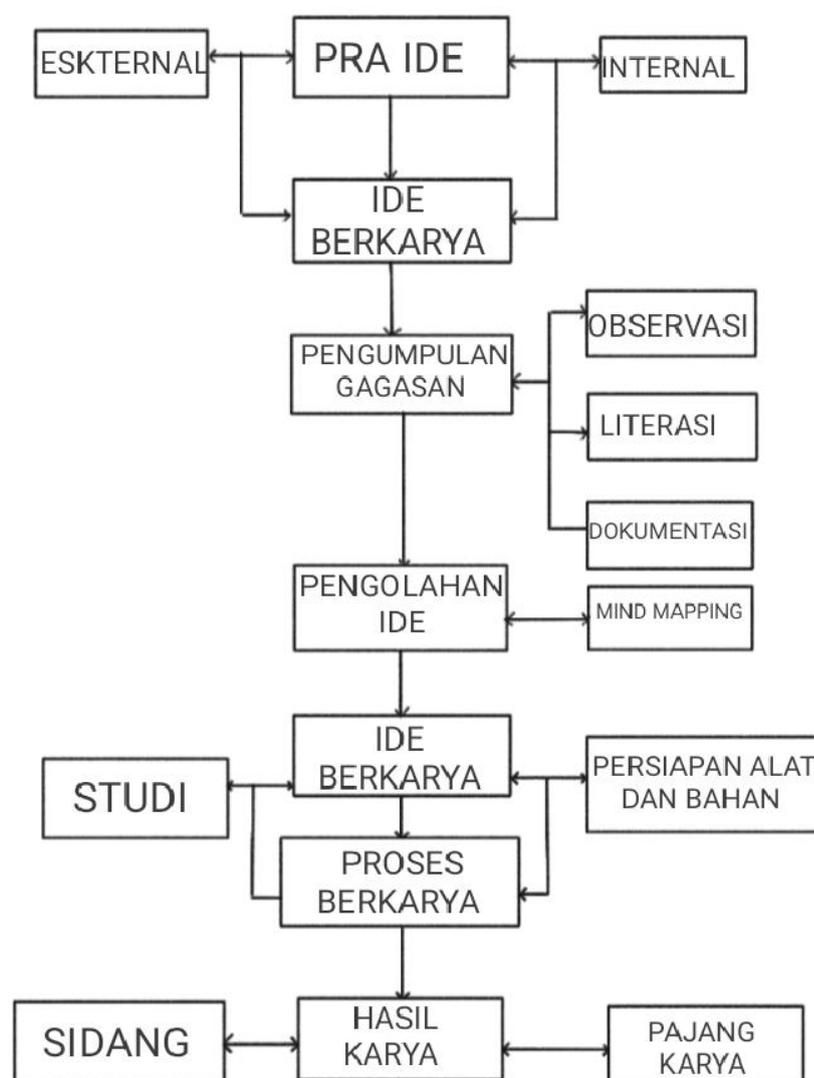


## BAB III METODE PENCIPTAAN SENI LUKIS

### 3.1 Bagan Proses Kreatif Berkarya Seni Lukis

Bagan Proses kreatif merupakan penggambaran dari penulis dalam proses penciptaan karya. Bagan ini dibuat menyesuaikan pada proses kreasi pribadi dengan mengadopsi skema proses kreatif dari buku *Potensi Manusia: Kreativitas* yang ditulis oleh Primadi tahun 2017. Berikut bagan yang menjadi penuntun proses berkarya lukis yang dilakukan penulis:



Bagan 3. 1 Bagan Proses Kreatif

(Sumber: Adaptasi Primadi, 2022)

### **3.1.1 Pra Ide dan Gagasan**

Pra ide yang muncul berasal dari pengalaman eksternal dan internal penulis. Tentang perburuan selalu terbayang dalam ingatan penulis, bagaimana cara berlari, memanah, dan aktivitas sehari-hari yang terekam dalam lukisan gua, terstimulus dari pengalaman pribadi penulis dari nilai-nilai inspiratif berburu babi rusa dalam bentuk daya juang, semangat, motivasi, sosialisme dan solidaritas. Penulis juga teringat akan karya-karya Made Wiradana yang sering memanfaatkan figur primitif dalam pembuatan karya lukisnya.

### **3.1.2 Ide dan Gagasan**

Ide dan gagasan penciptaan karya ini muncul dari berbagai faktor, seperti faktor internal dari dalam diri penulis sendiri dan faktor eksternal yang muncul dari lingkungan sekitar penulis. Ketertarikan penulis mengenai berburu terlebih kepada nilai-nilai inspiratif solidaritas berburu, Penulis juga memiliki karakter mudah bersosialisasi dan humanisme sehingga peka terhadap situasi dan kondisi teman. Karya ini terstimulus dari kekaguman penulis akan melihat lukisan gua yang didalamnya terdapat banyak pengalaman masa lalu manusia purba dan memori tentang berburu. Tentang perburuan dari nilai-nilai inspiratif berburu babi rusa dalam bentuk daya juang, semangat, motivasi, sosialisme dan solidaritas. Melihat nilai tersebut timbul dalam hati serta pikiran penulis untuk menuangkan solidaritas dari berburu manusia purba sebagai titik awal ide gagasan berkarya seni lukis. Penulis juga terstimulus dari karya-karya seniman acuan seperti karya Made Wiradana dengan pendekatan purba dan Hardiman dengan pendekatan tekstur nyata.

### **3.1.3 Pengumpulan Gagasan**

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan gagasan dan menemukan apa saja yang diperlukan untuk memahami konten dalam pembuatan karya. Pengumpulan gagasan dilakukan melalui pemahaman literatur, pengamatan objek visual dari stimulus dari dokumentasi dan literatur. Penulis juga melakukan penghayatan terhadap pengalaman sejarah.

#### **3.1.3.1 Pemahaman Sejarah melalui Narasumber**

Penulis mengolah ide dengan cara melakukan observasi pemahaman sejarah dengan melihat channel youtube siaran CNN indoseisa yang berkaitan dengan tema

Ahmad Imam Rizki, 2023

IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

prasejarah. Berikut merupakan transkrip responden yang telah diwawancara siaran CNN indonesia



Gambar 3. 1 CNN Indonesia

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Penanya :

Dessi Anwar Pewawancara

CNN Indonesia

Narasumber : Rustan

Arkeologi BPCB Sulawesi Selatan

- Berapa jumlah gua yang ada di Sulawesi ?

“Ada sekitar 127 di kabupaten Maros Pangkep, dan puluhan ribi hektar lusanya ”

- Pertama kali ditemukan ?

“Pada tahun 1950 yang menemukannya ada dua orang belanda Herar Paul dan Vaunt Keeren ”

- Bagaimana caranya padahal tinggi sekali lukisan cap tangan itu?

“Kars kars batu gamping memiliki ciri ciri memiliki gua gua bawah tanah dan sungai sungai ratusan ribu tahun untuk membentuk kars lubang gua, terdapat cap tangan bukan dilukis tetapi di cetak dengan pigmen emotif oker dibubuk menggunakan dengan alat semprot tulang babi rusa”

Ahmad Imam Rizki, 2023

IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kira kira ingin merepresentasikan apa “Kita melihat bahwa ia mengatakan kalau bahwa saya ada disini melihat studi eknologi, misalnya mereka berduka tetapi itu studi perbandingan antropologi dan belum bisa mengungkap ideologi sepenuhnya”

- Apakah ada kaitannya dengan berburu ?

“Dengan hasil ekskafasi para peneliti menemukan tulang tulang binatang bisa juga mengatakan bahwa punya pencapaian tentang itu, dan jumlah paling banyak babi rusa dan anoa.

- Bisa juga aspek spiritual dalam karya ada unsur kesengajaan ?

“Saya pikir ia selain intelektualitas pasti spiritual professor Adam Tinn nereka sudah mengenal dekorasi dari tulang jari dan babi rusa”

- Bahwa ini apakah ada yang lebih tua dari penelitian gua gua sebelumnya ?

“Karya seni tertua tepatnya gua di Eropa El Castillo dan Prancis sekitar kurang lebih 20.000 tahun lalu dan 40.000 tahun lalu di gua El Castillo dengan usia maksimum dan disini usia minimum mungkin saja lebih tua lagi”

- Pada saat itu dari segi arkelog kira kira bentuknya seperti apa dan siapa manusia purba ini dari mana ?

“Yang pertama kondisi disekitar sini saat ini dan untuk berburu lebih lusa mungkin lebih bervariasi, mereka menetap lama dan tinggal dalam dengan adanya sisa sisa bukti tulang tulang”

- Metode apa pengukuran pada lukisan gua ini ?

“Radio karbon dari hasil eksfakasi, dan pada tahun 2010 menggunakan material uranium material dari atas batuan yang diendapkan dengan car tempat tertua pada lapisan lukisan dasaran dan atas menghasilkan usia minimum”

### **3.1.3.1 Gagasan Objek Imaji Visual**

Stimulus gagasan karya juga berasal dari pengalaman indrawi penulis dalam melihat, membaca, dan mendengar. Penulis mempelajari latar belakang permasalahan yang akan dijadikan konsep dan gagasan berkarya. Dengan mempersiapkan diri awal melakukan kegiatan yang dapat mendorong kinerja

Ahmad Imam Rizki, 2023

IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berpikir penulis dengan makan dan mendengarkan musik. Penulis mendatangi perpustakaan dan melakukan pencarian informasi dengan buku-buku, jurnal-jurnal, katalog pameran serta skripsi-skripsi yang sudah tersedia yang berkaitan dengan tema imaji berburu. Perpustakaan merupakan tempat yang tepat untuk membantu otak fokus mengerjakan kajian dari hasil pengumpulan data-data karena kondisi perpustakaan yang tenang dan sunyi. Mendengarkan musik memberikan *mood* bagi penulis untuk melakukan analisis data-data temuan. Pengumpulan data, stimulus dan informasi yang digunakan penulis berkaitan objek imaji visual berburu, diantaranya:

### 3.1.3.1.1 Literatur

Studi Pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Mestika Zed, 2008, hlm.3). Dalam pembentukan konsep pengkaryaan penulis mengumpulkan data-data dan fakta-fakta berkaitan dengan tema purba yang memfokuskan lukisan gua berburu di Sulawesi yang menjadi isu permasalahan yang diangkat oleh penulis. Pengumpulan bahan gagasan dilakukan dengan menggunakan studi literatur, yang merupakan pengumpulan bahan dari buku-buku, jurnal-jurnal, artikel serta berita faktual yang dapat menguatkan konsep yang akan dibuat menjadi karya seni lukis. Hasil dari Teknik pengumpulan literatur tersebut lalu dikaji, dihayati lalu diinterpretasikan.

Penulis menemukan penelitian yang bisa dijadikan bahan objek visual yang membahas analisis semiotika film yang bertemakan manusia purba. Penulis mengambil beberapa hasil temuan dari penelitian antara lain:

No	Judul Penelitian	Penulis – Kampus	Temuan hasil penelitian analisis semiotika film yang bisa dijadikan bahan objek visual
1.	Manusi Purba Dalam Film “RRRrrrr!!!”	Alain Chabat – Aljazair Perancis	-Dikisahkan sekitar 35.000 tahun silam, kehidupan manusia primitif terbagi menjadi dua suku.

	2014 Karya Alain Chabat		
2.	Hewan Purba	Chris Wedge,	-Dikisahkan saat dunia diambang
	Dalam Film	University of	perubahan menjadi jaman es
	Animasi “Ice Age” 2002 Karya	Huddersfield	-Petualangan manny si mamut
	Chris Wedge		

Tabel 3. 1 Hasil temuan penelitian analisis semiotika film

(Sumber: Tertera di kolom tabel)

### 3.1.3.1.2 Dokumentasi

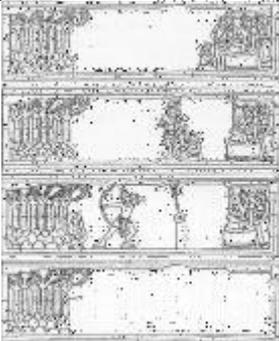
Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian (Natalina Nilamsari, 2014, hlm. 178).

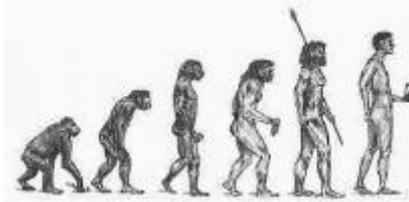
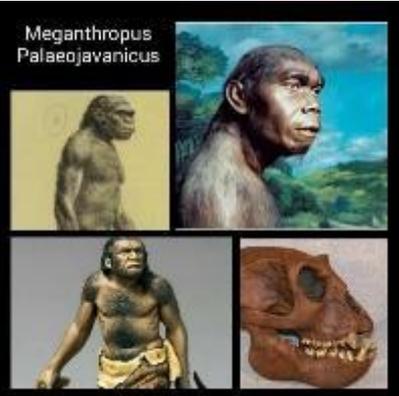
Penulis melakukan pencarian bukti-bukti di berbagai media digital, yaitu di berita, artikel, platform media sosial, dan cuplikan scene yang dapat memicu bentuk visual. Pengambilan objek-objek yang dapat merepresentasikan arti karya. Gambar yang dipilih saling terkait dengan hasil observasi dari media, berikut table berisi gambar dan keterangan:

Ahmad Imam Rizki, 2023

IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar terkait	Keterangan
	
<p><b>a) Fossil museum geologi</b> (Sumber: dokumentasi penulis)</p>	<p><b>b) Lukisan gua di Sulawesi</b> (Sumber: Kompaspedia.com)</p>
	
<p><b>c) Tengkorak manusia Purba museum geologi</b> (Sumber: Dokumentasi penulis)</p>	<p><b>d) Artikel Anatomi bahasa rupa ruangwaktu datar</b> (Sumber: WordPress.com)</p>
	
<p><b>e) Batu Purba museum geologi</b> (Sumber: Dokumentasi penulis)</p>	<p><b>f) Batu</b> (Sumber:WordPress.com)</p>

	
<p><b>g) Deformasi Dinosaur dan Wayang</b> (Sumber: Karya Heri Dono 2019)</p>	<p><b>h) Evolusi Purba</b> (Sumber: WordPress.com)</p>
	
<p><b>i) Ilustrasi kepala manusia purba</b> (Sumber: WordPress.com)</p>	<p><b>j) Ilustrasi babi rusa</b> (Sumber: WordPress.com)</p>

Tabel 3. 2 Temuan Visual  
(Sumber: Tertera pada table)

### 3.1.3.1.3 Gagasan Konsep melalui Stimulus

Stimulus gagasan karya juga berasal dari pengalaman estetis masa lalu sejarah manusia purba. Pada masa primitif individu sudah mulai mengeksplorasi diri untuk selalu bertahan hidup makan dan berburu. Proses menghadapi situasi perburuan dan perubahan yang primitif. Hal ini membuat penulis menghayati bahwa nilai proses berburu untuk selalu naluriah keberlangsungan bertahan hidup diperlukan jiwa solidaritas dan kepahlawanan bagi individualisme manusia purba sehingga mudah untuk kemenangan menaklukkan dari serangan binatang buas. penulis terstimulus pada

perenungan yang panjang saat melihat plastik seperti daging manusia terbakar, terkoyak, dan membekas yang rentan. Penulis menggunakan kantong plastik karena kantong plastik mirip dengan kulit penulis rentan dan sangat mudah sobek jika tanpa solidaritas. Pada diri penulis individu tanpa solidaritas seperti kantong plastik yang rentan itulah mengapa penulis melapisi tekstur nyata merepresentasikan jiwa solidaritas yang kuat dan kokoh.

