



**SIFAT MANUSIA DALAM KEHIDUPAN SOSIAL
SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA SENI *LOWBROW***

Proyek Studi
Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

oleh
Akbar Radityatama
2401410076

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

2017

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Maret 2017

Panitia Ujian Skripsi

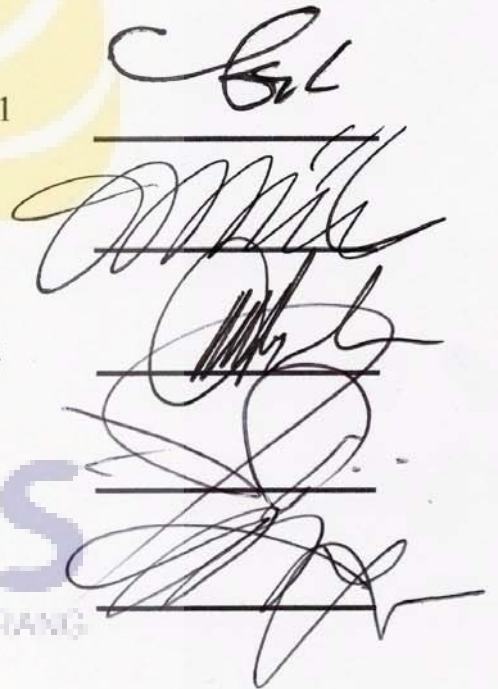
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, 196008031989011001
Ketua

Mujiono, S.Pd, M.Sn, 197804112005011001
Sekretaris

Dr. M. Ibban Syarif, S.Pd, M.Sn, 196709221992031002
Penguji 1

Gunadi, S.Pd, M.Pd, 198107012006041001
Penguji 2/Pembimbing 2

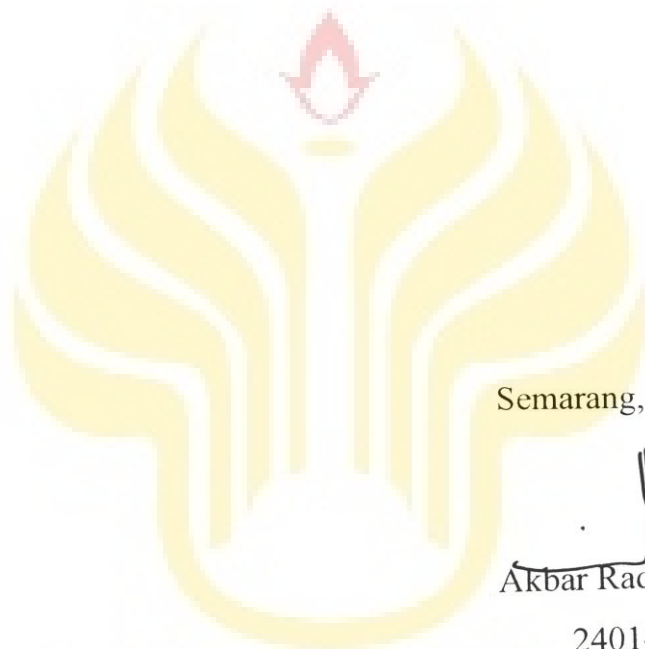
Drs. Syafii, M.Pd, 195908231985031001
Penguji 3/Pembimbing 1




Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum 196008031989011001
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Proyek studi dengan judul "Sifat Manusia dalam Kehidupan Sosial sebagai Inspirasi Berkarya Seni *Lowbrow*" beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 4 Juli 2017


Akbar Radityatama

2401410076

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. “Kesuksesanmu tak bisa dibandingkan dengan orang lain, melainkan dibandingkan dengan dirimu sebelumnya.” (Jaya Setiabudi)
2. “Jika kamu tidak keras kepala, kamu akan mudah untuk menyerah. Jika kamu tidak fleksibel, kamu akan sulit menemukan solusi untuk masalah yang sedang kamu hadapi.” (Jeff Bezos)



Persembahan :

1. Untuk Bapak, Ibu, saudara yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan do'a yang tulus.
2. Sahabat dan teman-teman Seni Rupa 2010
3. Almamater UNNES

PRAKATA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan proyek studi yang berjudul “**Sifat Manusia dalam Kehidupan Sosial sebagai Inspirasi Berkarya Seni *Lowbrow***”. Sholawat serta salam tak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu dinanti syafaatnya.

Dalam penyusunan Proyek Studi ini, penulis menyadari tanpa do'a dan usaha yang maksimal, serta bantuan dari berbagai pihak, penyusunan laporan ini tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu paling awal penulis mengucapkan terima kasih kepada Mujiyono, S.Pd, M.Sn selaku dosen pembimbing, yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya serta telah memberikan bimbingan, petunjuk, serta saran dengan penuh kesabaran dan ketulusan dalam penyusunan proyek studi ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., Rektor Unnes yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Unnes.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Unnes yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.

3. Drs. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Unnes yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
4. Dosen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga, yang telah memberikan dukungan baik berupa spiritual maupun material.
6. Teman-teman Seni Rupa angkatan 2010 yang selalu memberikan semangat, nasehat dan masukan.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Selama pembuatan proyek studi ini, penulis memperoleh banyak pelajaran tentang kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu tugas.

Harapan penulis semoga proyek studi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.



Semarang, 4 Juli 2017

Akbar Radityatama
2401410076

SARI

Radityatama, Akbar. 2017. Sifat Manusia dalam Kehidupan Sosial sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lowbrow. Proyek Studi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mujiyono, S.Pd, M.Sn.

Kata kunci: Sifat Manusia, Kehidupan Sosial, Seni *Lowbrow*

Dewasa ini mulai sering kita jumpai, baik secara langsung maupun tidak langsung yang menunjukkan gejala perubahan perilaku sosial antar sesama yang kurang sehat dan tidak wajar. Gejala tersebut dipengaruhi oleh faktor internal yakni beragamnya sifat-sifat dalam individu yang terbentuk dari sebuah kebiasaan dan faktor eksternal seperti lingkungan, masalah ekonomi, kesenjangan status serta tujuan memperoleh keuntungan bagi dirinya sendiri ataupun kelompok. Dari hal tersebut, penulis berupaya menampilkan sudut pandang mengenai sifat yang dimiliki manusia melalui sebuah paradigma yang bersifat kekinian. Aspek kekinian yang dimaksud meliputi berbagai macam tokoh, objek dan peristiwa yang populer dan akrab dengan generasi saat ini, yang kemudian dipertemukan dengan sifat-sifat manusia. Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan karya seni visual *lowbrow* dengan sifat manusia dalam kehidupan sosial sebagai sumber inspirasinya.

Dalam berkarya metode yang digunakan meliputi pemilihan alat dan bahan, teknik berkarya dan proses berkarya. Media yang digunakan berupa bahan (papan MDF, cat akrilik, medium akrilik dan cat tembok), alat (kuas, penghapus, palet, pensil, kertas, penggaris, amplas, dan gergaji *jigsaw*) dan teknik menggunakan pendekatan teknik realis. Proses berkarya terbagi menjadi tahap konseptualisasi, pencarian foto referensi dan tahap visualisasi. Tahap konseptualisasi merupakan proses pengembangan sebuah ide yang diperoleh dari berbagai informasi dan data yang diperoleh secara langsung maupun tidak langsung tentang sifat-sifat yang dimiliki manusia dalam lingkungan sosial yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah konsep karya. Pengumpulan data berupa gambar atau foto referensi diperoleh dari internet dan foto model secara langsung menggunakan kamera digital dan ponsel. Tahap visualisasi meliputi pembuatan sket pada kertas, *editing* foto referensi, memindahkan sket pada papan, pewarnaan hingga pengolahan akhir (*finishing*).

Penulis menghasilkan karya seni visual *lowbrow* dengan figur manusia berkepala binatang dalam ukuran yang bervariasi. Mulai dari ukuran yang paling kecil 60cm x 45cm sampai yang paling besar 110cm x 130cm. Penulis menghadirkan visual karya dalam aliran *lowbrow* yang memiliki kesan humor, nakal dan liar dan berisi ungkapan yang sinis. Dengan pemilihan media serta pengemasan yang unik, penulis berhasil menghadirkan sepuluh karya dengan muatan moral serta nilai-nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Sebagian besar karya dalam proyek studi ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris dan keserasian bentuk. Dari segi bahasa rupa secara umum menggunakan penggambaran naturalis dan menggunakan skala yang lebih kecil dari aslinya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Alasan Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	4
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi.....	5
1.4 Manfaat Pembuatan Proyek Studi	5
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	6
2.1 <i>Zoon Politicon</i>	6
2.2 Manusia Sebagai Makhluk Sosial	7
2.3 Pengertian Seni Lukis	8
2.4 Struktur dan Unsur-Unsur Karya Seni Rupa	10

2.4.1 Bentuk	11
2.4.1.1 Unsur-unsur Rupa	12
2.4.1.1 Prinsip Organisasi Unsur Rupa	14
2.4.2 Subjek.....	17
2.4.3 Isi.....	18
2.4.4 Gaya dalam Seni Rupa.....	19
2.4.4.1 Gaya Ketepatan Objektif.....	19
2.4.4.2 Gaya Emosi	20
2.4.4.3 Gaya Bentuk Formal	20
2.4.4.4 Gaya Fantasi.....	20
2.4.5 Seni Visual dengan <i>Genre Lowbrow</i>	21
2.4.6 Bahasa Rupa dalam Karya Seni Rupa.....	24
BAB 3 METODE BERKARYA	31
3.1 Media Berkarya Seni.....	31
3.1.1 Bahan	31
3.1.2 Alat - Alat.....	34
3.2 Teknik Berkarya.....	36
3.3 Proses Berkarya.....	38
3.3.1 Tahap Konseptual	36
3.3.2 Pencarian Foto Referensi	40
3.3.3 Tahap Visualisasi	41
3.3.3.1 Membuat Sket	41

