatan. Tekstur visual hanya pada bentuk dwimatra dan terdiri atas tiga macam, yakni tekstur hias, tekstur spontan, dan tekstur mekanis. Dalam pembuatan proyek studi ini, penulis akan memilih menggunakan jenis tekstur visual.

#### 2.2.4.4 Raut

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 pengenal 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.

#### 2.2.4.5 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).

#### 2.2.4.6 Warna

Sistem susunan warna digunakan dalam pembuatan suatu karya seni dengan tujuan supaya tercipta paduan suatu komposisi warna dengan kombinasi yang harmonis. Secara teoretis, susunan warna yang dipandang sebagai paduan warna

harmonis, yaitu: susunan warna monokromatik, susunan warna analogus, dan susunan warna komplementer. Namun dalam pembuatan proyek studi ini, penulis mencoba menggunakan warna polikromatik, yaitu perpaduan semua susunan warna yang membaaur secara keseluruhan pada karya.

## **2.2.5 Prinsip-prinsip Pengorganisasian Unsur-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:

### **2.2.5.1 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.

Kesatuan merupakan prinsip rupa yang paling mendasar dan merupakan tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip komposisi yang lain seperti keserasian, irama,

dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan, serta nilai dalam suatu kesatuan lebih menunjuk pada kualitas hubungan bagianbagian dalam suatu bentuk (Sunaryo 2002:31).

#### 2.2.5.2 Keseimbangan (*balance*)

Menurut (Widodo, 1987:65) ada dua jenis keseimbangan, yaitu: simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan belah dua, sama berat jumlah atau nilai antara sisi kiri dan kanan. Keseimbangan asimetri yaitu keseimbangan yang tidak berpatok pada berat yang sama antara kiri dan kanan. Walaupun jumlahnya tidak sama, tetapi nilainya tetap sama, sehingga tetap seimbang.

#### 2.2.5.3 Irama (*ritme*)

Menurut Sunaryo (1993:23), irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Yang dimaksud irama dalam gambar adalah adanya perubahan-perubahan teratur dalam komposisi. Misalnya perubahan-perubahan jarak dan letak benda, perubahan-perubahan posisi garis, perubahan-perubahan arah garis dan sebagainya. Ada beberapa macam irama, antara lain: irama repetitif yang didapat dengan cara berulang-ulang yang “*monotone*” yang sama bentuk, warna dan coraknya, irama *alternative* yaitu perulangan yang dilakukan secara bergantian, irama *progresive* yaitu perulangan yang terjadi perubahan secara berangsur-angsur atau bertingkat, irama *flowing*, yaitu perulangan yang terjadi secara mengalir, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

Dalam pembuatan karya seni lukis ini, penulis sebagian besar akan menggunakan irama *flowing* yang terdapat pada garis *outline* untuk membentuk figur manusia, monster, dan benda.

#### 2.2.5.4 Kesebandingan (*proportion*)

Proporsi atau kesebandingan berarti hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Kesebandingan merupakan prinsip yang mengatur hubungan antara unsur-unsur, termasuk hubungan dengan keseluruhan, agar tercapai kesesuaian (Sunaryo, 1993:23).

Prinsip kesebandingan ini penulis gunakan sebagai acuan dalam menempatkan subjek karya dalam bidang gambar. Selain itu, kesebandingan juga digunakan untuk menyeimbangkan antara bentuk lukis dengan ukuran kanvas dan unsur-unsur lainnya agar tercapai kesesuaian gambar yang harmonis.

#### 2.2.5.5 Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan adalah lawan kata dari kejanggalan. Keselarasan dalam gambar ditentukan oleh keterkaitan antara unsur-unsur dalam gambar. Benda-benda yang memiliki hubungan kepentingan terasa memiliki keselarasan. Warna-warna yang mengandung persamaan dan garis-garis yang seirama juga akan terasa selaras.

Keselarasan juga menjadi prinsip yang nanti akan mempengaruhi pembuatan karya seni lukis ini. Penulis akan menggunakan susunan yang diupayakan harmonis

untuk menunjukkan adanya keselarasan dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna dan tekstur, semuanya berada pada kesatuan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Proyek studi dengan tema “Tumbuhan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Lukis Gaya Surrealistik” menghasilkan sepuluh karya lukis. Lukisan yang dihasilkan bervariasi, lukisan berukuran 130 cm x 100 cm, 100 cm x 70 cm, 110 cm x 90 cm, 120 cm x 80 cm, 90 cm x 80 cm, 120 cm x 70 cm, dua lukisan berukuran 120 cm x 100 cm, dan dua lukisan berukuran 120 cm x 90 cm.