#### **3.1.3.1.4 Gagasan Aspek Formalis**

Pada masa zaman manusia modern kini semua informasi dapat diakses melalui internet dan media social dengan serba cepat. Perkembangan budaya visual dan seiring berjalannya waktu menjadi kebutuhan konsumsi manusia dengan periklanan dan stasiun tv di era modern. Penulis sering menghabiskan waktu di sosial media dengan menonton film karena pembawaannya yang

menghibur. Penulis terstimulus saat melihat film dan lukisan dalam mengapresiasi dibutuhkan bahasa visual dan bahasa rupa serta memaknainya kembali sejarah bahasa rupa tersebut. Sejarah menjadi penting bagi penulis dan karya karya penulis karena setiap objek dan figur pada lukisan menggunakan bahasa rupa tradisi. Bahasa rupa tradisi ialah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari kelompok karya seni rupa tradisi (patung, relief, lukisan, gambar, kerajinan), dan kerajinan primitif dan karya seni rupa prasejarah. Sistem RWD atau ruang waktudatar yang digunakan penulis sebagai bahasa rupa digambar dengan pendekatan relief seperti karya penciptaan karya seni lukis.



Gambar 3. 2 Lukisan Wayang Beber Dengan Bahasa Rupa Timur  
(Sumber:google.com/search?q=wayang+beber,diakses pada hari Minggu, 9 September 2022, 14.14 WIB)

Selain pendekatan sistem komposisi RWD atau ruang waktu datar dari bahasa rupa tradisi penulis juga mengaproprisasi karya Heri Dono berjudul “Happy Valentine’s Day” dengan pameran tunggalnya di galeri Paris Asian Art Fair The Columns Gallery memperingati 18th Korea International Art Fair pada tahun 2019. Visualisasi dari pendekatan Heri Dono dengan transformasi penggabungan bentuk self potrait wayang dan dinosaurus. Aproprisasi karya Heri Dono dipakai penulis peminjaman bentuk objek untuk diseusaikan tema imaji visual berburu pada sketsa multiplek yang akan dipotong. Perubahan bentuk ini dapat memancing emosi estetis spektator



Gambar 3. 3 Lukisan Heri Dono Berjudul Happy Valentine Day

(Sumber: <http://heridono.com/tag/the-columns-gallery-seoul/> diakses pada hari Minggu, 4 September 2022, 09.25 WIB)

#### **3.1.3.2.4 Gagasan Konsep melalui Stimulus Multiplek**

Bagi penulis dari pengalaman berburu, penulis mencari dan mempertanyakan makna dan nilai dari sejarah tersebut. Berburu adalah peristiwa naluriah atau insting bertahan hidup manusia purba yang tak terelak dan terhindarkan, cepat atau lambat, kesadaran untuk berburu datang lebih cepat ketika ada kenyataan kebutuhan hidup dan ancaman itu sendiri. Dinding artefak lukisan gua yang berdiam seolah seperti bangunan rumah terbuat dari campuran batu dan kayu, penulis melihat lagi, figur manusia purba terlihat bergerombol yang sedang berburu, figur babi rusa yang seolah terlihat besar dan kuat. Situasi tersebut sehingga menimbulkan sifat kesolidaritasan dan kepahlawan dari insting, jiwa, dan alam bawah sadar manusia purba untuk berburu lewat bahasa visual figur yang sedang bergerombol dan menyatu di dalam dinding gua. penulis melihat lagi dalam tubuh penulis memori pengalaman yang berkaitan dengan korelasi tema berburu yaitu terstimulus saat pengalaman saat sekolah menempuh di SMKN 52 JAKARTA jurusan Teknik Gambar Bangunan skill keterampilan pergulatan pendidikan itu selalu menghadirkan idiom kayu dan batu dalam ingatan penulis. Memori tersebut karena tidak lepas dari material kayu saat praktek kerja lapangan di dalam Teknik Gambar Bangunan dan solidaritas masa sekolah menengah kejuruan. Kayu sebagai dari kehidupan juga bagian dari esensi pohon yang selalutumbuh dari terjangan iklim situasi dan kondisi untuk selalu hidup, penulis juga tertarik dari sepenggal puisi dari Ari Reda “Aku ingin mencintaimu dengan sederhana dengan kata yang tak sempat diucapkan kayu kepada api yang menjadikannya abu” dan “Tak ada yang lebih arif dari hujan bulan juni dibiarkannya yang tak terucap diserap akar pohon bunga itu” puisi tersebut tersublimasi menjadi pengalaman estetis penulis saat memaknai kehidupan dari artefak kayu, itulah mengapa konteks memori ingatan artefak multiplek menjadi penting bagi karya penulis.

#### **3.1.4 Pengolahan Ide**

Pada tahap ini penulis pertimbangan ide memikirkan sepenuhnya ide dan

Ahmad Imam Rizki, 2023

IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

gagasan yang dihadapi serta mematangkan konsep karya. Pada tahap ini penulis membuat *mind mapping* mengenai konsep menjadi beberapa peta pemikiran, untuk mendapatkan gagasan baru. Menurut Tony Buzan (dalam Fatkhan Amirul Huda, 2017) mengatakan “metode mind mapping atau peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Hal ini digunakan agar mampu memudahkan otak untuk menerima informasi dan mengingatkan kemampuan otak dalam menata informasi. *Mind mapping* memudahkan dan membebaskan pemahaman informasi sesuai dengan pola pemikiran penulis sehingga memberikan stimulus untuk meningkatkan daya ingat.

Ketika penulis mendapatkan ide atau hal-hal baru yang dapat menambah terbentuknya konsep dengan baik, maka ide-ide baru tersebut mulai diperdalam dan dielaborasi dengan gagasan yang sudah dibentuk ditahap persiapan. Gagasan itu pun mulai dimatangkan.

Dari penjabaran-penjabaran mengenai berburu yang dilakukan melalui mindmapping, dapat ditarik beberapa poin mengenai objek visual yang dipilih yakni terkait konteks artefak. Penulis mengumpulkan data melalui observasi, menghayati dan literatur sejarah dengan memetakan konsep pada mind mapping. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi melalui sejarah dan subject matter artefak dan berburu. Tahap ini membantu penulis dalam menemukan bahan, alat, konsep, materi, dan ukuran karya. Seniman referensi seperti Made Wiradana dan Hardiman sebagai acuan berkarya. Tahap selanjutnya akan dibahas pada proses berkarya.



Gambar 3. 4 Mind mapping Persiapan Berkarya

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

## 3.2 Proses Pra Berkarya

### 3.2.1 Studi

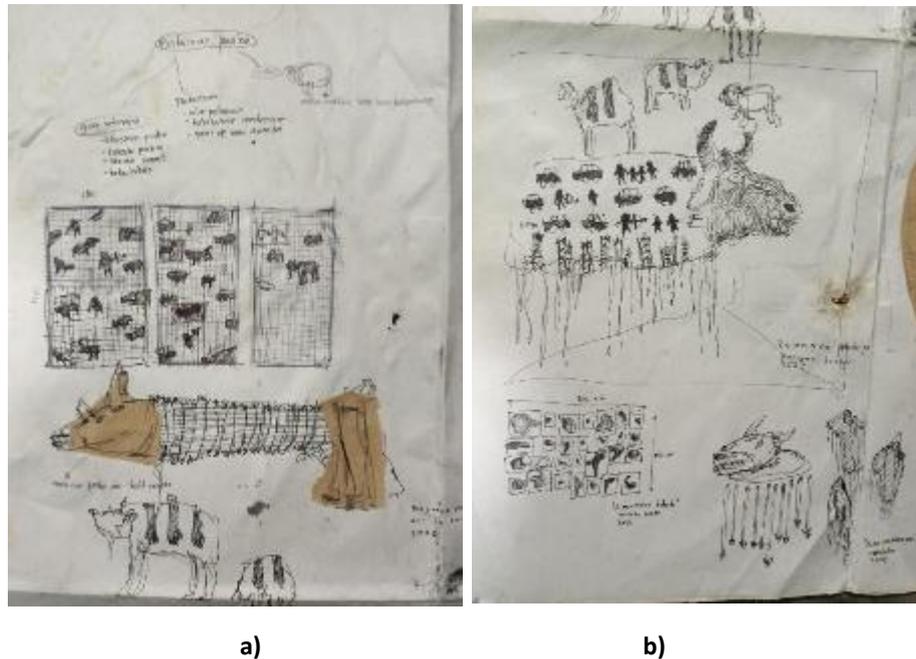
Studi adalah tahapan yang sangat penting sebelum memulai proses berkarya, karena melalui studi-studi bisa meminimalisir suatu kesalahan, dapat mengontrol suatu karya yang akan dibuat sehingga karya yang dibuat dapat sesuai dengan porsinya, dan melalui studi dapat ditemukan pembaharuan-pembaharuan yang dapat menunjang karya menjadi lebih inovasi.. Berikut merupakan hasil studi-studi yang dilakukan oleh penulis:

#### 3.2.1.1 Konsep

Penulis mematangkan konsep dengan melakukan studi terlebih dahulu menggunakan *mind mapping* yang mencatat nilai-nilai dari berburu dan studi komposisi. *Mind mapping* ini mencatat nilai-nilai dari berburu. Penulis mengadaptasi komposisi bahasa rupa dalam visual karya. Studi komposisi penulis gunakan untuk mempermudah penulis meletakkan objek pada karya.

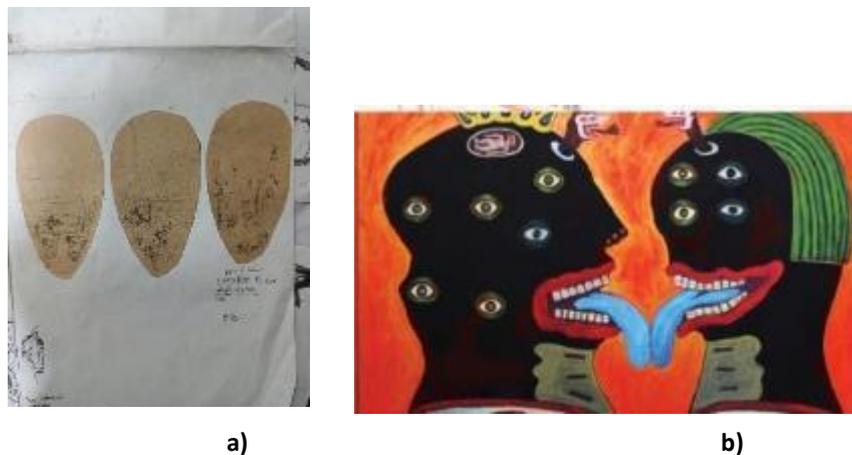


### 3.2.1.1. Studi Bentuk



Gambar 3. 7 a) dan b) Studi Bentuk Panel  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis terinspirasi dari karya Heri Dono berjudul “Happy Valentine Day” saat melihat visualisasi bentuk deformasi yang berkaitan dengan tema penulis imaji berburu. Hal ini dirasakan penulis saat terstimulus melihat identitas wajah manusia purba dengan ingatan sejarah manusia purba lalu dielaborasikan atau ditransformasikan dengan bentuk penggabungan batu. Hal ini dilakukan sebagai representasi dari rasa ingatan masa lampau.



Gambar 3. 8 a) dan b) Hasil Sketsa Studi Bentuk Terinspirasi Dari karya Heri Dono

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Penulis setelah selesai melakukan sketsa, kemudian memindahkan sketsa tersebut ke dalam material multiplek untuk proses pemotongan sesuai pola. Hal ini dilakukan untuk menjunjung gagasan dari aspek formalis pada bentuk deformasi dan objek dengan figur didalamnya dengan komposisi bahasa rupa tradisi sesuai berkaitan dengan konsep artefak.



Gambar 3. 9a) dan b) Hasil Proses Sketsa Bentuk Panel Pada Multiplek  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.2.1.2 Bahan

Material atau bahan adalah suatu benda sehingga suatu karya dapat dibuat darinya, barang yang dibutuhkan untuk membuat karya. Penulis dalam berkarya melakukan studi bahan diantaranya:

#### 3.2.1.2.1 Studi plastik

Plastik sebagai medium untuk lukisan cat akrilik yang memiliki jenis dan kualitas. Permukaan pada plastik memberi kesan estetika pada guratan dan spontanitas gestur pada proses pembakaran. Penulis menggunakan lilin dan *hair dryer* untuk proses pembakaran.

	
<p align="center"><b>Keterangan plastik tipis</b></p>	<p align="center"><b>Keterangan plastik tebal</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permukaan plastik yang tipis memiliki kerutan banyak pada saat pembakaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permukaan plastik yang tebal memiliki kerutan lebih sedikit pada saat pembakaran.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaplikasikan dengan cat merata dengan baik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaplikasikan dengan cat cukup merata</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekstur plastik tidak tebal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekstur plastik tebal</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mudah terbakar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sukar terbakar</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastik tipis dan mudah sobek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastik tebal dan kuat</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harga cukup murah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harga cukup mahal</li> </ul>

Gambar 3. 10 Studi Plastik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

No.	Jenis plastik	Tekstur dan bahan plastik	Kelebihan	Kekurangan
-----	---------------	---------------------------	-----------	------------

1.	 <p>a) Plastik Kode 1</p>	<p>Jenis Plastik LDPE atau PE-LD (Low Density Polyethylene) merupakan plastik yang bisa diolah lewat pemanasan dan pendinginan. Plastik ini terbuat dari minyak bumi.</p>	<p>Mempunyai Bahan yang Lentur dan Elastis.</p>	<p>Bahan plastik saat dilapisi tekstur nyata sangat licin sehingga dengan beberapa layer .</p>
2	 <p>b) Plastik Kode 4</p>	<p>Plastik jenis ini berbahan LDPE (Low density Polyethylene) dan sering digunakan dalam pembuatan pembungkus makanan atau plastic food wrap dan botol-botol yang lunak. Sifat mekanis jenis plastik LDPE adalah kuat, agak tembus cahaya,</p>	<p>Pada proses pembakaran Permukaan plastik yang tebal memiliki kerutan lebih sedikit.</p>	<p>Bahan plastik saat dilapisi tekstur nyata dan cukup tebal hanya sekali layer saja .</p>

Gambar 3. 11 Studi Jenis dan Karakter Plastik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

		<p>flexibel dan permukaan agak berlemak.</p>		
--	--	--	--	--

Gambar 3. 12 Studi Jenis dan Karakter Plastik

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.2.1.2.3 Kuas

Studi kuas dilakukan untuk mempermudah penentuan kuas yang akan digunakan dalam proses pembuatan karya dimana setiap kuas memiliki bahan, ukuran dan jenis yang berbeda.