3.3.3.2 <i>Editing</i> Foto Referensi	42
3.3.3.3 Pemindahan Sket / Desain ke Papan	43
3.3.3.4 Pewarnaan	44
3.3.3.5 Pemotongan Papan MDF	46
3.3.3.6 Sentuhan Akhir (<i>finishing</i>)	47
BAB 4 HASIL KARYA	48
4.1 Karya 1 Bento	48
4.2 Karya 2 <i>Work in Progress</i>	53
4.3 Karya 3 <i>Sssttt</i>	57
4.4 Karya 4 Jantan?.....	62
4.5 Karya 5 Bang	67
4.6 Karya 6 <i>Whatever</i>	71
4.7 Karya 7 <i>Come Here Bibeh</i>	75
4.8 Karya 8 <i>After School</i>	79
4.9 Karya 9 <i>Burn</i>	83
4.10 Karya 10 <i>Anxiety Kills</i>	87
BAB 5 PENUTUP	91
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen pembentuk karya seni	10
Gambar 2.2 Karya Mark Rayden dan Karya Indieguerillas.....	23
Gambar 3.1 Bahan yang digunakan dalam berkarya	32
Gambar 3.2 Peralatan yang digunakan dalam berkarya.....	34
Gambar 3.3 Gergaji yang digunakan dalam berkarya.....	36
Gambar 3.4 Foto Referensi	41
Gambar 3.5 Sket pada kertas.....	42
Gambar 3.6 Foto referensi yang telah diedit.....	43
Gambar 3.7 Proses pemindahan sket ke papan	44
Gambar 3.8 Proses pewarnaan	45
Gambar 3.9 Proses pemotongan dan pengamplasan	46
Gambar 4.1 Karya 1 Bento	48
Gambar 4.2 <i>Karya 2 Work in Progress</i>	53
Gambar 4.3 <i>Karya 3 Sssttt</i>	57
Gambar 4.4 <i>Karya 4 Jantan?</i>	62
Gambar 4.5 <i>Karya 5 Bang</i>	67
Gambar 4.6 <i>Karya 6 Whatever</i>	71
Gambar 4.7 <i>Karya 7 Come Here Bibeh</i>	75
Gambar 4.8 <i>Karya 8 After School</i>	79
Gambar 4.9 <i>Karya 9 Burn</i>	83
Gambar 4.10 <i>Karya 10 Anxiety Kills</i>	87

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Cara <i>Wimba</i>	27
Bagan 2.2 Tata Ungkapan.....	28
Bagan 3.1 Proses Berkarya Seni Lukis	38
Bagan 3.2 Tahap Konseptual	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	98
Lampiran 2 Proses Berkarya	100
Lampiran 3 Poster Pameran	101
Lampiran 4 Katalog Pameran.....	102
Lampiran 5 Persiapan Pameran.....	103
Lampiran 6 Dokumentasi Pameran.....	104



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Manusia merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai khalifah di bumi dengan dibekali akal pikiran untuk berkarya. Manusia dibedakan menjadi dua, yaitu manusia sebagai makhluk individu dan manusia sebagai makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk individu memiliki unsur jasmani dan rohani, unsur fisik dan psikis, unsur jiwa dan raga, sedangkan menurut kodratnya manusia adalah makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat yang melakukan interaksi dalam kehidupannya. Manusia sebagai makhluk sosial artinya manusia memiliki kebutuhan, kemampuan dan kebiasaan untuk berinteraksi dengan manusia yang lain, selanjutnya interaksi ini berbentuk kelompok. Menurut Afandi (2013) dalam http://afandiandri.blogspot.co.id/2013/10/manusia-sebagai-makhluk-sosial_5.html kemampuan dan kebiasaan manusia berkelompok ini disebut juga dengan *zoon politicon*.

Istilah manusia sebagai *zoon politicon* pertama kali dikemukakan oleh Aristoteles (384-322 SM) yang artinya manusia sebagai binatang politik. Manusia memiliki kemampuan berkelompok dengan manusia lain dalam suatu organisasi yang teratur, sistematis, dan memiliki tujuan yang jelas, seperti dalam suatu negara. Kehidupan sosial dalam lingkup yang lebih kecil dari suatu negara adalah masyarakat. Saat ini jika diperhatikan, sifat manusia dalam suatu masyarakat

terlihat lebih dinamis. Kemampuan atau kelihaian manusia tersebut menjadikan manusia dapat menguasai keadaan alam di sekitarnya dengan cara berinteraksi satu sama lain. Namun pada kenyataannya interaksi yang terjadi sesungguhnya tidak sesederhana kelihatannya, melainkan merupakan suatu proses yang sangat kompleks.

Saat ini sering kita jumpai, baik secara langsung di lingkungan sekitar maupun tidak langsung ialah melalui televisi, internet, Koran, dan media sosial yang menunjukkan gejala perilaku sosial antar sesama yang kurang sehat dan tidak wajar. Gejala tersebut dipengaruhi oleh faktor internal, yakni sifat-sifat dalam individu yang terbentuk dari sebuah kebiasaan dan faktor eksternal seperti lingkungan, masalah ekonomi, kesenjangan status serta tujuan memperoleh keuntungan bagi dirinya sendiri ataupun kelompok. Hal ini diperkuat oleh istilah lain mengenai *zoon politicon* menurut Adam Smith (1723-1790) dalam wikipedia.org yang menyebut manusia sebagai makhluk ekonomi (*homo economicus*), makhluk yang cenderung tidak pernah merasa puas dengan apa yang diperolehnya dan selalu berusaha secara terus menerus dalam memenuhi kebutuhannya. Setelah satu tujuan tercapai, dengan beragam cara manusia akan berusaha meraih tujuan berikutnya. Bahkan beberapa di antaranya menggunakan kecurangan untuk meraih tujuan tersebut. Sifat manusia yang demikian rupanya sependapat dengan istilah *zoon politicon* menurut Thomas Hobbes (1588-1679) dalam gurupendidikan.com yang menggunakan istilah *Homini Lupus* untuk menyebut manusia sebagai makhluk sosial, yang berarti manusia yang satu menjadi serigala bagi manusia lainnya. Cara manusia dalam berinteraksi dan

bertahan hidup dalam lingkungan sosial seperti pernyataan di atas tentunya dipengaruhi oleh sifat manusia itu sendiri.

Blaise Pascal (1623-1662) dalam uharsputra.wordpress.com menyatakan bahwa berbahaya bila kita menunjukkan manusia sebagai makhluk yang mempunyai sifat-sifat binatang dengan tidak menunjukkan kebesaran manusia sebagai manusia. Sebaliknya bahaya jika menunjukkan manusia sebagai makhluk yang besar dengan tidak menunjukkan kerendahan dan lebih berbahaya lagi jika kita tidak menunjukkan sudut kebesaran dan kelemahannya sama sekali (Rasjidi 1970, uharsputra.wordpress.com). Dengan demikian, tampak bahwa ada sudut pandang yang cenderung merendahkan manusia, dan ada yang mengagungkannya. Semua sudut pandang tersebut memang diperlukan untuk menjaga keseimbangan dalam memaknai manusia.

Penulis menyampaikan bahwa sifat manusia dalam kehidupan masyarakat menarik untuk diangkat dalam proyek studi. Penulis ingin menampilkan sifat negatif manusia dalam bentuk karya seni visual dengan pendekatan personifikasi. Penulis akan menghadirkan sifat negatif manusia dengan mengimajinasikannya. Imajinasi berhubungan erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan beberapa serpihan informasi menjadi satu gambaran yang utuh dan lengkap (Susanto 2002: 190). Nantinya sifat manusia tersebut digambarkan dalam wujud manusia berkepala binatang, dengan kata lain penggambaran binatang ini hanya sebagai simbol sifat negatif yang dimiliki manusia. Namun dalam hal ini bukan berarti penulis menganggap manusia dan binatang itu sama, melainkan sebagai wujud kritik terhadap sifat negatif yang ada dalam diri

manusia. penulis berharap melalui karya proyek studi ini dapat dijadikan bahan introspeksi diri bagi apresiator dan khususnya untuk penulis sendiri.

1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Melalui proses pembelajaran selama kurang lebih empat tahun, penulis mendapatkan berbagai ilmu dan pengalaman tentang kesenirupaan baik yang sifatnya teoretis maupun praktik. Di antara beberapa jenis bidang seni rupa yang didapatkan saat kuliah, penulis tertarik dengan karya seni visual *lowbrow* dua dimensi untuk dijadikan pilihan dalam menyelesaikan proyek tugas akhirnya. Dalam pemuatannya, karya seni dua dimensi dirasa lebih dikuasai dan jenis karya seni ini paling intens digeluti selama penulis menempuh studi di jurusan seni rupa UNNES. Melalui *lowbrow* penulis merasa lebih bebas baik secara teknis maupun dalam hal mengekspresikan gagasan dibandingkan karya seni lain seperti seni patung, grafis, maupun jenis seni lainnya.