Semua karya seni lukis ini menggunakan media cat akrilik pada kanvas dengan *subjek matter* manfaat tumbuhan untuk makhluk hidup lain. Melalui subjek tumbuhan telah diupayakan secara maksimal oleh penulis untuk memberikan gambaran pentingnya tumbuhan pada kehidupan manusia.

Gaya lukisan ini adalah surealistik, yaitu mengubah bentuk tumbuhan menjadi makhluk imajinatif dengan inspirasi dari figur makhluk mitologi, hewan, dan profesi manusia. Sedangkan teknik yang digunakan penulis dalam pengerjaan karya lukis ini adalah sapuan kuas teknik *dussel* sebagai teknik utama dan teknik-teknik lain sebagai bantuan.

Lewat karya tersebut diharapkan apresiator dapat lebih menghargai antar makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Terciptanya toleransi dan harmonisasi

dalam kehidupan. Juga diharapkan dapat menginspirasi apresiator tentang visualisasi uniknya kehidupan tumbuhan dan manfaatnya.

## 5.2 Saran

Dalam menciptakan karya seni lukis seyogyanya lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik dalam berkarya. Tema dalam karya lukis memang tidak harus yang berat-berat, segala sesuatu yang ada di sekitar atau yang sering kita lihat dapat dijadikan tema dalam berkarya seni lukis. Media dan teknik apapun dapat digunakan dalam berkarya, tidak ada salahnya jika kita bereksplorasi untuk menghasilkan karya yang estetis dan eksploratif.

Segala kesulitan yang penulis hadapi dalam pembuatan karya seni lukis ini memberikan banyak pelajaran yang berarti karena dengan bereksplorasi baik media maupun tekniknya. Dengan latar belakang penulis yang berjurusan pendidikan, akan merasa kesulitan untuk bereksplorasi dan mendapatkan karakter. Hal itu disebabkan sulitnya membagi waktu antara tugas teori, praktek, dan berkesenian diluar kampus. Padahal untuk mendapatkan karakter kita perlu rutin dan konsisten dalam berkarya. Pandai membagi waktu dan keseriusan adalah kunci yang akan membawa kita pada pemecahan masalah dari segala kesulitan. Ditambah dengan rajin berdo'a meminta kekuatan hanya pada Tuhan Yang Maha Esa.

Dengan adanya proyek studi yang bertema "Tumbuhan sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Lukis Gaya Surealistik" ini, diharapkan masyarakat dapat kembali membudidayakan tumbuhan dan melihat tumbuhan sebagai makhluk ciptaan



Tuhan Yang Maha Esa. Kebijakan manusia dalam memanfaatkan dan memelihara tumbuhan, serta menghargai tumbuhan sebagai makhluk hidup bernyawa ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fahmi, F. 2014. “Fenomena Korupsi di Indonesia Sebagai Inspirasi Karya Seni Lukis” *Lapora Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Semarang: Tidak di piblikasikan.
- Hadinata, A. 2013. “Figur Imajinatif dalam Karya seni Lukis Mural” *Laporan Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Semarang: Tidak di publikasikan.
- Indrayana. 2015. “Nilai Kemanusiaan dan Sosial dalam Lirik Lagu Tony Q Rastafara Sebagai Inspirasi Karya Lukis Gaya Surealistis” *Laporan Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Semarang: Tidak di publikasikan.
- Kim, Woo Il. 2010. “Samkok” *Novel Sejarah Fiksi*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Mariato, M. D. 2001. *Surrealisme Yogyakarta*. Yogyakarta: Rumah Penerbitan Merapi.
- Mastuti, I. 2008. *Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam Tumbuhan*. Bekasi: Ganesa Exact.
- Riskika, K. 2008. “Musuh Bebuyutan Kolestrol” *Trubus*. Depok: [www.trubus.online.co.id](http://www.trubus.online.co.id)
- Sulistyo, B. 2013. “Gadis Molek Poerto Rico” *Trubus*. Depok: [www.trubus.online.co.id](http://www.trubus.online.co.id).
- Sunaryo, A. 1993. “Desain Dasar I” *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes. Tidak di publikasikan.
- . 2002. “*Nirmana I*”. *Buku Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes. Tidak di publikasikan.
- Forester Untad Blog. “Faktor Punahnya Tumbuhan”. <http://forester-untad.blogspot.com/2013/10/faktor-penyebab-punahnya-keaneka.html>. Diunduh pada tanggal 5 juli 2014.
- Pena Berlayar. “Filosofi Pohon”. <http://penaberlayar.blogspot.co.id/2014/08/filosofi-pohon-tentang-kehidupan.html>. Diunduh 5 juli 2014.

Serpihan Ilmuku. "Asclepios".

<http://serpihanilmuku.blogspot.com/2012/02/asclepios-pengobatan-dokter-tongkat.html>. Diunduh pada tanggal 13 mei 2014.