Gambar 3. 13 Studi Kuas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

No.	Merek Kuas	Bentuk Kuas	Sifat Kuas	Fungsi Kuas	Produksi Kuas
1.	Artmedia no. 6	Bulat ( <i>Round</i> )	Memiliki bulu yang halus dan kuat.	Mengerjakan detail gambar pada bidang yang lebih besar	Sintetis (harga lebih mahal)
2.	V-Tec no. 7	Sapu ( <i>Flat</i> )	Memiliki bulu yang halus dan kuat.	Membuat garis-garis tebal, kaku dan menyudut, mengisi bidang besar	Sintetis (harga lebih murah)
3.	V-Tec no. 10	Sapu ( <i>Flat</i> )	Memiliki bulu yang halus dan kuat.	Membuat garis-garis tebal, kaku dan menyudut, mengisi bidang besar	Sintetis (harga lebih murah)
4.	V-Tec no. 11	Sapu ( <i>Flat</i> )	Memiliki bulu yang cukup halus	Membuat garis-garis tebal, kaku dan menyudut, mengisi bidang besar	Sintetis (harga lebih murah)
5.	V-Tec no. 6	Kuas runcing ( <i>Detail Round</i> )	Memiliki bulu yang cukup halus Dan kuat	Membuat detail pada bidang yang lebih kecil	Sintetis (harga lebih murah)

Gambar 3. 14 Studi Fungsi Kuas

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

**3.2.1.4 Studi Palet Warna**

Penulis melakukan studi warna guna mencari warna-warna yang sesuai dengan representasi objek imaji visual berburu. Penulis melakukan studi untuk menentukan warna yang sesuai untuk merepresentasikan simbolis warna lukisan gua yaitu warna *Arkaik* (kuno) merupakan komposisi dengan beberapa warna tersier. Warna tersebut terdiri dari merah kehitaman, raw umber, burn sienna, *ochre*, coklat, hitam dan warna netral abu.



a) b)  
Gambar 3. 15 Studi Studi Pengenalan Warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 16 Gambar 3. 16 Studi Pecampuran Warna Sesuai Kebutuhan

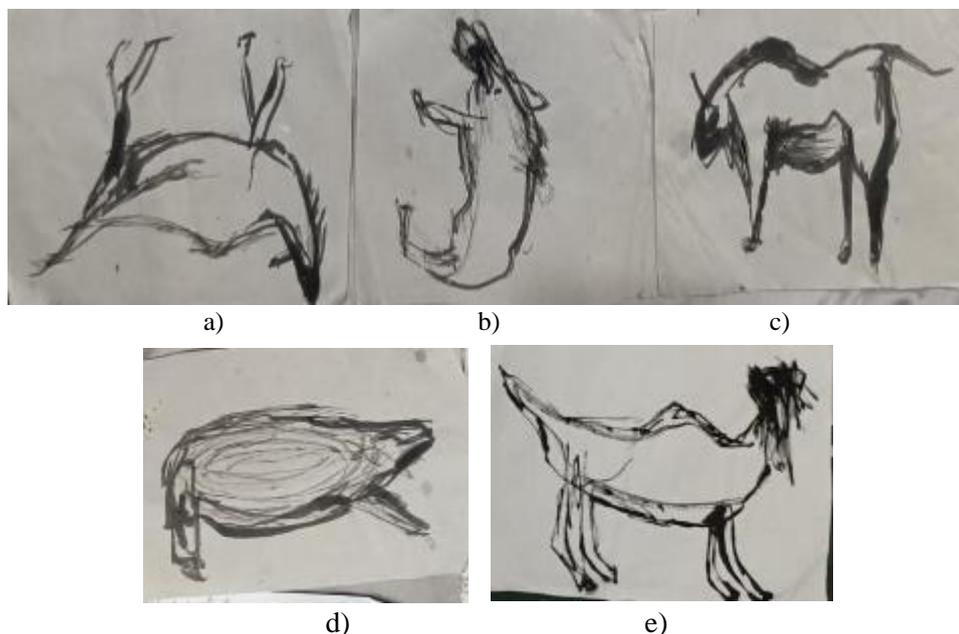
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No	Kode warna cat	Keterangan warna

1.	PR	Paynes Grey
2.	Rw	Raw Umber
3.	BS	Burnt Sienna Amsterdam
4.	B	Black Vtec
5.	CB	Cobalt Blue

### 3.2.1.5 Objek

Pada tahap awal penulis melakukan gambaran terlebih dahulu mengenai bentuk yang akan dipertimbangkan. Penulis mencoba mendeformasi bentuk asli babi rusa menyerupai penyederhanaan bentuk figur. Penulis menimbang bagaimana bentuk obyek yang akan dibentuk melalui sketsa, kemudian penulis mencari *animal figur* berburu babi rusa terlebih dahulu dari gambaran sketsa. Made Wiradana sebagai seniman refensi penulis pada karyanya pun mendeformasi figur hewan purba menyerupai primitif. Sehingga terciptalah sebuah karakter dirinya dalam bentuk figur.



Gambar 3. 17 Gambar 3. 17 a) b) c) d) e) Studi Objek

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 18 Hasil Studi Objek

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.2.1.6 Studi Tekstur Nyata

Penulis melakukan studi tekstur guna mendapatkan tekstur yang sesuai dan memberikan kesan nyata juga tahan lama pada karya, tekstur ini dilakukan oleh penulis guna membuat pembaharuan dalam karya yang akan dibuat. Penulis menggunakan tekstur nyata dengan campuran medium no drop, lem fox, tepung mill bangunan dengan campuran bahan skala 1:1. Proses pengeringan memakan waktu 24 jam. Penulis memakai teknik kerok grafitto sebagai kreasi artistik.



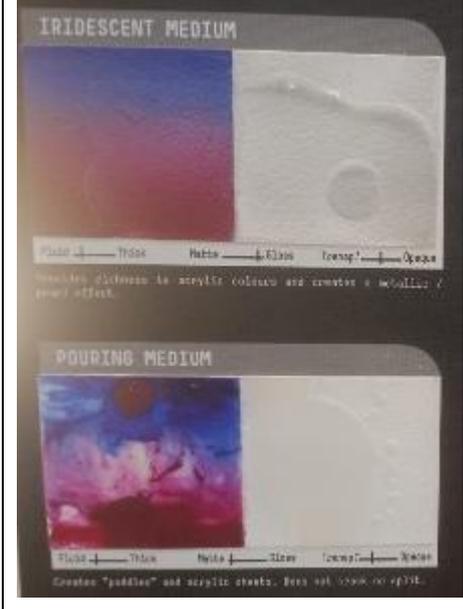
a)

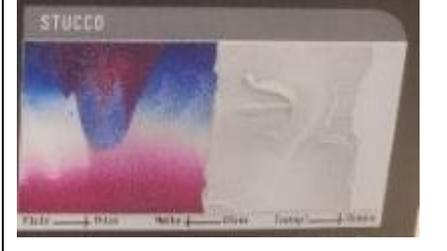


b)

Gambar 3. 19 a) dan b) Studi Tekstur Nyata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

	<p><b>IRIDESCENT MEDIUM:</b>  Kandungan: Pigmen transparan  Kelebihan: Menghasilkan warna yang transparan  Kekurangan: Bila dilapisi warna sedikit licin</p> <p><b>POURING MEDIUM:</b>  Kandungan: Liquid berbentuk cair  Kelebihan: Menghasilkan warna transparan Seperti cat air  Kekurangan: Tidak bersifat timbul</p>
	<p><b>BLEND FIBRES:</b>  Kandungan: Liquid berbentuk cair  Kelebihan: Cocok untuk <i>blended</i> medium  Kekurangan: Tidak bersifat timbul</p>
	<p><b>SUPER HEAVY GLOSSY GEL:</b>  Kandungan: Maximum body, Brilliance and Gloss  Kelebihan: Sangat cocok untuk tekstur nyata dengan teknik <i>grafitto</i>  Kekurangan: Warna tidak Doff</p> <p><b>SUPER HEVY MATTE GEL:</b>  Kandungan: Gel medium  Kelebihan: Untuk meningkatkan volume cat  Kekurangan: Lama kering</p>

	<p><b>MODELIING PASTE:</b>                  Kandungan: Pasta, dan Matt Acrylic                  Kelebihan: Sangat cocok untuk tekstur nyata dengan teknik <i>grafitto</i>                  Kekurangan: Pengeringan lama</p> <p><b>FLEXIBLE MODELIING PASTE:</b>                  Kandungan: Pasta, dan matt acrylic                  Kelebihan: Warna terlihat glossy                  Kekurangan: Pengeringan lama</p>
	<p><b>STUCCO:</b>                  Kandungan: Pasir cement effect                  Kelebihan: Sangat cocok untuk tekstur nyata Dengan teknik <i>grafitto</i>                  Kekurangan: Warna tidak Glossy</p>
	<p><b>MATTE GEL:</b>                  Kandungan: Gel matte, Mattes gel medium, Gel opaco                  Kelebihan: Medium ini memiliki efek Matte/ Doff                  Kekurangan: Harganya mahal</p> <p><b>ULTRA MATTE GEL:</b>                  Kandungan: gel ultramate                  Kelebihan: Mempertahankan tingkat opasitas warna                  Kekurangan: Harganya mahal</p>

	<p><b>LIGHT MODELLING PASTE:</b>          Kandungan: Paste de mogefar ligera          Kelebihan: Sangat cocok untuk tekstur nyata dengan Teknik <i>grafitto</i>          Kekurangan: Harganya cukup mahal</p> <p><b>SLOW DRYING BLENDING GEL:</b>          Kandungan: Gel blending          Kelebihan: Mempertahankan tingkat opasitas warna          Kekurangan: Harganya cukup mahal</p>
	<p><b>STRING GEL:</b>          Kandungan: Gel filant, gel hilado          Kelebihan: Memiliki transparansi warna          Kekurangan: Pengeringan cukup lama</p> <p><b>OPAQUE WHITE FLAKES:</b>          Kandungan: Terdapat kandungan butiran pasir          Kelebihan: Sangat cocok untuk tekstur nyata dengan teknik <i>grafitto</i>          Kekurangan: Harganya cukup mahal</p>

Gambar 3. 20 Studi Tekstur Artmedia

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### **3.2.1.6.1 Studi Alat untuk Tekstur Nyata**

Studi alat untuk membuat tekstur ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari alat yang akan digunakan dalam pembuatan suatu karya, diantaranya: (1). Pisau Palet, (2). Sisir, (3). Kantong Plastik, (4). Ujung gunting kuku Setelah studi dilakukan dengan berbagai alat, penulis menentukan alat yang digunakan untuk pembentukan tekstur menggunakan pisau palet (nomor 1), lalu untuk teknik grafitto atau teknik kerok menggunakan Ujung gunting kuku (nomor 4), karena dirasa tektur yang dihasilkan cukup baik, juga menghasilkan tektur

memanjang alami yang dihasilkan oleh ujung pisau palet goresan teknik kerok pada ujung gunting kuku.

NO	Studi Tekstur Nyata	Alat	Keterangan:
1		Pisau palet 	Pisau palet yang digunakan Vtec No:4. Goresan pisau palet dengan teknik spontan ekspresif menimbulkan kesan artistik dan perbedaan ukuran dipakai penulis.
2		Sisir 	Sisir besar yang dipakai penulis. Goresan sisir dengan teknik spontan ekspresif menimbulkan nilai raba pada permukaan tekstur nyata.
3		Kantong plastik 	Kantong plastik kecil yang dipakai penulis. Permukaan tekstur saat masih basah ditempelkan lalu dilepas menimbulkan nilai raba pada permukaan tekstur nyata.
4		Ujung gunting kuku 	Goresan ujung gunting kuku yang lancip dengan teknik grafitto atau kerok ditorehkan ekspresif.

Gambar 3. 21 Studi Alat Untuk Unsur Tekstur Nyata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 202)

### 3.2.1.7 Palet

Palet sebagai tempat untuk menampung, dan mencampurkan warna cat akrilik dan meracik tekstur. Penulis juga menggunakan plastik fibber dengan tebal 15 mm berukuran A4 untuk mencampur dan mengaduk racikan tekstur yang sudah ditakar dan permukaannya licin sehingga mudah dicampur. Plastik fibber digunakan karena harganya yang lebih murah dan sangat kaku.



Gambar 3. 22 Palet Plastik Fibber

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

### 3.2.2 Persiapan Alat dan Bahan

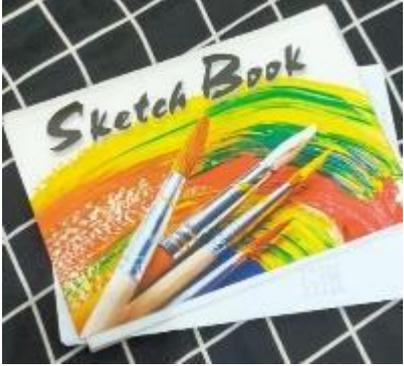
Penulis pada tahap ini mencoba untuk membereskan tempat untuk berkarya. penulis juga terbiasa mendengar lagu untuk membuat suasana hati menjadi semangat dan berenergi dalam berkarya. Alat dan bahan menjadi peran penting dan faktor utama dalam pembuatan karya ini. Berikut adalah alat dan bahan yang akan membantu proses dari mulai sketsa hingga tahap akhir pembuatan karya.

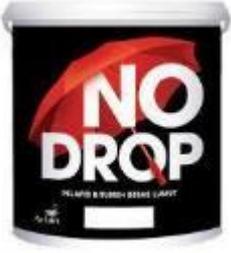
No.	Gambar dan Nama	Keterangan
-----	-----------------	------------

1.	 <p data-bbox="539 613 820 685">Multiplek yang sudah dipotong</p>	<p data-bbox="986 248 1369 891">Multiplek yang digunakan dibeli di Kota Bandung. Multiplek dijual dengan ukuran 120 x 240 cm, demi mempermudah transportasi dan mempersingkat waktu, penulis meminta pada pihak toko untuk jasa pemotongan multiplek menjadi 3 potongan bagian sketsa sesuai dengan kebutuhan proyek tugas akhir.</p>
2.	 <p data-bbox="587 1227 772 1258">Wadah akrilik</p>	<p data-bbox="986 920 1369 1182">Digunakan sebagai wadah akrilik dan sebagai takaran menuangkan cat. Berjumlah 12 untuk setiap satu wadah satu akrilik</p>
	<p data-bbox="635 1301 724 1332">Akrilik</p> 	<p data-bbox="986 1301 1369 1787">Cat yang digunakan yaitu merk reeves, tesla, dan amsterdam. Cat akrilik memiliki sifat mudah dilarutkan dengan menggunakan media air. Cat akrilik adalah salah satu cat yang paling cepat kering, meskipun lebih tipis.</p>

4.	<p style="text-align: center;">Kuas berbagai ukuran</p> 	<p>Alat ini digunakan dalam proses pewarnaan, dan dipakai dengan sapuan kuas spontan pada medium cat dengan material dasar plastik. Berbagai ukuran kuas juga digunakan untuk menghasilkan dinamika berbeda.</p>
5.	<p style="text-align: center;">Acrylik Medium</p> 	<p>Fungsi acrylic medium ini adalah untuk menciptakan transparansi pada cat acrylic tanpa membuat cat menjadi terlalu cair. Selain itu juga bisa memudahkan menggerakkan kuas sesuai dengan keinginan kita juga digunakan dengan teknik wet on wet atau basah ke basah</p>
6.	<p style="text-align: center;">Pisau palet</p> 	<p>Fungsi dari pisau palet adalah alat yang digunakan untuk menorehkan cat keatas dasaran tekstur nyata. tekstur yang dihasilkan tentu akan berbeda menggunakan kuas. Dan pada pisau palet digunakan untuk melakukan pencampuran dua warna cat atau didapatkan warna baru yangdikehendaki.</p>

7.	 <p data-bbox="646 618 715 651">Lilin</p>	<p data-bbox="986 248 1369 562">Lilin awalnya digunakan sebagai sumber peneranagn cahaya. Tapi sekarang, lilin dipakai penulis menjadi alat bantu proses pembakaran plastik menjadi tekstur nyata.</p>
8.	 <p data-bbox="635 1155 724 1189">Plastik</p>	<p data-bbox="986 678 1369 1267">Plastik awalnya digunakan sebagai sumber untuk penyimpanan belanjaan . Tapi sekarang, plastik dipakai penulis menjadi permukaan dasaran karya lukis sifat kantong plastik yang elastis ketika dibakar menjadi artistik sifat itu yang dipakai penulis dengan pendekatan tekstur nyata.</p>