Bagi orang awam hal yang paling identik dengan seni rupa yaitu karya. Seni lukis termasuk jenis karya seni yang paling populer di Indonesia, namun beberapa tahun belakangan karya seni *lowbrow* dengan gaya yang kekinian (pop) lebih diminati terutama oleh generasi muda. Berdasar tingkat popularitas yang tinggi, penggunaan jenis karya ini diharapkan dapat menarik minat apresiasi yang tinggi pula. Perkembangan seni rupa dan banyaknya alternatif aliran, pendekatan, karakter, media dan teknik baru yang digunakan membuat penulis tertarik untuk mengeksplor kemampuan dalam berkarya baik secara konseptual, penggunaan media maupun teknik berkarya itu sendiri.

Sedangkan pengemasan karya proyek studi menggunakan media papan MDF yang dipotong mengikuti bentuk karya tanpa dihadirkannya *background*. Hal ini dirasa dapat lebih fokus dan jelas dalam menyampaikan pesan yang terdapat dalam konsep karya kepada apresiator. Pengerjaan secara detail dengan sapuan kuas yang halus dan bentuk karya yang bervariasi juga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi apresiator untuk melihatnya. Inilah beberapa alasan yang mendorong penulis untuk memilih seni visual dengan gaya *lowbrow* sebagai proyek tugas akhirnya.

1.3 Tujuan Pembuatan Karya

Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan karya seni visual menggunakan gaya *lowbrow* dengan sifat manusia dalam kehidupan sosial sebagai sumber inspirasinya.

1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Dalam pembuatan proyek studi ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi diri penulis sendiri maupun bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan. Bagi perupa dan mahasiswa seni rupa lainnya diharapkan dapat menjadi media apresiasi dan tambahan referensi atau ide dalam berkarya seni. Bagi institusi (Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang), dapat menjadi media pengembang akademik. Bagi apresiator umum dapat digunakan sebagai pengenalan terhadap karya seni rupa serta menumbuhkan minat dalam bidang seni rupa.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 *Zoon Politicon*

Zoon Politicon merupakan sebuah istilah yang digunakan oleh Aristoteles (384-322 SM) untuk menyebut makhluk sosial. Kata *Zoon Politicon* sendiri berasal dari kata *Zoon* yang berarti “hewan” dan kata *Politicon* yang berarti “bermasyarakat”. Secara harfiah, *Zoon Politicon* berarti hewan yang bermasyarakat. Dalam pendapat ini Aristoteles menerangkan bahwa manusia dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain (id.wikipedia.org).

Zoon Politicon menurut Adam Smith (1723-1790) menyebut manusia sebagai makhluk ekonomi “*homo economicus*”, makhluk yang cenderung tidak pernah merasa puas dengan apa yang diperolehnya dan selalu berusaha secara terus menerus dalam memenuhi kebutuhannya, sedangkan menurut Thomas Hobbes (1588-1679) dalam gurupendidikan.com menggunakan istilah *Homini Lupus* untuk menyebut manusia sebagai makhluk sosial, yang berarti manusia yang satu menjadi serigala bagi manusia lainnya.

Manusia sebagai *zoon politicon* mengandung makna bahwa manusia memiliki kemampuan untuk hidup berkelompok dengan manusia yang lain dalam suatu organisasi yang teratur, sistematis dan memiliki tujuan yang jelas, seperti negara. Sebagai insan politik, manusia memiliki nilai-nilai yang bisa

dikembangkan untuk mempertahankan diri dan komunitasnya. Argumen yang mendasari pernyataan ini adalah bahwa manusia sebagaimana binatang, hidupnya suka mengelompok.

2.2 Manusia Sebagai Makhluk Sosial

Manusia memiliki sifat yang berbeda-beda, bahkan terkadang saling bertentangan. Secara etimologi karakter merupakan serapan dari kata *character* (bahasa Inggris) yang berarti “watak” (Muharrar, 2010: 100). Watak merupakan sifat batin manusia yang memengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku, budi pekerti, tabiat (Depdikbud, 2010), sedangkan “karakter” adalah sifat manusia seperti pada umumnya di mana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri (wikipedia.org/wiki/Karakter). Salah satu filsuf besar dunia, Aristoteles (dalam Nggermanto, 2003: 52) menyatakan bahwa sifat manusia dibentuk oleh kebiasaan-kebiasaan. Karakter atau sifat adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seorang yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak.

Sosial memiliki pengertian yang berbeda-beda dan digunakan secara luas. Yang pertama, sosial merupakan pengertian umum dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, sosial sebagai lawan kata ‘individual’, dalam hal ini sosial memiliki kecenderungan ke arah sekelompok orang, yang berkonotasi masyarakat (*society*) dan warga (*community*). Implikasinya adalah bahwa suatu kelompok bukanlah sekadar penjumlahan individu, sehingga apa yang dirasa baik bagi individu belum tentu baik untuk sebuah kelompok secara keseluruhan (Conyers, 1991).

Dalam konsep manusia sebagai makhluk sosial ada yang menitik beratkan pada pengaruh masyarakat yang berkuasa kepada individu. Dimana memiliki unsur-unsur keharusan biologis seperti dorongan untuk makan, dorongan untuk mempertahankan diri dan dorongan untuk berketurunan. Hal ini menunjukkan bagaimana individu dalam perkembangannya sebagai makhluk sosial dimana antar individu merupakan satu komponen yang saling ketergantungan dan membutuhkan. Sehingga komunikasi antar masyarakat ditentukan oleh peran oleh manusia sebagai makhluk sosial.

Dalam kehidupan sosial, manusia tentunya tak lepas dari sifat yang dimiliki tiap individu, ada yang memiliki sifat positif ada pula yang negatif. Sebagai makhluk sosial, sudah seharusnya manusia menahan sifat negatif yang dimilikinya karena pada kenyataannya mereka saling membutuhkan, namun banyak pula yang tidak menyadari hal tersebut. Tidak jarang dengan sifat yang mereka miliki, beberapa di antara mereka berperilaku di luar kewajaran manusia karena adanya pengaruh tertentu dalam kehidupannya. Sifat yang beraneka ragam dari manusia ternyata tidak jauh dari sifat makhluk hidup lain yaitu hewan, baik yang positif maupun negatif. Dari situlah banyak gambaran-gambaran yang muncul mengenai sifat-sifat manusia dalam hubungannya dengan manusia lain yang ingin digambarkan oleh penulis dalam bentuk karya seni *lowbrow*.

2.3 Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu dari cabang seni rupa yang masuk dalam kategori *fine art* (seni murni). Karya memang sudah akrab dan sering disebut

sebagai induk dari seni rupa. Berbagai macam karya lukis dapat ditemukan mulai dari zaman prasejarah sampai dengan sekarang.

Menurut Soedarso (dalam Susanto 2002:71) seni lukis adalah pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis dan warna. Secara teknik, seni lukis merupakan tebaran pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar (kanvas, panel, dinding, kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur, bentuk sama baiknya dengan tekanan yang dihasilkan kombinasi unsur-unsur tersebut dapat mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, keragaman dan nilai-nilai lain yang bersifat subjektif.

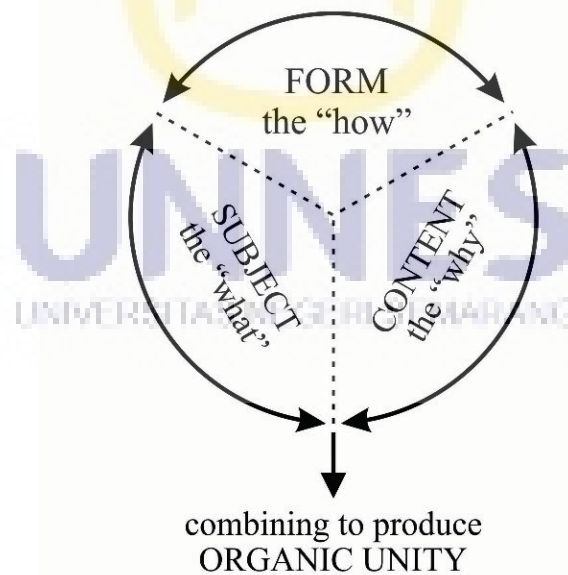
Pada dasarnya seni lukis adalah cabang dari seni rupa yang merupakan kegiatan berkarya dengan menyapukan cat di atas bidang datar menggunakan alat dan teknik tertentu untuk mengekspresikan ide dan gagasan sehingga dapat dinikmati secara visual yang bersifat subjektif. Artinya, *style* antara seniman yang satu dengan seniman yang lain tidak akan sama. Setiap karya akan menunjukkan karakteristik/ gayanya masing-masing, atau sebuah karya lukis dapat mencerminkan kepribadian penciptanya. Tetapi ada beberapa gaya yang sama antara perupa satu dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan karena adanya teori imitasi atau mimesis, maksudnya bahwa karya seni yang diciptakan manusia merupakan tiruan dari segala sesuatu yang ada di dunia (Susanto 2002:191).

Karya seni timbul dari adanya gagasan atau ide kreatif. Gagasan ini tampaknya menjadi suatu unsur penting dalam sebuah karya seni. Tidaklah mungkin seseorang akan berkarya apabila tidak tahu apa yang hendak

divisualisasikan, bahkan untuk karya memesis sekalipun. Gagasan atau ide kreatif membuat sebuah karya seni menjadi lebih berbobot. Selain kreatifnya sebuah gagasan, dalam pembuatan karya seni visual juga perlu memperhatikan unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip tata letak untuk mencapai nilai estetis sebuah karya seni.

2.4 Struktur dan Unsur-Unsur Karya Seni Rupa

Karya seni visual dua dimensional yang kompleks, apabila dilihat dari struktur pembentuknya memiliki tiga komponen utama, di antaranya yakni subjek, bentuk, serta isi atau makna. Ketiga komponen utama dalam struktur karya seni tersebut membentuk satu kesatuan organis yang saling berhubungan, seperti dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 Komponen Pembentuk Karya Seni Rupa
(Sumber: Ocvirk, 2011:16)

Bagan di atas menunjukkan bahwa ketiga komponen utama tersebut saling berhubungan dan saling melengkapi satu sama lain. Seorang seniman perlu mengkombinasikan ketiganya supaya terbentuk sebuah kesatuan organis atau yang disebut dengan sebuah karya seni. Untuk lebih jelasnya, definisi masing-masing dari ketiga komponen dalam struktur karya seni tersebut akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

2.4.1 Bentuk

Bentuk sebuah karya seni atau *form* (dalam bahasa Inggris) merupakan hasil dari keseluruhan susunan atau komposisi unsur-unsur rupa. Triyanto (2012:10) menjelaskan bahwa bentuk dalam karya seni merupakan kesatuan organis yang tersusun atas garis, warna, tekstur, dan ruang sebagai perwujudan ekspresi seorang seniman. Sementara Otto G. Ocvirk (2001:24) menjelaskan mengenai bentuk (*form*) sebagai “*The organization or intuitive arrangement of all the visual elements according to the principles that will develop unity in the artwork*”. Beberapa pengertian mengenai bentuk tersebut memberi gambaran bahwa dalam berkarya, seniman akan menyusun unsur-unsur rupa dengan pertimbangan metodis tertentu atau sesuai dengan intuisinya supaya tercipta sebuah kesatuan organis yang disebut dengan karya seni.

Berlainan dengan pendapat di atas yang meninjau definisi bentuk secara struktural, Swartz (dalam Suharto, 2007) mendefinisikan bentuk (*form*) sebagai elemen karya seni yang bebas dari maknanya. Artinya, bentuk (*form*) adalah murni sebuah bentuk visual sebuah karya yang dinikmati melalui indera penglihatan. Pendapat tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan Junaedi

(2016: 189) bahwa “bentuk adalah hal yang ditampilkan secara langsung dan dipersepsi.” Beberapa definisi mengenai bentuk ini memberikan gambaran bahwa bentuk di dalam karya seni dimaknai sebagai sebuah wujud, yang tersusun atas berbagai macam unsur-unsur rupa yang belum memiliki makna. Melalui pengamatan bentuk inilah kemudian pengamat akan terstimulasi untuk menggali lebih dalam lagi tentang apa yang terkandung dalam wujud yang diamatinya demi tercapainya sebuah karya seni yang baik.

2.4.1.1 Unsur-unsur Rupa

Berikut ini adalah unsur-unsur visual yang akan penulis gunakan dalam karya seni visual *lowbrow* dalam proyek studi sebagai berikut.

1) Garis

Garis merupakan tanda atau markah yang memanjang dan membekas pada satu permukaan dan mempunyai arah. *Kedua*, garis merupakan batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna. *Ketiga*, garis merupakan sifat atau kualitas yang melekat pada obyek lanjar/ memanjang (Sunaryo, 2002: 7). Garis juga dapat dari titik titik yang dihubungkan.

Garis yang digunakan penulis dalam karya proyek studinya sangat beragam baik dari jenis, arah maupun ukurannya. Menurut jenisnya, penulis menggunakan garis lurus dan lengkung. Sedangkan menurut cara tercapainya penulis menggunakan dominan garis semu dari pada garis nyata.

2) Raut

Menurut Sunaryo (2002: 9-10), Unsur rupa raut merupakan pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya. Pada proses

berkaryanya penulis lebih banyak menggunakan raut organis. Tetapi tidak menutup kemungkinan penulis juga menggunakan raut geometris sebagai pemanis dalam karya proyek studinya. Raut yang digunakan terbentuk dari sapuan-sapuan warna.

3) Warna

Warna ialah kualitas yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi (Sunaryo, 2002: 12). Penggunaan warna dalam karya proyek studi untuk menambah nilai artistik dan menambah daya tarik bagi yang melihat. Warna juga digunakan penulis untuk menghadirkan raut atau bidang. Warna yang digunakan dalam proyek studi ini adalah warna warna yang cerah yang lebih natural dengan kombinasi warna gelap seperti abu abu, hitam dan coklat tua.

4) Tekstur

Sunaryo (2002: 17) menjelaskan bahwa tekstur (*texture*) atau barik, ialah sifat permukaan. Kesan tekstur dicerap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan. Atas dasar itu, penulis menggunakan tekstur visual. Tekstur visual yang dihasilkan berupa tekstur hias atau merupakan isi atau tambahan untuk menghias bidang yang ada, seperti tekstur bulu atau tekstur rambut, tekstur kulit dan tekstur lainnya. Tekstur yang digunakan penulis nantinya terbentuk dari unsur garis dan titik.

5) Gelap-Terang

Gelap-terang adalah unsur rupa yang berkaitan dengan pencahayaan dan bayangan yang dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Untuk mencapai warna gelap penulis terkadang juga mencampur dengan warna yang menjadi komplementer ataupun menggunakan warna analogusnyanya. Penggunaan unsur rupa gelap-terang dalam proyek studi ini sesuai dengan pendapat Sunaryo (2002: 20), antara lain: (1) memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, (2) mengiluskan kedalaman atau ruang, dan (3) menciptakan kontras atau suasana tertentu.

6) Ruang

Dalam karya proyek studi ini penulis menggunakan beberapa cara untuk memperoleh kesan ruang, seperti pemilihan warna, menentukan gelap terang atau memberikan bayang-bayang sehingga tercipta kesan kedalaman, bervolume dan kesan tumpang tindih pada proyek studinya yang pada dasarnya dwimatra.

2.4.1.2 Prinsip Organisasi Unsur Rupa

Dalam menciptakan sebuah karya seni, unsur-unsur rupa garis, raut, warna, tekstur, gelap-terang, dan ruang dalam penyajiannya dibutuhkan suatu pengorganisasian. Dalam pengorganisasian bentuk, penulis menggunakan beberapa prinsip desain, yakni pedoman bagaimana mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengombinasikannya dalam menciptakan bentuk karya, sehingga mengandung nilai estetis atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik. Adapun prinsip yang digunakan dalam proyek studi ini, antara lain:

1) Prinsip Irama (*Rhythm*)

Penggunaan prinsip irama ini diterapkan pada saat membuat isian pada raut-raut tertentu. Irama dalam karya proyek studi didominasi dengan irama repetitif yang diperoleh dari perulangan unsur-unsur rupa sehingga menghasilkan irama yang tertib, irama dalam karya proyek studi ini hanya diterapkan untuk motif isian atau menghasilkan kesan tekstur, misalnya tekstur rambut yang terbentuk dari garis-garis pendek yang sejajar.

2) Prinsip dominasi

Prinsip dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan suatu bagian dalam suatu keseluruhan sehingga bagian yang ditonjolkan itu menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dari bagian yang lain. Pada karya proyek studi ini, prinsip dominasi yang penulis terapkan diperoleh dari pemilihan subjek lain sebagai pengganti objek yang lain. Pemilihan objek kepala binatang yang digabungkan dalam tubuh manusia menjadi *point of interest* pada karya *lowbrow* ini. Penggambaran kepala binatang, yakni sebagai simbol dari sifat negatif manusia yang digambarkan secara detail turut memperkuat kesan dominasi pada karya tersebut.

3) Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Sunaryo (2002: 40) memaparkan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan bobot akibat gaya berat dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Keseimbangan dalam komposisi dwimatra dibedakan menjadi tiga, keseimbangan setangkup (simetri), keseimbangan senjang (asimetri), dan

keseimbangan memancar (radial). Dalam proyek studi ini penulis lebih banyak menggunakan prinsip keseimbangan asimetri, hal ini dikarenakan penulis memotong papan kayu mengikuti pola subjek karya.

4) Prinsip Keserasian (*harmony*)

Sunaryo (2002: 32) memaparkan bahwa keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antarbagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Prinsip keserasian yang digunakan dalam proyek studi ini adalah prinsip keserasian fungsi. Maksudnya adalah adanya keserasian antara objek-objek yang berbeda terutama perbedaan ukuran dan warnanya.

5) Prinsip Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan dari karya seni. Dalam karya seni kesatuan tidak hanya diterapkan pada objek yang digambar, melainkan juga terhadap media yang dipakai nantinya. Pemilihan objek serta pengorganisaian unsure unsure rupa yang digunakan dalam karya proyek studi ini serta penggunaan media papan MDF yang disesuaikan dengan konsep karya merupakan upaya penulis untuk mencapai sebuah kesatuan yang utuh.

2.4.2 Subjek

Subjek dalam sebuah karya seni rupa adalah segala sesuatu yang menyangkut “apa” yang disajikan oleh seniman. Apabila pada tataran bentuk

seseorang baru menangkap wujudnya secara visual, dalam pemahaman subjek seorang pengamat sudah mulai dapat memersepsikan bentuk yang diamati sebagai sesuatu yang dikenalnya. Pengenalan mengenai subjek ini tergantung pada latar belakang seniman yang membuat karya atau juga pada diri sang pengamat. Mengenai subjek sebagai salah satu komponen utama dalam sebuah karya seni, Otto G. Ocvirk mendefinisikan subjek (2001:11) sebagai berikut:

Traditionally, the subject of a work of art has been a person, object, or theme. Today, with the advent of the abstract age, subject can also refer to a particular configuration of the art elements and sometimes to a record of the energy and movement of the artist. The subject, in turn, can collide with an artwork's form, which is commonly understood as the work's appearance or organization.