9.	<p>Kertas Sketchbook</p> 	<p>Sketchbook adalah sebuah media yang efektif untuk mengisi waktu bereksplorasi mengenai beragam hal seni. Sketchbook juga berfungsi sebagai menuangkan proses ide, gagasan kedalam bentuk mind map.</p>
10.	<p>Charcoal</p> 	<p>Charcoal merupakan salah satu peralatan menggambar. Peralatan ini terbuat dari arang. Penggunaannya kerap digunakan untuk keperluan arsir. Penulis memakai charcoal untuk sketsa pola pada material multiplek yang akan dipotong.</p>
11.	 <p><i>Masking tape</i> tebal 2,3 cm</p>	<p><i>Masking tape</i> atau umumnya lakban kertas ini merupakan jenis lakban yang sering digunakan sebagai penanda atau pelindung sebuah bagian pada suatu permukaan yang akan dicat, diwarnai, ataupun dikikis. Dalam pengkaryaan ini <i>masking tape</i> digunakan sebagai perekat pada bagian sisi multiplek dan medium plastik yang sudah dibakar.</p>

12.	 <p style="text-align: center;"><i>No Drop</i></p>	<p>No drop memiliki bahan kandungan Ammonium Hydroksida dengan dosis 350 mg/kg dengan cairan kental. Penulis memakai cat pelapis untuk meracik tekstur nyata pada penciptaan karya lukis.</p>
13.	 <p style="text-align: center;"><i>Heat Gun</i></p>	<p>Heat Gun atau Hot Gun merupakan alat yang digunakan sebagai memancarkan aliran udara panas, biasanya pada suhu antara 100 ° C dan 550 ° C (200-1000 ° F. Heat Gun biasanya memiliki bentuk memanjang menunjuk apa yang akan dipanaskan. Penulis memakai heat gun untuk melelehkan plastik sebagai pendektan tekstur nyata pada penciptaan karya lukis.</p>

14.	 <p data-bbox="595 539 762 568">Lem fox PVAC</p>	<p data-bbox="986 230 1370 779">Lem fox PVAC Untuk Perekat Sambungan Kayu ataupun Dengan Kertas. Denagn kandungan bahan Vinylactetate 35 mg/m<sup>3</sup> proses pengeringan kira kira 8 jam. Penulis memakai lem PVAC untuk meracik tekstur nyata pada penciptaan karya lukis.</p>
15.	 <p data-bbox="587 1115 770 1144">Modeling Paste</p>	<p data-bbox="986 779 1370 1440">Modelling Paste adalah medium acrylic yang berfungsi untuk memberikan volume atau terkesan memiliki bentuk 3D pada lukisan berbentuk pasta dan memiliki warna putih. Secara karakter mirip dengan heavy gell. Penulis memakai Medium ini sebagai pendekatan tekstur nyata pada detail figur.</p>
16.	 <p data-bbox="571 1877 791 1906">Tepung Mill Acian</p>	<p data-bbox="986 1440 1370 1986">Tepung acian Mempunyai kandungan kadar kehalusan sekitar 80 s/d 100 mesh untuk plesteran bangunan semen putih. Penulis memakai Medium ini sebagai pendekatan racikan tekstur nyata pada permukaan dasar penciptaan karya seni lukis.</p>

17.	 <p style="text-align: center;"><i>Jig Saw</i></p>	<p>Jig saw seringkali disebut gergaji ukir, karena memang jig saw adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk memotong atau menggergaji kayu dengan bentuk apa saja mulai dari bentuk kurva yang melengkung-lengkung hingga yang lurus-lurus. Penulis memakai jig saw untuk pemotongan sesuai pola sketsa multiplek.</p>
18.	 <p style="text-align: center;"><i>Smartphone</i></p>	<p>Alat ini digunakan guna mendokumentasikan tiap tahapan yang telah dilakukan sebagai arsip riset kerja. Selain ini handphone juga bagian dari inspirasi objek visual penulis.</p>

Gambar 3. 23 Daftar alat dan bahan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 3.3 Proses Berkarya

#### 3.3.1 Pencarian Material Melukis

Penulis melakukan observasi material seperti mencari multiplek dan kuas ke toko material jl. Sersan bajuri ledeng dan Toko Art media Jl. ABC No.2, Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat pada tanggal 28 Juni 2022. Observasi juga dilakukan ke toko Material JL. Sersan bajuri ledeng pada tanggal

28 Juni 2022. Penulis memastikan material multiplek yang digunakan. Penulis mendatangi toko plastik JL. Sersan bajuri ledeng pada tanggal 29 Juni 2022 untuk memastikan material plastik yang digunakan. .



**Gambar 3.4 survey Material**

Toko Material, Toko *Rustic*, Toko *Artemedia*, toko *Diva* (dari kiri ke kanan)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.2 Membuat Sketsa

Proses ini dilakukan setelah mengumpulkan gagasan dan studi objek, penulis telah membuat konsep gagasan berdasarkan hasil sketsa pada panel multiplek. Penulis membuat sketsa pada multiplek 15 mm berukuran 240 cm x 120 cm pada dua karya dan satu karya berukuran 120 x 180 cm. Penulis pada tahap ini sketsa menggunakan pensil dan alat pemotongan multiplek berupa jigsaw agar dapat mempermudah proses pemindahan sketsa pada multiplek. Pada tahap ini digunakan untuk menyesuaikan proporsi objek secara akurat. Penulis membuat sketsa pemotongan multiplek yang akan dibuat dengan pensil charcoal dan menyewa jasa pemotongan multiplek selama dua hari agar lebih efisien.



a) Sketsa b) Pemindahan Sketsa pada Multiplek c) Multiplek yang sudah dipotong mengikuti Sketsa

Gambar 3. 24 Tahap Pemotongan Multiplek

(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.3 Proses Pelapisan plastik

Pada tahap ini dilakukan pelapisan dasar dengan plastik, penulis menggunakan plastik putih sampah setelah tahap pemotongan multiplek. Penulis melapisi plastik pada multiplek berjumlah 2-3 lapis plastik agar tebal dan kuat tidak mudah robek.



Gambar 3. 25 Pelapisan Plastik

(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.4 Proses Pembakaran plastik

Pada tahap ini dilakukan pembakaran plastik pada layer pertama menggunakan lilin sampai *layer* ketiga dengan menyesuaikan bentuk panel multiplek pada referensi sketsa yang sudah dipotong. Penulis juga melakukan pembentukan dan pembakaran pada plastik menggunakan *hair dryer* dan menekan hingga benar benar plastik menempel dengan teknik ekspresif.



a)

b)

Gambar 3. 26 Proses Pembakaran Plastik

(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.5 Tahap Pengaplikasikan Tkestur

Pada tahap ini dilakukan pelapisan tekstur pertama pada medium plastik dengan menyesuaikan dasaran bentuk panel multiplek sebagai rujukan. Penulis melakukan pelapisan tekstur pewarnaan dengan warna putih hingga merata menggunakan pisau palet untuk meratakan pada bidang yang besar. Penulis juga menggunakan teknik kerok *graffito* memakai ujung gunting kuku dan ujung belakang kuas Round V-Tec no. 5 setelah tekstur nyata merata sehingga menimbulkan kesan artistik. Penulis menggunakan campuran media cat no drop, lem fox dan tepung mill dengan perbandingan takaran 1:1. Penulis langsung menggores racikan tekstur menggunakan pisau palet dengan goresan spontan ekspresif.



a) Takaran Racikan Tekstur



b) Aduk samapai Merata



c) Melapisi Tekstur



d) Pengaplikasikan Teknik Kerok

Gambar 3. 27 Pelapisan Tekstur Nyata  
(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.6 Pewarnaan *Background*

Pada tahap ini setelah pelapisan tekstur dilakukan pewarnaan layer pertama pada objek dengan menyesuaikan warna pada sketsa panel multiplek. Penulis

melakukan pewarnaan dengan warna coklat lebih muda pada panel multiplek menggunakan kuas Round V-Tec no. 15 untuk mengisi warna pada bidang besar. Penulis menggunakan acrylic merk Amsterdam dan marries dengan acrylic *medium* merk *expression* sebagai pengencer cat acrylic agar banyak air atau dengan teknik wet on wet (basah ke basah) untuk menggoreskan kuas pada dasaran tekstur nyata. Penulis juga menggunakan teknik menuang acrylic pada dasaran tekstur nyata.



a) Teknik Menuang

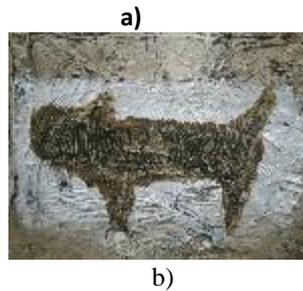
b) Pewarnaan Background

Gambar 3. 28 Pewarnaan Background  
(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.7 Pewarnaan obyek

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan pada objek dengan menyesuaikan pada referensi sketsa sebagai rujukan. Penulis melakukan pewarnaan menggunakan kuas sapu flat Sinoart no. 7 untuk bloking warna dasar. Pada proses ini penulis menggunakan cat acrylic Amsterdam dan medium *expression*.





Gambar 3. 29 a) Pewarnaan obyek babi rusa b) pewarnaan objek detail figur  
(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.8 Detail figur

Pada tahap ini dilakukan pewarnaan warna hitam memberi outline pada detail figur dengan menyesuaikan pada referensi sketsa. Penulis melakukan pembentukan detail-detail kecil menggunakan kuas V-Tec Round no. 6 untuk menggores sapuan kuas kecil dengan ekspresif. Pada proses ini penulis menggunakan cat acrylic Amsterdam dan medium expression.



Gambar 3. 30 Detail figur keseluruhan karya  
(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Gambar 3. 31 Detail figur  
(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

### 3.3.9 *Finishing* Karya Persiapan dan Penyusunan Display

Persiapan dilakukan dengan elemen yang diperlukan dalam penyusunan display karya. Elemen yang dibutuhkan diantaranya ruangan dengan ukuran minimal 5 x 5 x 3 (P x L x T) ini sudah tersedia di kampus Universitas Pendidikan Indonesia.

Gambar 3. 32 Daftar kebutuhan media untuk display karya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

No.	Gambar dan Nama	Keterangan
1	 <p>Klip Sekrup</p>	Klip sekrup sebagai pengait yang berbahan Baja yang di Heat Treatment dengan sempurna. Klip sekrup digunakan untuk digantung dan dipasang permukaan luar atas skrup sebagai pengikat tali nilon.
2	 <p>Sekrup 15 mm</p>	Sekrup sebagai pondasi dan pengait yang dimasukan 15 mm kedalam multiplek pada bagian atas karya.
3	 <p>Palu</p>	Palu atau disebut juga dengan Martil, merupakan alat bangunan yang sering sekali digunakan untuk menumbuk benda, agar tertancap dengan kuat, digunakan untuk memukul sekrup kedalam multiplek.
4	 <p>Tali nilon 1,5 cm</p>	Nilon berukuran diameter 1,5 cm digunakan untuk menggantungkan panel panel multiplek agar tali tidak terlalu terlihat dan terkesan mengambang, sebab nilon memiliki karakter transparan.

6	 <p data-bbox="512 472 675 506">Ruang kelas</p>	<p data-bbox="794 230 1311 349">Tentu saja ruang sangat dibutuhkan dalam penyusunan display. Ruang kelas digunakan dengan tinggi 3 m.</p>
---	--	---

Setelah semua media tersedia selanjutnya proses pemasangan display karya pada panel. Tahap pertama yang penulis lakukan adalah pemasangan panel panel menggunakan tali nilon berdiameter 15 mm yang digantungkan di besi beton berdiamter 3 cm disudut ruangan. Pemasangan sekrup dan klip sekrup dipasang pada atas belakang panel sebagai pengait dan pengikat tali nilon yang digantungkan di besi beton



Gambar 3. 33 sekrup, klip sekrup, dan nilon sudah terpasang pada bagian atas belakang panel multiplek

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Panel panel yang sudah terancang diikat menggunakan tali nilon 15 mm dengan jarak antar panel dibuat berdekatan dan disusun secara potrait ketiga panel panel multiplek, begitu pula dalam pemasangannya sehingga akan terlihat lebih seimbang dan harmoni. Nilon besar dan transparan membantu panel tampak lebih melayang dengan konfigurasi display sejajar mata oleh spketator.





Gambar 3. 34 Komposisi lengkap karya seni lukis dengan penyusunan display karya dengan panel panel multiplek

. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN DESKRIPSI KARYA**

Pada bab ini selanjutnya akan dideskripsikan oleh penulis berbagai hal yang berkaitan dengan karya serta sejumlah Analisa pada ketiga karya. Semua karya yang dikerjakan untuk memenuhi salah satu syarat penuntasaan studi pada Dapertemen Pendidikan Seni Rupa FPSD Universitas Pendidikan Indonesia 2023 ini. Penulis telah tampilkan sejumlah dokumentasi dan sajian deskripsi karya yang telah dikerjakan.

#### **4.1 Konteks Awal Menuju Subjek Matter Imaji Visual Berburu**

Sejarah merupakan faktor yang mempengaruhi dan mempunyai peranan penting bagi penulis yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam proses berkarya. Sejarah telah membuktikan sesuatu dalam kesadaran penulis untuk mengingat memori dalam suatu peristiwa. Fenomena sejarah dalam bentuk konteks artefak, tidak sebatas benda namun juga ingatan yang melekat pada artefak itu. Kehidupan zaman dulu selalu menghadirkan bentuk artefak dari eksistensi individu baik berupa patung, lukisan, relief batu dan hasil pahatan kayu. Makhluk hidup zaman dulu hidup dengan sederhana hanya kebutuhan makan yang cukup dan tempat tinggal yang nyaman. Mereka semua sama melakukan aktivitas berburu dan tinggal di dalam gua yang sama.

Dalam menjalani kehidupan tentu dihadapkan diantara banyak pilihan dan juga rintangan. Beragam pilihan dan rintangan yang akan dipilih atau dilalui berpengaruh dalam membentuk diri dan masa depan. Apapun pilihan dan rintangan yang dipilih tidak bisa disesali namun dapat dijadikan pembelajaran. Hal tersebut juga dapat diamati pada artefak lukisan gua kehidupan manusia prasejarah. Pada karya, figur imaji berburu yang dihadirkan merupakan metafora dari manusia dan solidaritas. Manusia yang hidup di gua yang nomaden ditempa rintangan oleh lingkungannya, mulai dari iklim, serangan berburu, dan pilihan makanan. Dalam kehidupannya manusia purba prasejarah harus melewati banyaknya rintangan dalam kehidupan. Hal ini yang harus dilalui sehingga tidak dapat mundur untuk menghadapinya, begitu juga manusia modern yang tidak bisa memutar waktu untuk memilih hidup yang akan dihadapinya.

Individu purba memiliki kesan dan ingatan yang berbeda dalam menjalani aktivitas kesehariannya. Pengalaman mereka atas satu hari yang telah dilewati terdapat momen tertentu, yakni ingatan atas suatu hal artistik dalam pekerjaannya yang ditorehkan kedalam dinding gua. Lukisan perburuan dalam dinding gua mengungkapkan keluh kesah seperti merekam hal berkesan, keinginan, harapan, dan perjuangan individu purba dalam berburu hewan babi rusa di Sulawesi Selatan. Torehan hanya berupa simbol berburu yang dimasukkan penulis pada karya seni murni sebagai memori jejak visual.

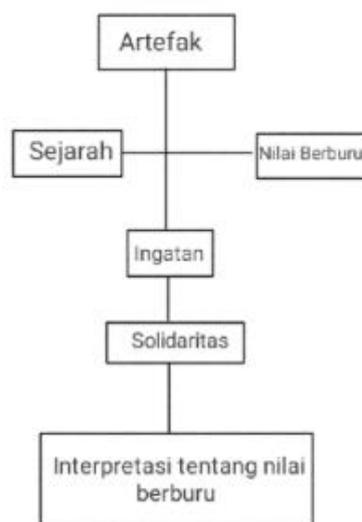
Karya ini dilatarbelakangi berdasar adanya keinginan untuk memberikan nilai-nilai dari individu purba mengenai situasi bertahan hidup agar terus berjalan. Penulis mengekspresikan emosi dari nilai berburu untuk menghadirkannya kembali melalui memori dan ingatan sebagai dorongan motivasi solidaritas dengan visualisasi yang artistik. Pada pengkaryaan ini, penulis menghadirkan citraan visual berdasarkan stimulus dan pengamatan untuk memaknai kehidupan berburu. Uraian tersebut menjadi gagasan dan latar belakang penulis untuk menorehkan simbol berburu pada keseluruhan karya.