Lebih lanjut Ocvirk menjelaskan bahwa subjek dalam sebuah karya seni dapat memiliki bentuk beraneka ragam yang berasal dari objek-objek yang ada di alam sebagai acuannya. Tetapi dengan semakin berkembangnya seni abstrak, subjek karya tidak lagi memiliki perbentukan yang jelas atau dengan kata lain tidak hanya menyajikan subjek utuh yang mudah untuk dikenali. Hal tersebut membuat subjek dapat dimaknai sebagai tema, atau pokok persoalan yang dihadirkan seniman dalam sebuah karya seni. Subjek misalnya dapat berasal pengalaman pribadi seniman, membicarakan peristiwa sejarah, atau dapat pula mengedepankan proses teknis berkarya yang ditonjolkan seniman, maupun gaya/aliran yang digunakan seniman.

2.4.3 Isi

Swartz (dalam Suharto, 2007) berpendapat bahwa isi (*content*) merupakan jawaban dari pertanyaan “*What is this artwork about, including iconography,*

straightforward imagery, and describable facts or actions". Sementara itu, Otto G. Ocvirk (2001:14) menerangkan isi (*content*) sebagai "*The emotional or intellectual message of an artwork, a statement, expression, or mood read into the work by its observer, ideally synchronized with the artist's intentions.*"

Isi merupakan pesan yang ada dalam sebuah karya seni. Baik berupa pesan yang emosional ataupun intelektual yang mana dapat berupa pernyataan, ekspresi atau suasana yang dihadirkan oleh seniman di dalam karya seninya. Junaedi (2016:190) menjelaskan makna atau isi sebagai "ekspresi maupun emosi yang disampaikan oleh karya seni atau hal yang dikomunikasikan oleh karya seni". Untuk dapat menangkap isi dari sebuah karya seni, pengamat perlu memperhatikan bentuk-bentuk yang ada dan selanjutnya menginterpretasikan ikon-ikon, deskripsi maupun gambaran langsung yang dihadirkan seniman. Dengan pengamatan secara menyeluruh pada bentuk dan subjek karya, seorang apresiator dapat menangkap isi atau pesan sesuai dengan pengetahuannya.

Sehubungan dengan makna yang terkandung dalam sebuah karya, Richard (dalam Sumardjo, 2000:117) menjelaskan bahwa di dalam sebuah karya seni, setidaknya seorang pengamat dapat menangkap empat macam makna. Makna tersebut antara lain terkait dengan apa yang sedang dibicarakan seniman, alasan seniman memilih objek, sikap seniman terhadap objek yang dipilih, serta tujuan seniman memilih objek yang dihadirkan.

2.4.4 Gaya dalam Seni Rupa

Mengenai gaya dalam seni rupa, Rondhi (2002:38) menjelaskan bahwa "Dalam pengertian luas, 'gaya' merupakan suatu pengelompokan berdasarkan:

waktu, wilayah, penampilan, teknik, *subject matter*, dan lain sebagainya”. Kajian mengenai gaya dalam seni rupa penting dilakukan untuk memperoleh pengertian tentang keterkaitan antara cara kerja seniman, hasil karya seni, dan reaksi pengamat terhadap karya tersebut. Gaya atau aliran dalam seni rupa digunakan sebagai sebuah haluan yang dipilih seniman ketika akan membuat sebuah karya baik dua dimensi atau tiga dimensi.

Feldman (dalam Rondhi, 2002:38) mengklasifikasikan gaya dalam seni rupa menjadi empat golongan, antara lain: gaya ketepatan objektif (*objective accuracy style*), gaya bentuk formal (*formal order style*), gaya emosi (*emosional style*), dan gaya fantasi (*fantasy style*).

2.4.4.1 Gaya Ketepatan Objektif

Gaya ketepatan objektif muncul dari gagasan bahwa seni adalah imitasi gejala visual, dimana ketepatan dan kesamaan antara objek atau model dengan hasil karyanya merupakan ukuran keunggulan bagi suatu karya seni. Gaya ini memunculkan aliran seni rupa diantaranya realisme dan naturalisme. Dalam gaya ketepatan objektif, terdapat pula pemahaman bahwa imitasi yang dilakukan seniman tidak sepenuhnya meniru persis objeknya secara fotografis, tetapi juga melakukan seleksi dan membuat bentuk yang yang berbeda dari objeknya. Pemahaman ini memunculkan aliran lain yakni impresionisme.

2.4.4.2 Gaya Emosi

Gaya emosi berawal dari pandangan bahwa seni tidak harus setara dengan apa yang dihasilkan dari kamera. Dalam gaya emosi ini, seniman tidak begitu

tertarik dengan ketepatan objek, ukuran atau keseimbangan bentuk, melainkan lebih tertarik pada ekspresi emosi misalnya gembira, sedih, marah, dan sebagainya. Contohnya romantisme, ekspresionisme, dan abstraksionisme.

2.4.4.3 Gaya Bentuk Formal

Gaya bentuk formal menggunakan ukuran baku secara matematis untuk mencapai harmoni, keseimbangan, dan keindahan karya. Cara pengungkapan ini timbul dari pemahaman bahwa seni adalah suatu pencarian untuk mendapat proporsi yang tepat. Contoh aliran dalam gaya bentuk formal yakni klasikisme.

2.4.4.4 Gaya Fantasi

Gaya fantasi muncul karena adanya keahlian seniman dalam memanipulasi material yang digunakan, sehingga seniman dapat membuat bentuk-bentuk yang bahkan belum pernah dilihat dan dibayangkan sebelumnya. Seniman tidak puas dengan menampilkan bentuk-bentuk yang logis semata, tetapi juga menggunakan daya khayal yang dimiliki untuk menciptakan bentuk-bentuk baru yang seolah-olah nyata. Gaya fantasi melingkupi aliran surealisme dan dekoratif fantastik. Oleh karena kemampuan seniman dalam mengolah daya khayalnya itu, pengamat tidak dapat dengan mudah memaknai hasil karya yang dihadirkan seniman.

Dalam karya proyek studi ini dihasilkan dari beberapa gaya, yaitu gaya ketepatan objektif dan gaya fantasi. Gaya ketepatan objektif ditunjukkan dengan penggunaan pendekatan teknik realis berupa penggambaran objek secara detail dan memperhatikan proporsi antar objeknya. Sedangkan gaya fantasi ditunjukkan dengan adanya manipulasi objek dan material yang digunakan. Seniman membuat

bentuk-bentuk yang belum pernah dilihat sebelumnya bahkan tidak pernah ada di dunia nyata, seperti menggabungkan figur manusia dengan kepala binatang. Media berkarya yang digunakan pun bukan merupakan media konvensional (kanvas) melainkan papan MDF.

2.4.5 Seni Visual dengan *Genre Lowbrow*

Lowbrow adalah istilah yang menggambarkan sebuah seni visual jalanan yang berkembang di Los Angeles, California di akhir era 1970-an. Seni *Lowbrow* selalu tampil beda dan menyeleneh, sarkastik, seksi, kadang menakutkan, satir, jenius dan tidak masuk akal. Seni *Lowbrow* sering memiliki kesan antara humordan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar sinis. Seni *Lowbrow* muncul dengan ketidaklaziman dan citra yang berbeda dengan *high culture*, dan lebih mengarah pada seni jalanan. *Lowbrow* dianggap karya seni kelas rendah dan lawan dari *highbrow*, di mana sebagian praktisinya tidak mengenyam pendidikan resmi seni rupa. Seni *Lowbrow* menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan sebagian besar karya-karyanya berbentuk karya, grafiti, mural, tetapi ada juga mainan (*toys*), seni digital, patung. *Lowbrow* juga sering disebut dengan "Neo-Pop" atau "Pop Surrealisme". Trend ini bila disebut sebuah gejala visual- menjadi fenomena yang menarik dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, terutama berhubungan dengan fenomena seni rupa kontemporer global. Nama-nama, seperti Eko Nugroho, Wedhar Riyadi, Radi Arwinda dan lainnya tentunya menjadi nama yang tak asing baik dalam pameran-pameran, art -fair, biennale hingga acara lelang. Kepopuleran gaya 'neo-pop' (kadang disebut pop-surrealisme) ini dimulai ketika beberapa perupa Jepang

seperti tokohnya Takashi Murakami atau Yoshitomo Nara memukau publik seni kontemporer dunia dengan karya-karya yang menggunakan karakter dan unsur citraan komik Jepang Manga dan Anime (animasi Jepang), di periode 1990-an. Selain juga di dorong dan terinspirasi oleh suatu fenomena di era sebelumnya, terutama kemunculan gerakan Pop-Art di era 1960-an dan kemudian 1980-an, pernah muncul praktek seni jalanan (street art) yang diserap ke dalam wilayah 'fine art', seperti ikon seniman jalanan Jean Michel Basquiat (1960 –1988) dari New York yang berhasil diangkat oleh art dealer menjadi “bintang baru” seniman pasca Pop-Art (Effendi, 2011. <http://www.galerisemarang.com>).

Menurut Susanto (2011:241) istilah ini pertama kali menjadi sajian utama di majalah *Juxtapoz* (edisi februari 2006), saat itu seniman/ kartunis Robert Williams dan Gary Panter membuat karya yang dikemas dalam satu rubrik dan diberi judul "*The Lowbrow Art of Robt, Williams.*" Sejak saat itu istilah ini kemudian menjadi tipe seni. *Lowbrow* sendiri digunakan oleh Williams sebagai lawan dari *Highbrow* dan istilah ini merujuk dari kartun liar Abstrak Surealisme seni jalanan.

Di ranah seni internasional para perupa yang disebut dalam kategori *lowbrow art* membentuk ruang-ruang galeri khusus sesuai dengan kecenderungan karya mereka, serta membangun audiensnya sendiri. Beberapa nama seperti Joe Coleman, Mark Ryden, Robert Williams, Manuel Ocampo, Georganne Deen, dan Clayton Brothers turut meramaikan aliran tersebut dan sejak itulah karya-karya *lowbrow* mulai diperhitungkan para kritikus seni dan medan sosial seni pada umumnya (Fandi 2015, <http://imronalifandi.tumblr.com>).



Gambar 2.2. Karya Mark Ryden (*Rosies Tea Party*)
dan Karya Indieguerillas (*Juxtapoze Wit Chu*)
(sumber: kidswear-magazine.com; mutualart.com)

Di Indonesia sendiri *Lowbrow* disebut sebagai *genre* baru yang sering diidentikkan dengan selera vulgar dan anti intelektual. Gejala *lowbrow* di Indonesia dimulai dari bocornya citraan yang komikal ke dalam karya-karya seni lukis. Dari situ, kita bisa katakan mulai kelompok Taring Padi, Apotik Komik, Daging Tumbuh di Yogyakarta serta sejumlah komunitas anak muda lainnya di Bandung dan kota-kota besar lain, serta penerbitan majalah-majalah *underground* dan sejenisnya cukup mendongkrak lahirnya *genre* tersebut, tentu dengan berbagai karakteristik lokalnya yang khas, yang ditopang oleh kebudayaan pop Indonesia. Beberapa seniman Indonesia yang cukup terinspirasi dengan *Lowbrow* seperti Uji Hahan Handoko, Wedhar Riyadi, Iwan Effendi, Nano Warsono, Dicky Leos, Agung Kurniawan, Indieguerillas, Bambang Toko, Heri Dono, dan masih banyak lagi.

Dalam seni rupa kontemporer terdapat sekelompok orang yang secara lebih spesifik berkarya menggunakan gejala-gejala budaya populer di masyarakat.

Gejala estetis ini disebut sebagai *Pop Art* atau *Popular art*. Penganut paham ini banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul di masyarakat, seperti komik, kehidupan kota metropolis, iklan dan lain-lain yang ditumpahkan dalam kanvas atau seni grafis (Susanto 2012: 314). Begitu pula karya-karya yang dihasilkan dalam proyek studi ini dapat dikategorikan sebagai *Popular Art* yang kekinian atau sezaman dengan kehidupan perupa. Hal ini dapat berupa penggunaan objek yang sedang populer atau mengangkat isu-isu sosial yang bersifat kekinian.

Karya seni *lowbrow* dalam proyek studi yang menampilkan figur manusia berkepala binatang diharapkan dapat lebih mudah dalam merepresentasikan sifat negatif manusia secara lebih jelas. Pengemasan karya dengan bentuk yang berbeda dan unik menjadi sebuah khas dari seni *lowbrow* sebagai daya tarik tersendiri. Dalam proyek studi ini, karya *lowbrow* dibuat tanpa menghadirkan background dan dengan frame. Hal ini bertujuan agar karya *lowbrow* bisa lebih menyatu tanpa ada batasan dengan ruang pameran dan apresiator. Apresiator juga dapat lebih leluasa dalam menggambarkan dan merasakan sebuah situasi yang ditampilkan oleh karya. Selain itu beberapa karya yang disajikan dalam ruang pameran bersifat interaktif, sehingga secara tidak langsung makna yang terkandung didalam karya dapat tersampaikan melalui interaksi tersebut.

2.4.6 Bahasa Rupa dalam Karya Seni Rupa

Ketika mendengar istilah bahasa, secara otomatis otak akan mengasosiasikan hal ini dengan bahasa yang bersifat verbal atau tekstual. Salah satu penyebab hal ini adalah sistem pendidikan di Indonesia yang sangat berorientasi dan bertumpu pada kegiatan mendengar dan menulis. Bahasa yang

bersifat verbal atau tekstual ini oleh Tabrani (2012) disebut sebagai bahasa kata. Satu hal yang sering kali tidak di sadari, selain diberi anugrah berupa kemampuan untuk mendengar dan menulis manusia juga diberi anugerah untuk dapat melihat dan menggambar. Dalam berkomunikasi kedudukan bahasa non verbal/rupa tidak kalah penting jika dibandingkan dengan bahasa verbal. Bahasa yang seperti ini oleh Tabrani (2012) disebut sebagai bahasa rupa. Melalui kemampuan ini manusia dapat membaca gestur dan mimik wajah yang justru lebih baik menunjukkan emosi dan perasaan seseorang.

Berdasarkan uraian tersebut dan jika dipadu dengan pendapat Tabrani (2005: 9-10, 62, 69-74 dalam Harto dan Fanani, 2016: 553), maka definisi bahasa rupa adalah bahasa yang tampil secara visual/kasat mata, pada karya seni rupa naratif/representatif yang digunakan oleh para perupa dalam menciptakan karyanya agar komunikatif, sehingga dapat menyampaikan informasi dan pesan (cerita) kepada pemirsanya. Sehingga, bahasa rupa ini tidak berlaku bagi karya Seni Rupa yang abstrak (non naratif/non representatif). Tiga hal terpenting dalam bahasa rupa adalah isi wimba (isi cerita/pesan/informasi), cara wimba (cara mencandra/mengidentifikasi suatu wimba), dan tata ungkapan (grammar). Wimba dapat disamakan dengan imaji/image. Cara wimba dan tata ungkapan memiliki banyak cara yang ada di dalamnya yang dapat digunakan untuk dasar merancang karya Seni Rupa atau pun digunakan untuk menganalisis karya Seni Rupa.

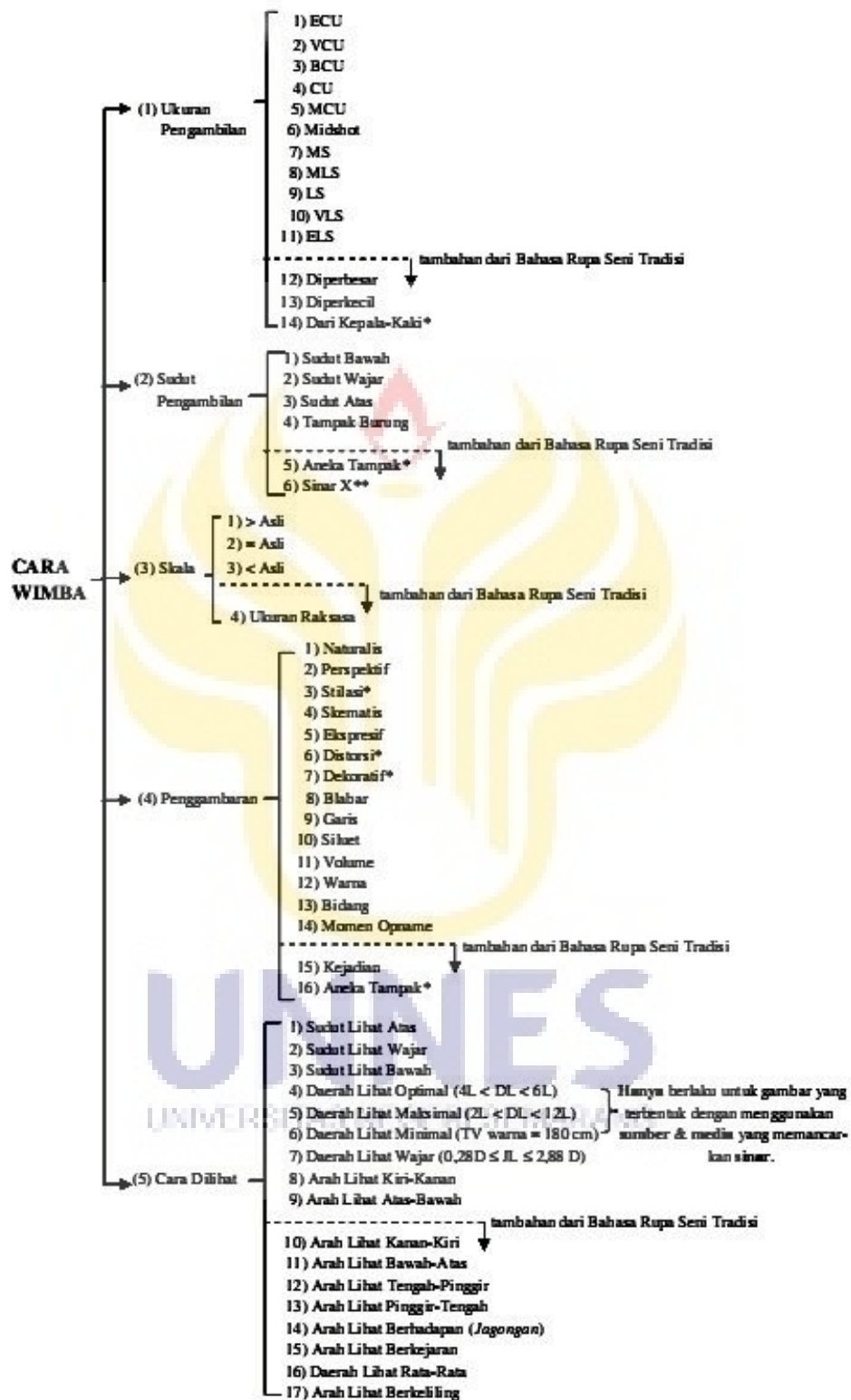
Berbeda dengan bahasa kata yang sangat beragam (hampir setiap negara memiliki bahasa sendiri), bahasa rupa memiliki sifat yang lebih universal dan dapat dipahami oleh dua orang dari kebudayaan yang berbeda. Tabrani dalam

bukunya Bahasa Rupa (2012: 18) menggunakan istilah imaji/*wimba* untuk menggantikan istilah kata dalam bahasa tulis sedangkan tata bahasa diganti dengan istilah tata ungkapan. Telah ditulis sebelumnya bahwa ada tiga hal penting dalam bahasa rupa, yaitu; tata ungkapan, isi *wimba* dan cara *wimba*. Isi *wimba*, ialah objek yang digambar, misalnya ada gambar kerbau, maka kerbau yang digambar merupakan isi *wimba*. Sedangkan cara *wimba* adalah dengan cara apa objek gambar itu digambar.