#### **4.2 Nilai *Subject Matter* Berburu Menuju Konsep Pengkaryaan**

Konsep adalah rancangan berisi gambaran abstrak sebagai suatu representasi untuk menyampaikan pesan. Konsep gagasan pada penciptaan karya ini muncul dari berbagai faktor. Berbagai faktor tersebut diantaranya Stimulus secara internal dari dalam diri penulis dan faktor eksternal melalui wacana sejarah. Penulis mengangkat *subject matter* imaji visual berburu kedalam sebuah karya. *Subject matter* ini didasari oleh rasa kagum penulis terhadap kisah solidaritas perjuangan manusia purba dalam berburu babi rusa di dinding lukisan gua. *Subject matter* tersebut selanjutnya dikembangkan dengan melakukan riset pendekatan berupa literatur, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan gagasan dan data yang telah dikumpulkan oleh penulis, proses selanjutnya penulis memuatkannya dalam bentuk konsep pengkaryaan guna mempermudah penulis dalam menuangkan pemikiran yang akan dibuat. Tahap ini membantu penulis dalam menemukan medium, bahan, material, alat, konsep karya. Literatur penulis untuk memperluas wawasan penulis lukisan gua prasejarah. Penulis mendapatkan hasil berupa catatan singkat yang membantu penulis untuk mengembangkannya kedalam karya.

Penulis memaknai perburuan purba yang menunjukkan solidaritas manusia purba dalam berburu babi rusa, penulis mendapatkan aproposisi bentuk karya heri dono berjudul “*Valentine Day*” yang penulis deformasi menunjukkan ingatan imaji visual berburu, kemudian dipilih untuk referensi komposisi bahasa rupa dalam berkarya. Penulis kemudian melakukan studi-studi seperti studi tekstur nyata. Penulis mengadaptasi komposisi bahasa rupa guna merepresentasikan lukisan gua dalam meletakkan objek-objek imaji visual berburu.

Pada karya yang dibuat, penulis cenderung menggunakan gaya ekspresionisme. Penulis membuat tiga karya dengan mengeksplor medium plastik dan tekstur nyata di atas multiplek berukuran dua karya 120cm x 240cm dan satu karya berukuran 120cm x 180cm dengan tebal 15mm menggunakan cat akrilik amsterdam dengan teknik kerok, Wet to wet. Setiap karya ini terinspirasi dari aktifitas berburu pada lukisan gua yang menunjukkan solidaritas berburu manusia purba. Visualisasi ketiga karya ini menggunakan warna-warna yang cenderung arkaik (kuno) untuk merepresentasikan warna lukisan gua, dan objek-objek yang sederhana seperti dua manusia purba berburu sebagai objek utama, babi rusa, panel multiplek self potrait manusia purba, dan detail figur berburu sebagai objek pendukung. Karya yang berjudul “Solidaritas Ingatan Purba” menggambarkan ingatan manusia purba berburu babi rusa untuk kebutuhan naluriah bertahan hidup.



Bagan 4. 1 Konsep Pengkaryaan

(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022)

#### **4.3 Pengembangan Konsep dan Stimulus Menuju Representasi Eksplorasi Media Plastik dan Multiplek**

Konsep-konsep representasi media plastik dan multiplek ini hadir dari berbagai stimulus nilai-nilai berburu. Pengalaman berburu membuat penulis mencari dan mempertanyakan makna dari nilai dari sejarah tersebut. Berburu adalah peristiwa naluriah atau insting bertahan hidup manusia purba yang tak dapat terhindarkan, kesadaran untuk berburu datang lebih cepat ketika terdapat ancaman kebutuhan hidup. Penulis melihat lagi dinding artefak lukisan gua yang berdiam, figur manusia purba terlihat bergerombol sedang berburu, figur babi rusa seolah terlihat besar dan kuat. Situasi tersebut menimbulkan sifat kesolidaritasan dan kepahlawan dari insting, jiwa, dan alam bawah sadar manusia purba untuk berburu dari bahasa visual figur yang sedang bergerombol di dalam dinding gua. Penulis melihat kembali tubuh yang terstimulus saat melihat kantong plastik, hal ini mirip dengan kulit penulis yaitu rentan dan mudah sobek. Sifat plastik ini diasosiasikan dengan manusia apabila hidup tanpa solidaritas maka akan rentan. Penulis mengamati multiplek yang bersifat kokoh. Hal ini diasosiasikan dengan sifat kerentanan manusia, yaitu akan kokoh apabila didasari oleh solidaritas. Pengalaman saat sekolah menempuh di SMKN 52 Jakarta jurusan Teknik Gambar Bangunan skill keterampilan pergulatan pendidikan itu selalu menghadirkan idiom kayu dan batu dalam ingatan penulis. Karena memori tersebut karena tidak lepas dari material kayu di dalam kurikulum jurusan Teknik Gambar Bangunan berupa pengalaman pkl di Jakarta Proyek PP pembangunan gedung dan sifat solidaritas masa sekolah menengah kejuruan, itulah mengapa konteks memori ingatan artefak multiplek dan plastik menjadi penting bagi karya penulis. Tekstur kayu yang kuat, kokoh, dan bisa menyerap mineral air seperti filosofi air yang selalu menyesuaikan dimana ia berada sebagai refleksi sumber kehidupan diserap oleh kayu menghasilkan esensi kehidupan asupan tersebut seiring bertambahnya waktu terus mengalir seperti sifat jiwa makhluk hidup yaitu dengan jiwa memanusiakan manusia atau solidaritas. Simbiosis mutualisme tersebut terus tumbuh dan semakin besar ukurannya hanya waktu yang bisa merapuhkan kehidupan kayu tersebut menjadi rentan dan lapuk.

Penulis juga terinspirasi dari karya seniman referensi seniman Made

Wiradana yang mengambil figur primitif, menampilkan komposisi bahasa rupa yang lebih kuat. Referensi seniman Hardiman yang selalu membuat goresan spontan dan tekstur nyata dan menimbulkan *point of view* lebih kuat tertuju pada lukisan. Penulis juga terinspirasi dari karya seniman referensi seniman Suvi Wayudianto yang mengambil ekspresionisme, menampilkan medium plastik sebagai tekstur nyata. Hal ini menginspirasi penulis dalam pembuatan pendekatan tekstur nyata dengan media plastik. Penulis ingin menghadirkan karya ini seperti langkah-langkah pada alur cerita, layaknya bahasa rupa relief setiap bagiannya memiliki alur searah.

### **4.3.1 Analisis Teknik**

Proses pengkaryaan yang penulis lalui untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini, secara teknik terbagi menjadi 2 tahap. Tahap pertama penulis melalui proses seni lukis dengan teknik kerok atau *grafitto*, yang mengacu pada berbagai studi. Tahap kedua, perangkaian display hasil karya panel multiplex. Secara umum aspek display menggunakan teknik tali menali menggunakan nilon agar dapat digantung dengan jarak yang dapat diatur untuk dipasang.

#### **4.3.1.1 Teknik Kerok Seni Lukis dan Pembakaran Untuk Pendekatan Tekstur Nyata**

Teknik pembuatan karya seni lukis yang penulis gunakan berdasarkan pada pengalaman artistik serta kajian empirik yang penulis lakukan. Kajian empirik pada karya Hardiman yang berjudul “Harakat Warna” tahun 2022, sangat mempengaruhi pemikiran artistik penulis dalam berkarya seni lukis. Hasilnya penulis menggunakan tekstur nyata sebagai pendekatan keunggulan karya dengan teknik kerok dengan tujuan untuk dapat menghasilkan permukaan dinding lukisan gua dengan karakter visual purba yang dekat dengan karya Made Wiradana. Dalam karya Hardiman, terlihat banyak tekstur-tekstur nyata yang menarik karena goresan spontan yang dihasilkannya. Hal itu yang berusaha penulis hadirkan dalam karya. Atas pertimbangan itu juga penulis medium racikan tekstur, dan media plastik sebagai tekstur nyata. Teknik kerok sebagai hasil pendekatan tekstur nyata dapat menghasilkan banyak warna saat pelapisan beberapa layer. Hal ini sangat

memungkinkan bagi penulis dengan menghasilkan warna arkaik (pudar) dan upaya merepresentasikan tekstur dinding gua sesuai imaji visual penulis.

Selain itu teknik kerok dengan warna arkaik (pudar) sudah mulai jarang digunakan sebagai pendekatan artistik berkarya, terutama di lingkungan sosial seni, di sekitar penulis. Penulis menghasilkan karya seni menggunakan teknik ini, baik secara teknik sebagai penghasil imaji visual berburu, maupun sebagai pendekatan dalam memperdalam *subject matter*. Penulis berhasil menghasilkan dengan warna-warna yang sesuai keinginan, dengan yang menumpuk warna, dan berlapis-lapis.



Gambar 4. 1 Kualitas Tekstur Nyata Detail *Subject Matter* Hasil Teknik Kerok  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain itu proses teknik pembakaran plastik dengan warna arkaik (pudar) digunakan sebagai pendekatan artistik berkarya. Penulis menghasilkan karya seni menggunakan teknik ini. Baik secara teknik sebagai penghasil imaji visual berburu, maupun sebagai pendekatan dalam memperdalam tema. Plastik sebagai medium berkarya. Permukaan pada plastik memberi kesan estetika pada guratan dan spontanitas gestur pada proses pembakaran plastik seperti guratan abstrak dinding gua. Penulis menggunakan lilin dan *heat gun* untuk proses pembakaran. Lilin sebagai proses pembakaran dipakai penulis sebagai pendalaman tema seperti kesederhanan penemuan alat api dalam sejarah manusia purba. Penulis berhasil menghasilkan dengan warna-warna yang sesuai keinginan, dengan yang menumpuk warna, dan berlapis-lapis.



Gambar 4. 2 Kualitas Tekstur Nyata Detail Subject Matter Hasil Teknik Pembakaran  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

#### 4.3.1.2 Teknik Proses Display Karya

Pada teknik proses display karya, meninjau pada keseluruhan proses. Persiapan dilakukan dengan elemen yang diperlukan dalam penyusunan display karya. Elemen yang dibutuhkan diantaranya ruangan dengan ukuran minimal 5 x 5 x 3 (P x L x T) ini sudah tersedia di kampus Universitas Pendidikan Indonesia.

No.	Gambar dan Nama	Keterangan
1	 Klip Sekrup	Klip sekrup sebagai pengait yang berbahan Baja yang di <i>Heat Treatment</i> dengan sempurna. Klip sekrup digunakan untuk digantung dan dipasang permukaan luar atas skrup sebagai pengikat tali nilon.
2	 Sekrup 15 mm	Sekrup sebagai pondasi dan pengait yang dimasukkan 15 mm kedalam multiplek pada bagian atas karya.

3	 Palu	Palu atau disebut juga dengan Martil, merupakan alat bangunan yang sering sekali digunakan untuk menumbuk benda, agar tertancap dengan kuat, digunakan untuk memukul sekrup kedalam multiplek.
4	 Tali nilon 1,5 cm	Nilon berukuran diameter 1,5 cm digunakan untuk menggantungkan panel panel multiplek agar tali tidak terlalu terlihat dan terkesan mengambang, sebab nilon memiliki karakter transparan.
5	 Ruang kelas	Tentu saja ruang sangat dibutuhkan dalam penyusunan display. Ruang kelas digunakan dengan tinggi 3 m.
Gambar 4. 3 Daftar kebutuhan media untuk display karya (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)		

Setelah semua media tersedia selanjutnya proses pemasangan display karya pada panel. Tahap pertama yang penulis lakukan adalah pemasangan panel panel menggunakan tali nilon berdiameter 15 mm yang digantungkan di besi beton berdiamter 3 cm disudut ruangan. Pemasangan sekrup dan klip sekrup dipasang pada atas kedua belakang panel kanan dan kiri sebagai pengait dan pengikat tali nilon yang digantungkan di besi beton.



Gambar 4. 4 Sekrup, Klip Skrup, dan Nilon Sudah Terpasang Pada Bagian Atas Belakang Panel Multiplek

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

Panel panel yang sudah terancang diikat menggunakan tali nilon 15 mm dengan jarak antar panel dibuat berdekatan dan disusun secara potrait ketiga panel panel multiplek, begitu pula dalam pemasangannya sehingga akan terlihat lebih seimbang dan harmoni. Nilon besar dan transparan membantu panel tampak lebih melayang dengan konfigurasi display sejajar mata oleh spketator.





Gambar 4. 5 Komposisi Lengkap Karya Seni Lukis Dengan Penyusunan Display Karya Dengan Panel Panel Multiplek  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

## 4.4 Visualisasi karya

### 4.4.1 Visualisasi karya 1



Gambar 4. 6 Visualisasi Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Judul : Solidaritas Ingatan Purba #1

Media : Cat Akrilik Amterdam, Plastik, Paste di atas Multiplek

Teknik: *Grafitto* atau Teknik Kerok

Ukuran: 120cm x 240cm x 15mm, 120cm x 180cm x 15mm

Tahun : 2022

### 4.4.2 Deskripsi Karya 1

Karya pertama yang berjudul “Solidaritas Ingatan Purba #1” ini dibuat dengan menggunakan cat akrilik dan media plastik pada multiplek berukuran 120cm x 240cm x 15mm, dan 120cm x 180cm x 15mm. Karya ini menggambarkan

babi rusa berwarna coklat dan panel multiplek berbentuk wajah manusia purba dengan *background* berwarna *raw umber* dan merah kehitaman, terdapat juga beberapa detail figur manusia purba pada panel bagian kiri. Dua bentuk panel multiplek berwarna *raw umber* dan merah kehitaman merupakan bentuk wajah manusia purba. Babi rusa menghadap ke samping kiri terlihat besar di tengah mengapit dua panel multiplek, tekstur nyata super impasto memenuhi bidang *background* dua panel multiplek berwarna *arkaik* dengan campuran warna tersier.

#### **4.4.3 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 1**

##### **4.4.3.1 Garis**

Garis adalah suatu himpunan titik-titik yang membentuk suatu kesatuan visual yang memiliki panjang namun tak berlekuk dan tak berbentuk. Garis dapat berupa garis lurus, garis lengkung, atau garis kompleks. Garis dapat digunakan untuk menyatakan hubungan antara dua titik, untuk membuat bentuk, atau untuk memberikan kesatuan visual pada suatu gambar. Garis pada karya ini diantaranya:

##### **1) Garis Sebagai Simbol**

Garis adalah simbol yang dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai konsep seperti keterkaitan atau kontras. Garis juga dapat digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang bergerak atau mengalir, menegaskan perbatasan atau menggambarkan bentuk dan struktur. Garis juga dapat digunakan untuk merepresentasikan perjalanan, aliran energi, atau untuk menunjukkan hubungan antara dua atau lebih objek. Garis bisa diinterpretasikan sebagai berbagai konsep, seperti kontur, struktur, tekstur, dan bentuk. Garis juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan visual, menyusun suatu bidang, atau menciptakan suasana.

Dalam beberapa teori, garis dapat dikatakan sebagai simbol, suatu pengertian yang hampir dimaknai siapapun di manapun. Misalnya huruf, atau angka, atau lambang itu semua adalah garis yang berwujud simbol.

Pada karya ini penulis ingin menggambar kembali bentuk bentuk objek yang sudah terekam pada lukisan purba, juga sebagai simbol seperti babi rusa. sebagai halnya lukisan anak anak atau seniman Paul Klee sarat mengandung makna simbol.