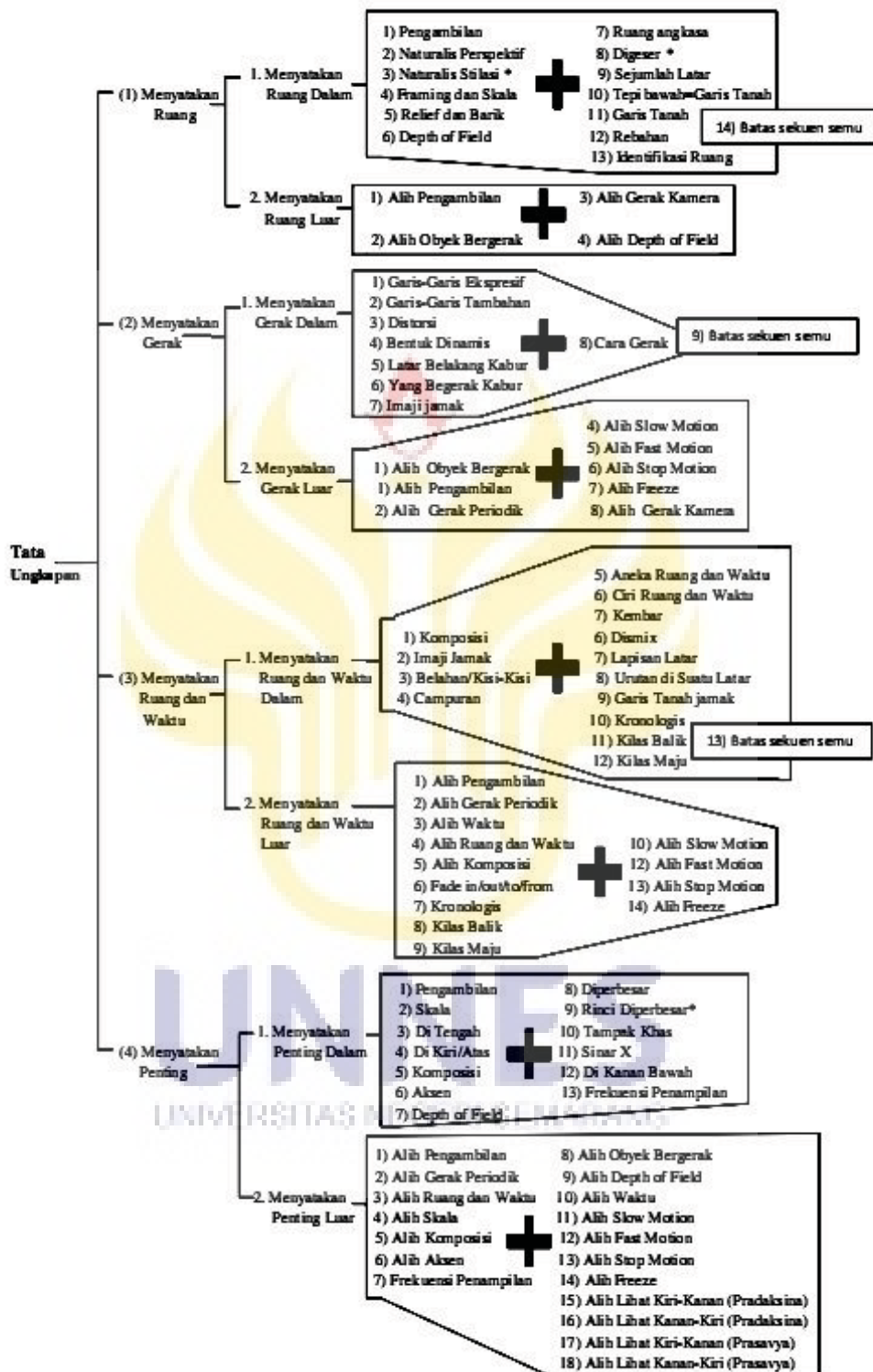
Tata ungkapan (tata bahasa dalam bahasa kata) adalah cara pemanfaatan cara *wimba* dalam mengambar atau pemanfaatan antar bidang gambar sehingga dapat membawakan pesan dan arti. Ketika pemanfaatan cara *wimba* digunakan dalam satu gambar (poster, lukisan, dan sebagainya) maka disebut sebagai Tata Ungkapan Dalam (TUD). Apabila pemanfaatan cara *wimba* itu digunakan untuk merangkai gambar pada suatu rangkaian gambar (relief, komik, film) maka disebut Tata Ungkapan Luar (TUL) Tabrani (2012: 201).

Masih dalam buku yang sama Tabrani (2012: 194) membagi cara *wimba* menjadi beberapa poin meliputi: ukuran pengambilan, sudut pengambilan, skala, penggambaran dan cara dilihat. Tata ungkapan dalam dibagi menjadi: menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang, menyatakan penting. Sedangkan tata ungkapan luar terbagi atas: menyatakan ruang, menyatakan gerak, menyatakan waktu dan ruang, dan menyatakan penting.

Secara lebih detail mengenai cara-cara yang terdapat dalam cara *wimba* dan tata ungkap, berikut ini dilampirkan beberapa bagan berkaitan hal-hal tersebut diatas.



Bagan 2.1 Cara *Wimba*
(Sumber: Harto, 2012: 628)



Bagan 2.2 Tata Ungkapan

(Sumber: Harto, 2012: 630)

Menurut Imanto (2012) dalam <http://teguh212.weblog.esaunggul.ac.id> di dunia television broadcasting, aspek pengambilan gambar dalam karya audio visual sering disebut dengan istilah Teknik Kamera Elektronik atau Teknik Kamera. Dalam membahas Teknik Kamera terdapat 4 komponen yang terkait diantaranya *Camera Angle*, *Type of Shot*, *Type of Character* dan *Moving Camera*. Untuk pengaplikasian beberapa teknik di atas perlu adanya pengkategorian dari obyek yang akan dibidik atau akan diambil gambarnya, apakah obyek dalam keadaan sendiri, dua orang, tiga orang atau kah lebih terhitung dari empat orang ke atas. klasifikasi ini sering dinamakan *Group shot*. pada pengembangannya teknik group ini tidak hanya untuk orang benda bernyawa termasuk hewan juga dapat disetarakan layaknya obyek manusia.

Imanto (2012) menjelaskan bahwa Group Shot dalam karya audio visual berarti jumlah obyek dalam pengadegan suatu peristiwa atau juga disetarakan dengan jumlah obyek yang dibidik gambarnya dalam melakukan pengadegan suatu scene. Pernyataan ini menegaskan, bahwa kamera yang dipakai dalam membidik obyek atau dengan istilah lebih populer “Obyek dalam View Camera”. Secara singkat jenis-jenis Group Shot tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

2.4.6.1 *One Shot*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh penata kamera dengan fokus obyek terdiri dari satu obyek atau satu orang dan juga bisa disetarakan dengan satu binatang. Fungsi dari teknik ini adalah biasanya digunakan untuk mengenal secara detil tentang kepribadian dari obyek bidikan. biasanya banyak difokuskan pada pemeranan tokoh utama.

2.4.6.2 *Two Shot*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh penata kamera dengan fokus obyek terdiri dari dua obyek atau dua orang dan juga bisa disetarakan dengan dua binatang. Segala aturan tentang keartistikan dalam pengambilan gambarnya tetap mengacu pada Camera Angle, Type of Shot, Type of Character dan Moving Camera. Fungsi dari teknik ini adalah biasanya digunakan untuk mevisualisasikan keakraban atau pertengkaran.

2.4.6.3 *Three Shot*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh penata kamera dengan fokus obyek terdiri dari tiga obyek atau tiga orang dan juga bisa disetarakan dengan tiga binatang. Fungsi dari teknik ini adalah biasanya digunakan untuk mevisualisasikan keakraban atau pertengkaran teman dimana temannya terdiri dari dua orang.