##### **2) Garis Sebagai Tekstur**

Garis adalah suatu struktur linear yang dapat dibedakan secara jelas dari latar belakangnya. Garis dapat diterapkan untuk menciptakan berbagai tekstur

visual yang berbeda. Tekstur nyata dapat ditambahkan dengan menggunakan garis yang berbeda seperti garis lurus, kurva, atau garis-garis berbentuk lainnya. Garis ini dapat digunakan untuk menciptakan efek optik yang berbeda seperti ketebalan, lekukan, dan lainnya. Garis juga dapat digunakan untuk menyederhanakan tekstur yang lebih kompleks dan untuk menambahkan kontras yang diperlukan untuk membuat tekstur terlihat lebih nyata.

Garis juga bisa berperan sebagai pembentuk tekstur, dengan kondisi berupa serpihan serpihan garis pendek sejajar atau ke segala arah . Sementara pada objek itu sendiri misalkan babi atau manusia sebagai pemburu dibuat dengan cara modeling, yaitu garis yang bersifat sebagai kontur.

Garis itu sendiri sebenarnya sudah ada tersedia pada alam, semua bentuk alam yang terlihat berasal dari penyederhanaan bentuk akibat bantuan adanya garis.

Agak berbeda dengan karya relief, setiap garis kontur akan selalu diikuti oleh penurunan bentuk permukaan, di karya ini penulis hanya mengorek permukaan sehingga garis menjadi model.

### 3) Garis Sebagai Pola

Garis adalah suatu pola yang terbentuk oleh titik-titik yang berurutan dan terhubung. Garis dapat dibentuk dengan tangan, pensil, alat gambar, atau perangkat lainnya. Garis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi visual atau untuk menciptakan suatu karya seni. Garis dapat berupa garis lurus, kurva, lingkaran, atau bentuk lainnya.

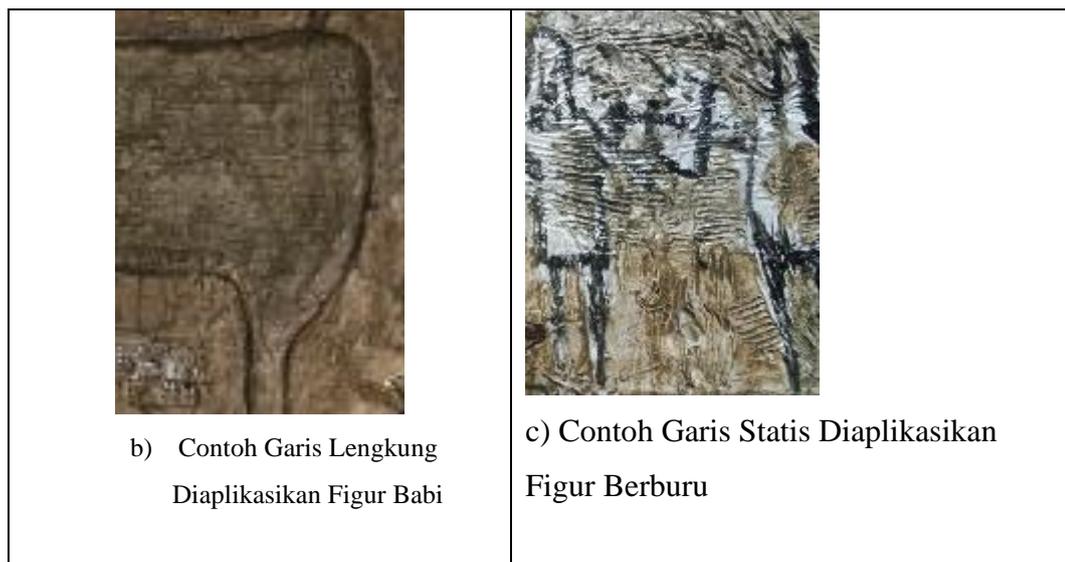
Terdapat berbagai jenis garis yang tercipta pada karya ini, pada objek babi rusa menampilkan berbagai jenis garis, termasuk garis lurus, lengkung, bergelombang, dan spiral. Mereka berfungsi sebagai alat penekanan (empasis) dan membuat objek seperti babi rusa yang menghadap ke kiri dapat terlihat jelas. Objek manusia berburu juga menampilkan berbagai jenis garis, termasuk garis lurus, lengkung, bergelombang, dan spiral. Mereka berfungsi sebagai alat penekanan (empasis) dan membuat objek seperti manusia berburu yang menghadap ke kanan dapat terlihat jelas

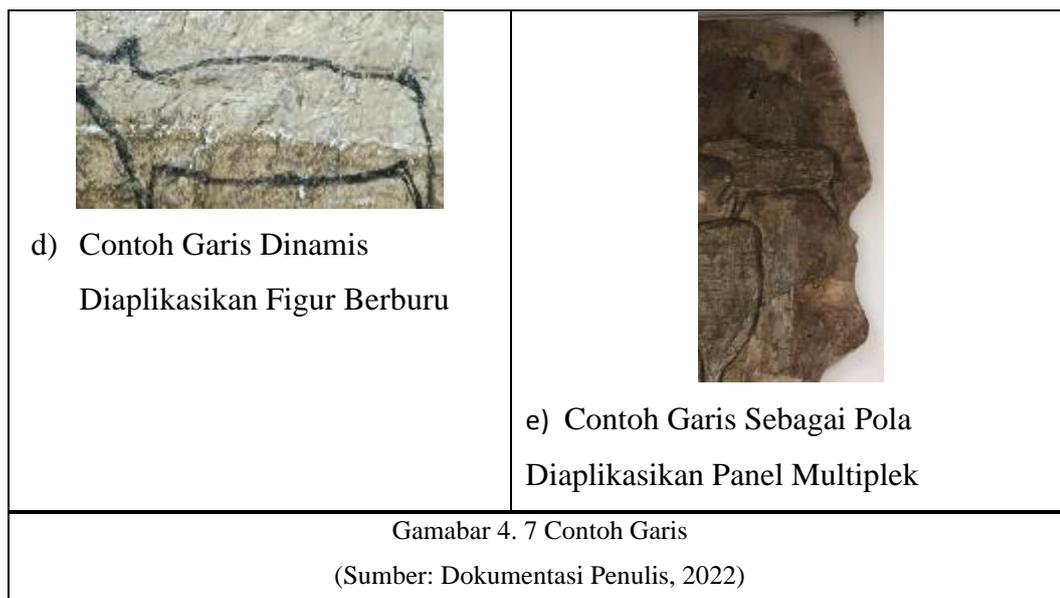
Panel multiplek ketiga karya dengan bentuk *self potrait* wajah manusia purba juga menampilkan berbagai jenis garis, termasuk garis lurus, lengkung, bergelombang, dan spiral. Mereka berfungsi sebagai membatasi pola objek dan

dapat digunakan untuk membentuk tepi bagian atas, bawah, kanan, dan kiri dari sebuah objek *self potrait* manusia purba yang membuat objek terpotong dapat terlihat jelas.



- a) Contoh Garis Lurus Diaplikasikan Figur Babi, Contoh Garis lengkung Diaplikasikan Figur Babi, Contoh Garis Kontur Diaplikasikan Background, Contoh Garis Lengkung Diaplikasikan Panel Multiplek.





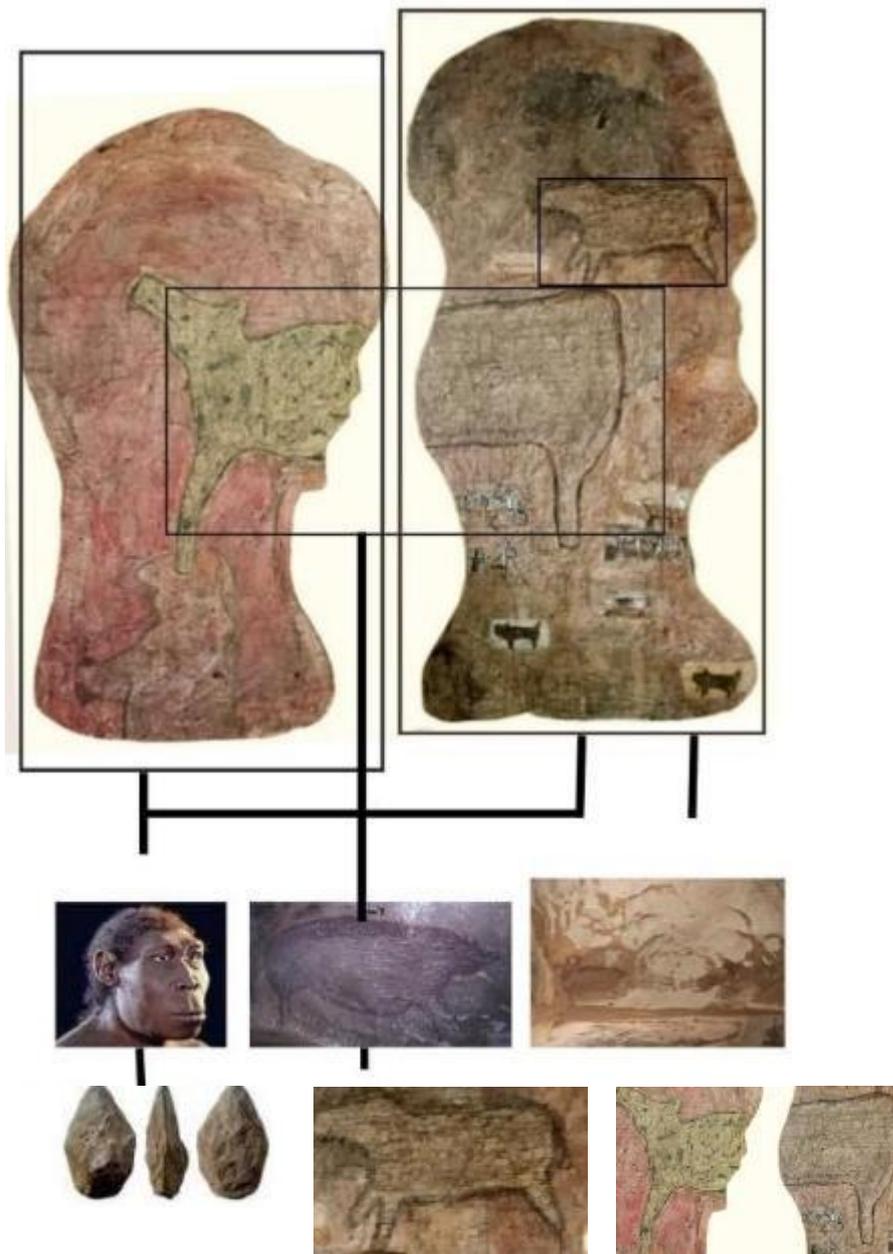
#### 4.4.3.2 Bentuk

Bentuk terdiri dari empat kategori, yaitu bentuk alam, bentuk geometrik, bentuk abstrak dan bentuk nonfiguratif (bentuk non objektif). Pada karya ini yang diutamakan adalah bentuk alam, karena manusia dan hewan buruan memang berasal dari alam, yang selama penggambarannya telah mengalami abstraksi sehingga agak berbeda dari keadaan alamnya.

Bentuk pada karya ini berupa organis dan anorganis. Organis dalam seni lukis adalah bentuk yang menggambarkan objek dan benda-benda yang dapat dikenali, seperti binatang, tumbuhan, manusia, dan bangunan. Ini bisa berupa lukisan tradisional yang dihasilkan dengan menggunakan kuas dan cat, atau lukisan modern yang dihasilkan dengan menggunakan teknik digital.

Anorganis dalam seni lukis adalah bentuk yang menggambarkan bentuk-bentuk abstrak dan komposisi yang tidak dapat dikenali. Lukisan ini tidak terikat pada bentuk-bentuk yang ada di dunia nyata, tetapi menciptakan bentuk-bentuk baru yang diciptakan dari imajinasi dan kreativitas. Ini bisa berupa lukisan tradisional yang dihasilkan dengan menggunakan kuas dan cat, atau lukisan modern yang dihasilkan dengan menggunakan teknik digital. Bentuk anorganis dapat dilihat pada objek bentuk panel multiplek *self portrait* wajah manusia purba yang mengalami abstraksi dengan deformasi bentuk wajah dan batuan sehingga direpresentasikan dengan cara yang sederhana, bentuk Pada karya ini dapat dilihat pada objek besar badan babi rusa menghadap ke kiri, dan babi rusa pada bagian

kanan atas. Objek-objek pada karya ini semuanya mengalami deformasi bentuk. Objek wajah pada panel multiplek namun ciri khas wajah masih tergambar. Deformasi ini sengaja penulis lakukan untuk memberikan pemantik pengalaman estetis spektator.



Gamabar 4. 8 Contoh Bentuk dan Bidang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.3.3 Warna

Warna terdiri dari tiga kategori, yaitu warna sebagai alam, warna sebagai simbo, warna sebagai warna. Warna sebagai alam adalah penggunaan warna yang mencerminkan aspek alam seperti laut (biru), hutan (hijau), dan langit (biru). Warna ini biasanya digunakan untuk membangun sebuah kesetimbangan yang mencerminkan keharmonisan dan keseimbangan yang ada di alam. Warna sebagai warna adalah penggunaan warna.

Pada karya ini yang diutamakan adalah warna sebagai simbol untuk dapat digunakan sebagai simbol untuk menyampaikan banyak hal, baik secara harfiah maupun metaforis. Warna dapat menggambarkan suasana hati, mengekspresikan emosi, dan menggambarkan gagasan abstrak. Pada karya ini penulis menggunakan warna yang cenderung tersier, Warna primer adalah warna-warna dasar seperti merah, biru, dan hijau. Warna sekunder adalah warna yang terbentuk dari campuran dua atau lebih warna primer. Warna tersier adalah warna yang terbentuk dari campuran dua atau lebih warna sekunder. Warna tersier sesuai kebutuhan penulis, penggunaan warna tersier ini dipilih penulis dan dilapisi sampai 3 layer menghasilkan kaya ruang warna menjadi arkaik (kuno) untuk menggambarkan kesan primitif dan artefak.

Warna arkaik (kuno) adalah warna yang dapat mewakili kultur dan sejarah suatu tempat atau waktu tertentu. Warna arkaik biasanya terdiri dari berbagai macam nuansa dan warna yang dapat berubah-ubah mengikuti perubahan budaya sepanjang masa. Warna-warna ini bertujuan untuk menggambarkan dan menyampaikan pengalaman tradisional dan estetika masa lalu. Warna arkaik sering memiliki kesan yang kuat dan mendasar, dan kadang-kadang akan terasa asing bagi orang-orang modern. Warna tersebut terdiri dari merah kehitaman, *raw umber*, *burnt sienna*, *ochre*, coklat, hitam dan warna netral abu untuk merepresentasikan lukisan gua, sedangkan warna merah kehitaman menginterpretasikan solidaritas berburu.



Gamabar 4. 9 Contoh Warna pada Karya

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.3.4 Ruang

Ruang pada karya ini dapat dilihat dengan adanya perubahan ukuran dan warna pada panel multiplek dan babi rusa, yang mana kesan ruang bernafas objek pada bagian *background* belakang dan kesan dekat atau penekanan akan hadir ketika bentuk dan warna babi rusa yang terlihat besar dan sedikit kontras. Penggunaan dua warna pada *background* menghasilkan ruang yang menunjukkan dasar bidang gambar dan langit. Bayangan pada setiap objek juga menambah kesan ruang pada karya. Volume pada karya ini dapat dilihat dari nuansa warna pada panel multiplek.



Gamabar 4. 10 Contoh Ruang

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.3.5 Irama

Irama pada karya ini dominan dapat dilihat dari pengulangan detail figur berburu. Irama pada karya ini dapat dilihat dari pengulangan objek atau repetisi detail figur berburu pada *background*.

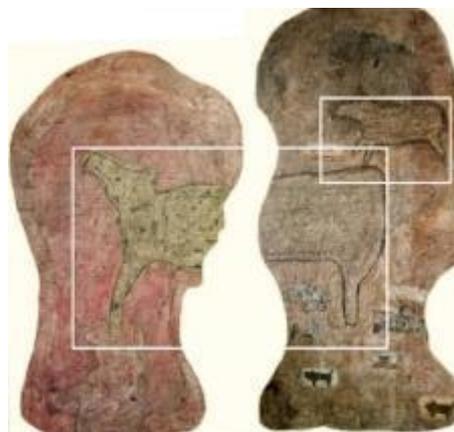


Gamabar 4. 11 Contoh Irama

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.3.6 Keseimbangan

Keseimbangan pada karya ini dapat dilihat dari penempatan bentuk babi rusa besar dan figur babi rusa pada kanan atas. Keseimbangan juga dapat dilihat susunan pada material multiplek menjadi harmoni, dan memberi kesan seimbang pada sisi kanan dan kiri bidang gambar dari penempatan bentuk babi rusa besar dan figur babi rusa.



Gamabar 4. 12 Contoh Keseimbangan

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.3.7 Aksentuasi

Aksentuasi pada karya ini hadir karena adanya garis hitam yang sangat kontras dengan warna lainnya, garis hitam juga sebagai pembatas obyek, garis hitam pada karya ini terdapat pada objek babi rusa besar dan babi rusa kecil.



Gambar 4. 13 Contoh Aksentuasi  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.3.8 Tekstur

Tekstur nyata pada karya pada background bidang multiplek berupa super impasto dengan teknik penggabungan teknik kerok dan pembakaran plastik. Hal ini memunculkan nilai raba tekstur nyata dinamika tersebut menjadi *horror vacui* terkesan dipenuhi keragaman tekstur dan menjadi pendekatan artistik penulis dalam penciptaan karya seni lukis.



Gambar 4. 14 Contoh Tekstur  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.4 Analisis Prinsip Penyusunan karya 1

Komposisi pada keseluruhan karya pertama memberi kesatuan pada setiap unsur-unsur yang saling terjalin, dengan pengorganisasian dari keseluruhan objek karya. Terdapat penerapan prinsip lainnya yang ada pada kesatuan seluruh karya, prinsip tersebut antara lain irama, harmoni, aksentuasi, kontras, keseimbangan, dan kesederhanaan. Keseimbangan karya pertama terlihat pada bagian objek babi rusa dengan ukuran seimbang perbandingan *background* latar belakang dan obyek depan. Keseimbangan babi rusa ini dibangun dengan permulaan pembuatan sketsa

pada babi rusa. Irama pada karya ini terdapat pada objek figur manusia purba dengan pengulangan bentuk atau repetisi. Susunan elemen garis yang berbeda menciptakan dinamika garis statis dan dinamis. Elemen garis pada tekstur nyata pada medium plastik menciptakan garis, sehingga menimbulkan tarikan elastis dari plastik yang berulang. Irama pada bentuk wajah panel multiplek yang menimbulkan dinamika atau keragaman. Harmoni atau keselarasan pada karya ini dicapai dengan unsur-unsur warna yang dingin, yaitu *raw umber*, coklat, hitam yang menimbulkan keserasian. Aksentuasi pada karya ini terdapat pada goresan spontan garis. *Point of view* sebagai pusat perhatian terdapat pada bentuk panel multiplek berbentuk wajah purba. Kontras terdapat pada warna coklat dengan merah, hal ini terdapat pada aksentuasi garis hitam yang muncul berbeda dari warna coklat dan pada objek babi rusa terdapat kontras menyatu dalam kedua panel. Keseimbangan permukaan unsurnya menggunakan komposisi bahasa rupa RWD atau ruang waktu datar asimetris menyamping horizontal pada objek bagian kanan sampai kiri dan keseimbangan vertikal pada panel multiplek. Keseimbangan ini menyilang sehingga menghasilkan kesan dinamis pada keseluruhan karya. Kesederhanaan karya terdapat pada unsur artistik yang tidak terlalu banyak objek, dan kesederhanaan figur dengan goresan spontan.

#### **4.4.5 Analisis Alat dan Medium untuk Representasi Visual Karya 1**

Penulis menggunakan *jig saw* sebagai alat bantu proses pemotongan multiplek dalam mewujudkan objek imaji visual. Hal ini dilakukan agar multiplek sesuai dengan mengikuti pemotongan sketsa yang dibuat oleh penulis. Penulis menggunakan kayu multiplek karena sifat kuat dan kokoh seperti solidaritas. Bentuk objek wajah pada panel multiplek penulis aproposasi dari karya Heri Dono, Bentuk objek wajah purba dengan ketiga panel multiplek sebagai hasil akhir. Ketiga bentuk panel multiplek dipotong hampir sama. Penulis menggunakan *heat gun* sebagai alat bantu proses pembakaran plastik dalam mewujudkan objek imaji visual. Hal ini dilakukan agar tekstur plastik yang elastis langsung terlihat garis spontan. Garis estetika elastis plastik ini timbul dari proses pembakaran menggunakan *heat gun* dan lilin, sehingga menimbulkan tekstur nyata garis yang acak. Penulis menggunakan plastik karena sifat plastik rentan dan mudah sobek seperti kulit tanpa solidaritas. Penulis menggunakan racikan tekstur dengan

medium no drop, lem fox, dan tepung mill ketiga bahan dicampur dengan takaran perbandingan 1:1 secara merata. Pelapisan tekstur nyata pada karya menyeluruh pada permukaan plastik. Hal ini penulis mencoba upaya dari representasi dinding lukisan gua. Cara ini dilakukan karena penulis menemukan makna baru terkait 'berburu' dari nilai berburu rasa solidaritas.

#### 4.4.6 Visualisasi Karya 2



Gamabar 4. 15 Visualisasi Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Judul : Solidaritas Ingatan Purba #2

Media : Cat Akrilik Amsterdam, Plastik, Paste di atas Multiplek

Ukuran: 120cm x 240cm x 15mm

Teknik : *Grafitto* atau Teknik Kerok

Tahun : 2022

#### 4.4.7 Deskripsi Karya 2

Karya kedua yang berjudul “Solidaritas Ingatan Purba #2” ini dibuat dengan menggunakan cat akrilik pada multiplek berukuran 120cm x 240cm x 15mm, menggambarkan manusia purba yang sedang berburu. Karya ini menggambarkan manusia purba yang sedang berburu berwarna coklat kehitaman dan panel multiplek berbentuk wajah manusia purba dengan *background* berwarna *raw umber* dan coklat, terdapat juga beberapa detail figur manusia purba pada bagian bawah. Bentuk panel multiplek berwarna *raw umber* merupakan bentuk wajah manusia purba. Manusia purba yang sedang berburu menghadap ke samping kanan terlihat besar, tekstur nyata super impasto memenuhi bidang *background* dan berwarna *arkaik* dengan campuran warna tersier.

#### 4.4.8 Analisis Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Karya 2

##### 4.4.8.1 Garis

Garis adalah suatu himpunan titik-titik yang membentuk suatu kesatuan visual yang memiliki panjang namun tak berlekuk dan tak berbentuk. Garis dapat berupa garis lurus, garis lengkung, atau garis kompleks. Garis dapat digunakan untuk menyatakan hubungan antara dua titik, untuk membuat bentuk, atau untuk memberikan kesatuan visual pada suatu gambar. Garis pada karya ini diantaranya:

##### 1) Garis Sebagai Simbol

Garis adalah simbol yang dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai konsep seperti keterkaitan atau kontras. Garis juga dapat digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang bergerak atau mengalir, menegaskan perbatasan atau menggambarkan bentuk dan struktur. Garis juga dapat digunakan untuk merepresentasikan perjalanan, aliran energi, atau untuk menunjukkan hubungan antara dua atau lebih objek. Garis bisa diinterpretasikan sebagai berbagai konsep, seperti kontur, struktur, tekstur, dan bentuk. Garis juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan visual, menyusun suatu bidang, atau menciptakan suasana. Dalam beberapa teori, garis dapat dikatakan sebagai simbol, suatu pengertian yang hampir dimaknai siapapun di manapun. Misalnya huruf, atau angka, atau lambang itu semua adalah garis yang berwujud simbol.

Pada karya ini penulis ingin menggambar kembali bentuk bentuk objek yang sudah terekam pada lukisan purba, juga sebagai simbol seperti manusia berburu. sebagai halnya lukisan anak anak atau seniman Paul Klee sarat mengandung makna simbol.

## 2) Garis Sebagai Tekstur

Garis adalah suatu struktur linear yang dapat dibedakan secara jelas dari latar belakangnya. Garis dapat diterapkan untuk menciptakan berbagai tekstur visual yang berbeda. Tekstur nyata dapat ditambahkan dengan menggunakan garis yang berbeda seperti garis lurus, kurva, atau garis-garis berbentuk lainnya. Garis ini dapat digunakan untuk menciptakan efek optik yang berbeda seperti ketebalan, lekukan, dan lainnya. Garis juga dapat digunakan untuk menyederhanakan tekstur yang lebih kompleks dan untuk menambahkan kontras yang diperlukan untuk membuat tekstur terlihat lebih nyata.

Garis juga bisa berperan sebagai pembentuk tekstur, dengan kondisi berupa serpihan serpihan garis pendek sejajar atau ke segala arah . Sementara pada objek itu sendiri misalkan manusia sebagai pemburu dibuat dengan cara modeling, yaitu garis yang bersifat sebagai kontur.

Garis itu sendiri sebenarnya sudah ada tersedia pada alam, semua bentuk alam yang terlihat berasal dari penyederhanaan bentuk akibat bantuan adanya garis.

Agak berbeda dengan karya relief, setiap garis kontur akan selalu diikuti oleh penurunan bentuk permukaan, di karya ini penulis hanya mengorek permukaan sehingga garis menjadi model.

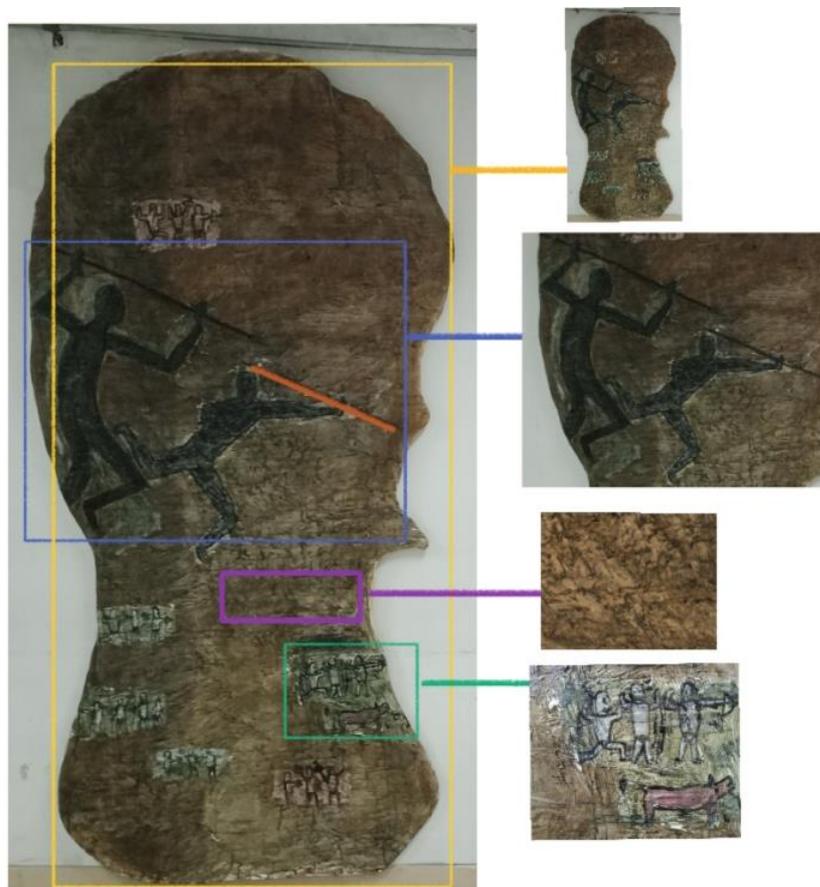
## 3) Garis Sebagai Pola

Garis adalah suatu pola yang terbentuk oleh titik-titik yang berurutan dan terhubung. Garis dapat dibentuk dengan tangan, pensil, alat gambar, atau perangkat lainnya. Garis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi visual atau untuk menciptakan suatu karya seni. Garis dapat berupa garis lurus, kurva, lingkaran, atau bentuk lainnya.

Terdapat berbagai jenis garis yang tercipta pada karya ini, pada objek babi rusa menampilkan berbagai jenis garis, termasuk garis lurus, lengkung, bergelombang, dan spiral. Mereka berfungsi sebagai alat penekanan (*emphasis*) dan membuat objek seperti babi rusa yang menghadap ke kiri dapat terlihat jelas. Objek manusia berburu juga menampilkan berbagai jenis garis, termasuk garis lurus,

lengkung, bergelombang, dan spiral. Mereka berfungsi sebagai alat penekanan (*emphasis*) dan membuat objek seperti manusia berburu yang menghadap ke kanan dapat terlihat jelas.

Panel multiplek ketiga karya dengan bentuk *self potrait* wajah manusia purba juga menampilkan berbagai jenis garis, termasuk garis lurus, lengkung, bergelombang, dan spiral. Mereka berfungsi sebagai membatasi pola objek dan dapat digunakan untuk membentuk tepi bagian atas, bawah, kanan, dan kiri dari sebuah objek *self potrait* manusia purba yang membuat objek terpotong dapat terlihat jelas.



Gambar 4. 16 Contoh Garis

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.8.2 Bentuk

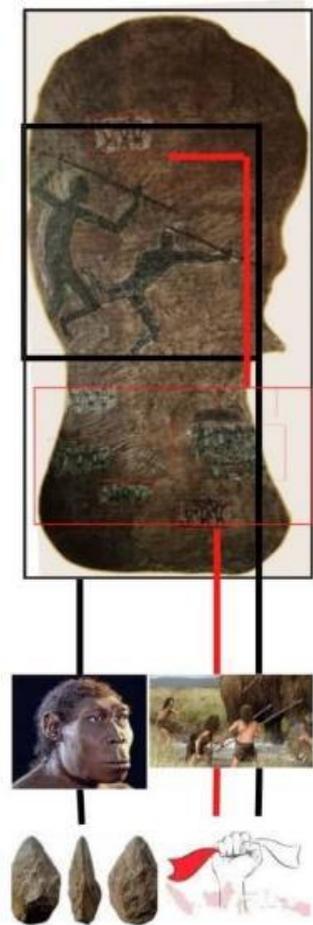
Bentuk terdiri dari empat kategori, yaitu bentuk alam, bentuk geometrik, bentuk abstrak dan bentuk nonfiguratf (bentuk non objektif). Pada karya ini yang diutamakan adalah bentuk alam, karena manusia dan hewan buruan memang

berasal dari alam, yang selama penggambarannya telah mengalami abstraksi sehingga agak berbeda dari keadaan alamnya.

Bentuk pada karya ini berupa organis dan anorganis. Organik dalam seni lukis adalah bentuk yang menggambarkan objek dan benda-benda yang dapat dikenali, seperti binatang, tumbuhan, manusia, dan bangunan. Hal ini bisa berupa lukisan tradisional yang dihasilkan dengan menggunakan kuas dan cat, atau lukisan modern yang dihasilkan dengan menggunakan teknik digital.