2.4.6.4 *Group Shot*

Teknik pengambilan gambar yang dilakukan oleh penata kamera dengan fokus obyek terdiri lima orang, bahkan sampai jumlahnya puluhan orang. ketentuan ini berlaku pada obyek yang digolongkan lebih dari 4 orang. Pengertian group juga berlaku pada kelompok-kelompok, seperti film perang yang mengilustrasikan beberapa batalyon lagi bertempur. Fungsi dari teknik ini adalah biasanya digunakan untuk mevisualisasikan sekelompok orang lagi beraksi.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proyek studi dengan judul “Sifat Manusia dalam Kehidupan Sosial Sebagai Inspirasi Berkarya Seni *Lowbrow*” menghasilkan sepuluh karya visual *Lowbrow* dengan menampilkan figur manusia berkepala binatang sebagai simbol dari sifat-sifat negatif yang ada dalam diri manusia. Karya yang dihasilkan penulis sejumlah sepuluh dengan ukuran yang bervariasi, yaitu: Bento (115 cm x 110 cm), *Work In Progress* (110 cm x 100 cm), *Ssstt...!!!* (110 cm x 120 cm), *Jantan?* (110 cm x 130 cm), *Bang* (105 cm x 75 cm), *Whatever* (100 cm x 75 cm), *Come Here Bibeh!* (140 cm x 100 cm), *After School* (80 cm x 55 cm), *Burn* (100 cm x 95 cm) dan *Anxiety Kills* (60 cm x 45 cm). Media yang digunakan penulis dalam pembuatan karya adalah cat akrilik diatas papan MDF, sedangkan teknik yang digunakan penulis dalam proses pembuatan karya adalah pendekatan teknik realis dengan penggambaran yang detail serta sapuan kuas yang halus dan rata.

Makna yang tersirat pada karya *lowbrow* berisi tentang sifat negatif yang dimiliki manusia dalam kehidupan sosial. Sifat negatif tersebut di representasikan kedalam simbol kepala binatang yang mewakili dari sifat binatang tersebut, namun juga dimiliki oleh manusia. Perpaduan antara simbol - simbol visual tersebut diharapkan dapat memperjelas makna yang ditujukan sebagai sebuah kritik dan sindiran terhadap perilaku sosial yang akhir-akhir ini mulai

menyimpang serta dapat dijadikan bahan introspeksi diri agar lebih baik dalam berperilaku baik secara personal maupun kelompok di lingkungan sosial.

Keindahan dan daya tarik karya dalam proyek studi ini terletak pada keganjilan bentuk subjek visual yang tercipta dari perpaduan objek yang berbeda dan tidak terdapat dalam kehidupan nyata. Keganjilan tersebut yaitu gabungan antara figur manusia dengan kepala binatang seperti kepala babi, kukang, tikus, singa, kucing, kambing, srigala, monyet, anjing dan landak mini yang digambarkan secara detail. Selain keganjilan diatas, keindahan karya dalam proyek ini juga terdapat pada penggunaan media non-konvensional berupa papan MDF yang dibentuk sesuai bentuk subjek tanpa adanya *background* sehingga terlihat lebih dinamis dan bervariasi.

Menurut bahasa rupa keseluruhan karya dalam proyek studi ini secara keseluruhan memiliki beberapa kesamaan baik dari segi cara *wimba* dan tata ungkapan. Menurut cara *wimba* karya-karya dalam proyek studi ini memiliki: Sudut Pengambilan (Sudut wajar); Skala (lebih kecil dari aslinya); Penggambaran (Naturalis); Cara dilihat (Sudut lihat wajar). Dari sisi tata ungkapan keseluruhan karya menggunakan: Menyatakan Ruang (Cara naturalis persepektif), Menyatakan Waktu dan Ruang (Komposisi); Menyatakan Penting (Aksen). Cara *wimba* dan tata ungkapan yang disebutkan diatas merupakan beberapa aspek yang dipakai secara universal dalam keseluruhan karya. Dari segi cara *wimba* dan tata ungkapan baik itu skala, penggambaran, cara dilihat, menyatakan ruang dan menyatakan waktu dan ruang dibuat sedemikian rupa agar tercipta kesan nyata dan wajar apa adanya. Cara *wimba* tersebut dipakai agar tercipta kedekatan

personal antara apresiator dengan karya penulis. Sedangkan tata ungkapan menyatakan penting digunakan aspek aksen agar tercipta kesan unik dan dominan. Dalam proyek studi ini penulis tidak menggunakan aspek menyatakan gerak yang ada dalam tata ungkapan. Bahasa rupa lain seperti ukuran pengambilan tidak dipakai secara univelsal karena tiap karya memiliki ukuran pengambilan yang berbeda. Karya berjudul *Bento*, *Work in Progress*, *Bang*, *After School*, *Burn* dan ukuran pandang *medium long shoot*. Karya berjudul *Jantan* memiliki ukuran pengambilan *medium shoot*. Sedangkan karya dengan judul *Whatever* memiliki ukuran pengambilan *mid shoot*. Dengan demikian dari 10 karya yang dibuat ini dominan menggunakan bahasa rupa penggambaran naturalis hal ini disebabkan karena penulis menggambarkan objek mirip seperti aslinya dan penulis cenderung menggunakan skala lebih kecil dari aslinya.

5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Bagi diri penulis melalui pelaksanaan proyek studi ini telah menambah pengetahuan mengenai tahapan pembuatan karya hingga proses penyajian karya melalui kegiatan pameran. Bagi perupa dan mahasiswa seni rupa diharapkan agar lebih kreatif lagi dalam proses berkarya seni, baik dalam eksplorasi teknik, media dan gagasan sehingga dapat meningkatkan kualitas karya maupun mahasiswa itu sendiri. Bagi institusi pendidikan khususnya jurusan seni rupa UNNES diharapkan dapat menjadikan proyek studi ini sebagai bahan referensi maupun kajian dalam hal seni rupa serta terus mengikuti perkembangan karya-karya seni rupa. Bagi apresiator secara umum, karya-karya seni *lowbrow* yang dihasilkan dapat

dijadikan sebagai bahan introspeksi diri dalam bersikap di lingkungan sosial. Sedangkan bagi pengunjung pameran yang berasal dari jurusan seni rupa, dalam berkarya seni rupa inspirasi berkarya dapat di peroleh dari mana saja, tidak terkecuali dari sifat sifat manusia dalam kehidupan sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- Conyers, Diana. 1991. *Perencanaan Sosial di Dunia Ketiga, Suatu Pengantar*. Yogyakarta: UGM Press.
- Depdikbud. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud
- Harto, Dwi Budi. 2012. Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Candi Borobudur. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan 2012
- Harto, Dwi Budi dan Ahmad Zainul Fanani, 2016. Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Candi Masa Hindu-Budha sebagai Ciri Lokalitas Seni Budaya Nusantara. Artikel dalam Proceeding Seminar Seni Budaya antar Bangsa “Koeksistensi Seni Budaya Nusantara untuk Memperkokoh Identitas Kebangsaan”, 12 Oktober 2016. Malang: Jurusan Seni dan Desain – Fakultas Sastra – Universitas Negeri Malang.
- Junaedi, Dedi. 2016. *Estetika: Jalinan Subjek, Objek dan Nilai*. Yogyakarta: Artciv.
- Muharrar, Syakir. 2010. *Komik, Kartun dan Karikatur*. Semarang: UNNES Press.
- Nggermanto, Agus. 2003. *Kecerdasan Quantum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ocvirk, Otto.G., dkk. 2001. *Art Fundamentals: Theory and Practice*. New York: Mc Graw Hill Comanion.
- Rondhi, Moh. 2002. “Tinjauan Seni Rupa”. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa UNNES tidak dipublikasikan.
- Soedarso, SP. 1990. Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni.
- Suharto. 2007. “Refleksi Teori Kritik Seni Holistik: sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Kualitatif bagi Mahasiswa Seni”. *Harmonia* VIII. 1:2-8.

- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1*. Semarang : UNNES Press.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir. Cetakan ke 3 dengan revisian.
- Triyanto. 2013. “Mata Kuliah Estetika Barat”.*Handout* MK. Estetika Barat. Jurusan Seni Rupa UNNES tidak dipublikasikan.
- Cahaya Biru. (2008). *Nuansa Kambing Hitam*.
<http://analisis-fiqih.blogspot.co.id/2008/12/sembelih-dan-bunuhlah-sifat-kambing.html> (diakses tanggal 5 juni 2017)
- Afandi, Andri. (2013). *Manusia Sebagai Makhluk Sosial*.
http://afandiandri.blogspot.co.id/2013/10/manusia-sebagai-makhluk-sosial_5.html (diakses tanggal 12 September 2014)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Karakter> (diakses pada tgl. 4 September 2014)
- Fandi, Imron Ali. (2015). *Lowbrow* Apa Itu?
<http://imronalifandi.tumblr.com/post/135503981617/lowbrow-apakah-itu> (diakses tanggal 20 Maret 2017)
- Imanto, Teguh. (2012). *Teknik kamera elektronik 4 (group shot)*
<http://teguh212.blog.esaunggul.ac.id/2012/11/11/teknik-kamera-fotografi-5-fotografi-jurnalistik/teguhs-blog-logo-fin/> (diakses 5 Agustus 2017)
- Suharsaputra, uhar. (2012). *Manusia, Berfikir dan Pengetahuan*.
<http://uharsputra.wordpress.com/filsafat/manusia-berfikir-dan-pengetahuan-2/> (diakses tgl. 4 September 2014)

Effendy, Rifky. 2011. *(his)Story of Lowbrow, Street art , and Animamix In Indonesia.*

<http://www.galerisemarang.com/exdetails.php?ex=100> (diakses tanggal 20 Maret 2017)