Anorganis dalam seni lukis adalah bentuk yang menggambarkan bentuk-bentuk abstrak dan komposisi yang tidak dapat dikenali. Lukisan ini tidak terikat pada bentuk-bentuk yang ada di dunia nyata, tetapi menciptakan bentuk-bentuk baru yang diciptakan dari imajinasi dan kreativitas. Hal ini bisa berupa lukisan tradisional yang dihasilkan dengan menggunakan kuas dan cat, atau lukisan modern yang dihasilkan dengan menggunakan teknik digital.

Bentuk anorganis dapat dilihat pada objek bentuk panel multiplek *self portrait* wajah manusia purba yang mengalami abstraksi dengan deformasi bentuk wajah dan batuan sehingga direpresentasikan dengan cara yang sederhana. Bentuk pada karya ini dapat dilihat pada objek besar badan babi rusa menghadap ke kiri, dan babi rusa pada bagian kanan atas. Objek-objek pada karya ini semuanya mengalami deformasi bentuk. Objek wajah pada panel multiplek namun ciri khas wajah masih tergambar. Deformasi ini sengaja penulis lakukan untuk memberikan pemantik pengalaman estetis spektator.



Gambar 4. 17 Contoh Bentuk dan Bidang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

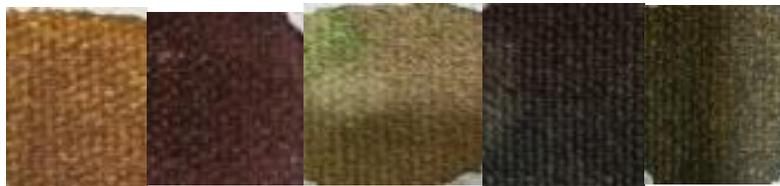
#### 4.4.8.3 Warna

Warna terdiri dari tiga kategori, yaitu warna sebagai alam, warna sebagai simbo, warna sebagai warna. Warna sebagai alam adalah penggunaan warna yang mencerminkan aspek alam seperti laut (biru), hutan (hijau), dan langit (biru). Warna ini biasanya digunakan untuk membangun sebuah kesetimbangan yang mencerminkan keharmonisan dan keseimbangan yang ada di alam. Warna sebagai warna adalah penggunaan warna.

Pada karya ini yang diutamakan adalah warna sebagai simbol untuk dapat digunakan sebagai simbol untuk menyampaikan banyak hal, baik secara harfiah maupun metaforis. Warna dapat menggambarkan suasana hati, mengekspresikan emosi, dan menggambarkan gagasan abstrak. Pada karya ini penulis menggunakan warna yang cenderung tersier, warna primer adalah warna-warna

dasar seperti merah, biru, dan hijau. Warna sekunder adalah warna yang terbentuk dari campuran dua atau lebih warna primer. Warna tersier adalah warna yang terbentuk dari campuran dua atau lebih warna sekunder. Warna tersier sesuai kebutuhan penulis, penggunaan warna tersier ini dipilih penulis dan dilapisi sampai 3 layer menghasilkan kaya ruang warna menjadi arkaik (kuno) untuk menggambarkan kesan primitif dan artefak.

Warna arkaik (kuno) adalah warna yang dapat mewakili kultur dan sejarah suatu tempat atau waktu tertentu. Warna arkaik biasanya terdiri dari berbagai macam nuansa dan warna yang dapat berubah-ubah mengikuti perubahan budaya sepanjang masa. Warna-warna ini bertujuan untuk menggambarkan dan menyampaikan pengalaman tradisional dan estetika masa lalu. Warna arkaik sering memiliki kesan yang kuat dan mendasar, dan kadang-kadang akan terasa asing bagi orang-orang modern. Warna tersebut terdiri dari merah kehitaman, *raw umber*, *burn sienna*, *ochre*, coklat, hitam dan warna netral abu untuk merepresentasikan lukisan gua, sedangkan warna merah kehitaman menginterpretasikan solidaritas berburu.



Gambar 4. 18 Contoh Warna pada Karya  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.8.4 Ruang

Ruang pada karya ini dapat dilihat dengan adanya perubahan ukuran dan warna pada panel multiplek dan manusia berburu, yang mana kesan ruang bernafas obyek pada bagian *background* belakang yang terkesan semakin jauh atau lebar dan kesan dekat atau penekanan akan hadir ketika bentuk dan warna manusia berburu coklat kehitaman yang kontras.



Gamabar 4. 19 Contoh Ruang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.8.5 Irama

Irama pada karya ini dapat dilihat dari pengulangan objek atau repetisi detail figur berburu pada *background*.



Gamabar 4. 20 Contoh Irama  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.3.2.6 Tekstur

Tekstur nyata pada karya pada background bidang multiplek dengan teknik superimpasto penggabungan teknik kerok dan pembakaran plastik memunculkan nilai raba tekstur nyata dinamika tersebut menjadi horror vacui terkesan dipenuhi

keragaman tekstur dan menjadi pendekatan artistik penulis dalam penciptaan karya seni lukis.



Gambar 4. 21 Contoh Tekstur  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.8.7 Keseimbangan

Keseimbangan pada karya ini dapat dilihat dari penempatan obyek manusia berburu. Keseimbangan juga dapat dilihat susunan komposisi visual vertikal dan bentuk panel horizontal menjadi harmoni.



Gambar 4. 22 Contoh Keseimbangan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.8.8 Aksentuasi

Aksentuasi pada karya ini hadir karena adanya warna hitam yang sangat kontras dengan warna *background* belakang, Aksentuasi juga sebagai pusat perhatian pada karya ini terdapat pada panel multiplex berbentuk *self potrait* wajah manusia purba dan terdapat juga pusat perhatian pada bagian obyek manusia berburu.



Gambar 4. 23 Contoh Aksentuasi  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

#### 4.4.7 Analisis Prinsip Penyusunan karya

Komposisi pada keseluruhan karya pertama memberi kesatuan pada setiap unsur-unsur yang saling terjalin, dengan pengorganisasian dari keseluruhan objek

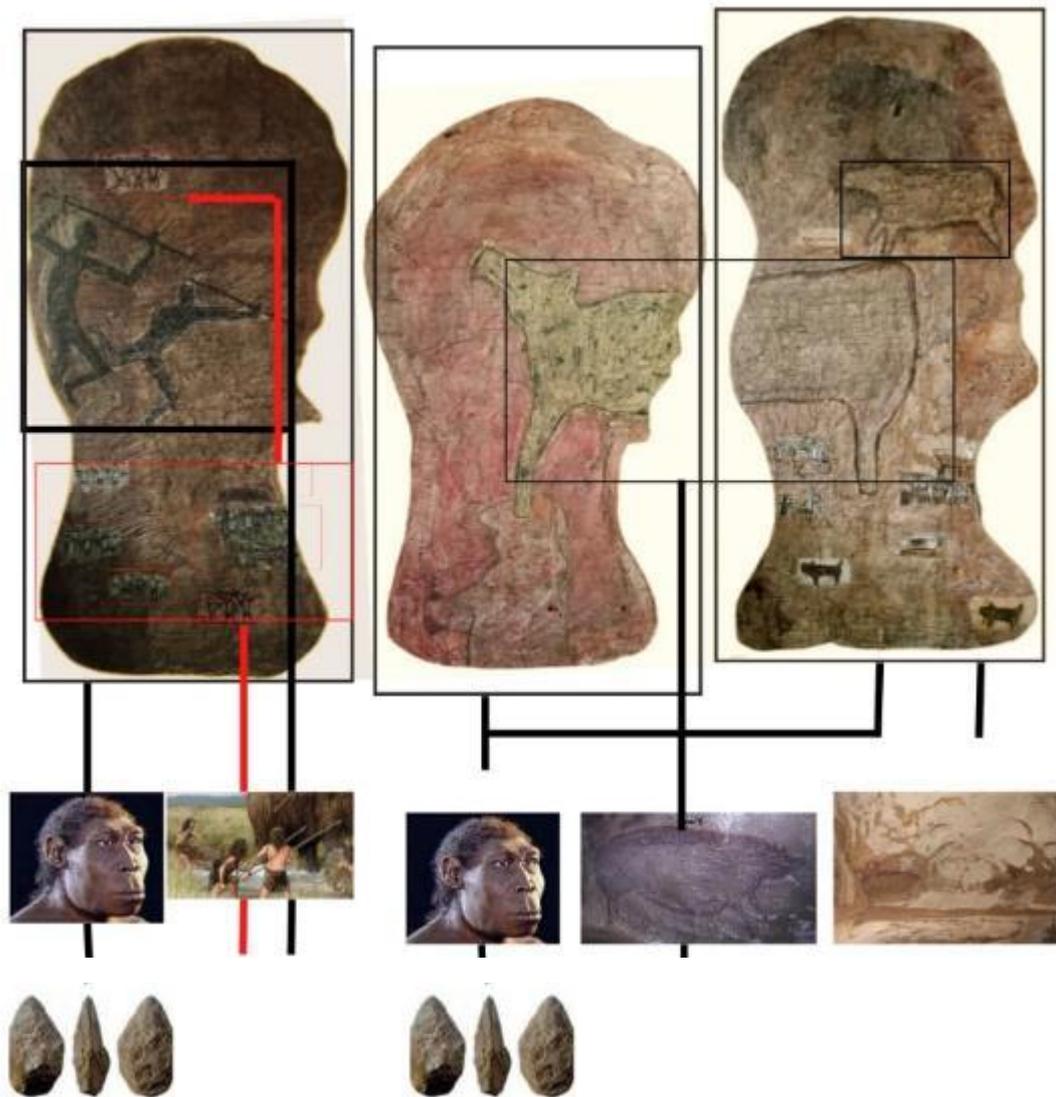
karya. Terdapat penerapan prinsip lainnya yang ada pada kesatuan seluruh karya, prinsip tersebut antara lain irama, harmoni, aksentuasi, kontras, keseimbangan, dan kesederhanaan. Keseimbangan karya pertama terlihat pada bagian objek babi rusa dengan ukuran seimbang perbandingan *background* latar belakang dan obyek depan. Keseimbangan babi rusa ini dibangun dengan permulaan pembuatan sketsa pada babi rusa. Irama pada karya ini terdapat pada objek figur manusia purba dengan pengulangan bentuk atau repetisi. Susunan elemen garis yang berbeda menciptakan dinamika garis statis dan dinamis. Elemen garis pada tekstur nyata pada medium plastik menciptakan garis, sehingga menimbulkan tarikan elastis dari plastik yang berulang. Irama pada bentuk wajah panel multiplek yang menimbulkan dinamika atau keragaman. Harmoni atau keselarasan pada karya ini dicapai dengan unsur-unsur warna yang dingin, yaitu *raw umber*, coklat, hitam yang menimbulkan keserasian. Aksentuasi pada karya ini terdapat pada goresan spontan garis. *Point of view* sebagai pusat perhatian terdapat pada bentuk panel multiplek berbentuk wajah purba. Kontras terdapat pada warna coklat dengan merah, hal ini terdapat pada aksentuasi garis hitam yang muncul berbeda dari warna coklat dan pada objek babi rusa terdapat kontras menyatu dalam kedua panel. Keseimbangan permukaan unsurnya menggunakan komposisi bahasa rupa RWD atau ruang waktu datar asimetris menyamping horizontal pada objek bagian kanan sampai kiri dan keseimbangan vertikal pada panel multiplek. Keseimbangan ini menyilang sehingga menghasilkan kesan dinamis pada keseluruhan karya. Kesederhanaan karya terdapat pada unsur artistik yang tidak terlalu banyak objek, dan kesederhanaan figur dengan goresan spontan.

#### **4.4.8 Analisis Alat dan Medium untuk Representasi Visual Karya**

Penulis menggunakan *jig saw* sebagai alat bantu proses pemotongan multiplek dalam mewujudkan objek imaji visual. Hal ini dilakukan agar multiplek sesuai dengan mengikuti pemotongan sketsa yang dibuat oleh penulis. Penulis menggunakan kayu multiplek karena sifat kuat dan kokoh seperti solidaritas. Bentuk objek wajah pada panel multiplek penulis aproposasi dari karya Heri Dono, Bentuk objek wajah purba dengan ketiga panel multiplek sebagai hasil akhir. Ketiga bentuk panel multiplek dipotong hampir sama. Penulis menggunakan *heat gun* sebagai alat bantu proses pembakaran plastik dalam mewujudkan objek imaji

visual. Hal ini dilakukan agar tekstur plastik yang elastis langsung terlihat garis sontan. Garis estetika elastis plastik ini timbul dari proses pembakaran menggunakan *heat gun* dan lilin, sehingga menimbulkan tekstur nyata garis yang acak. Penulis menggunakan plastik karena sifat plastik rentan dan mudah sobek seperti kulit tanpa solidaritas. Penulis menggunakan racikan tekstur dengan medium no drop, lem fox, dan tepung mill ketiga bahan dicampur dengan takaran perbandingan 1:1 secara merata. Pelapisan tekstur nyata pada karya menyeluruh pada permukaan plastik. Hal ini penulis mencoba upaya dari representasi dinding lukisan gua. Cara ini dilakukan karena penulis menemukan makna baru terkait 'berburu' dari nilai berburu rasa solidaritas.

#### 4.4.9 Interpretasi Keseluruhan Karya



Gambar 4. 24 Interpretasi Keseluruhan Karya

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Gagasan karya ini berasal dari pengalaman estetis masa lalu sejarah manusia purba. Pada masa primitif individu sudah mulai mengeksplorasi diri untuk selalu bertahan hidup makan dan berburu. Proses menghadapi situasi perburuan dan perubahan yang primitif. Hal ini membuat penulis menghayati bahwa nilai proses berburu untuk selalu naluriah keberlangsungan bertahan hidup diperlukan jiwa solidaritas dan kepahlawanan bagi individualisme manusia purba sehingga mudah untuk kemenangan menaklukan rintangan dari serangan binatang buas. penulis terstimulus pada perenungan yang panjang saat melihat plastik seperti daging manusia terbakar, terkoyak, dan membekas yang rentan. Relasi kantong plastik dan

tekstur karena kantong plastik mirip dengan kulit kita rentan dan sangat mudah sobek jika tanpa solidaritas. Pada setiap individualisme tanpa solidaritas seperti kantong plastik yang rentan itulah mengapa penulis merepresentasikan dengan melapisi tekstur nyata yang merefleksikan jiwa solidaritas yang kuat dan kokoh.

Setiap unsur membawa ide, ingatan, impresi, persepsi, harapan, dan ekspresi penulis serta pengalaman representasi dalam dinamika unsur tersebut. Hubungan demikian membuat karya ini menjadi satu kesatuan utuh pembawa pesan dan makna penulis terkait imaji visual berburu. Motif, simbol, dan narasi lukisan gua imaji visual berburu merupakan untaian yang tidak terpisahkan. Motif sebagai entitas kebetukan yang unik, kemudian menunjukkan pada ikon dan simbol sebagai bentuk bentuk personifikasi (seperti rupa binatang Babi Rusa, atau figur manusia). Narasi atau alegori membingkai simbol sebagai representasi sebuah ide atau entitas.

Kesemuanya hadir dalam konteks pendukungnya seperti, pola stensil figur-figur manusia pada lukisan gua sulawesi dan karya lukis, cenderung naturalistik. Mendekati proporsi tubuh manusia normal, warna bumi yang melekat pada figur figur, dan juga gerak tubuh identik dengan perilaku keseharian seperti berburu. Jenis motif pada gua sulawesi dapat dibagi atas: motif binatang, motif figur manusia, motif struktur batuan. Kesemua motif ditatah mendekati naturalistik, atau penggambaran alamiah seperti alam nyata.

Dalam menjalani kehidupan tentu dihadapkan diantara banyak pilihan dan juga rintangan. Dari beragam pilihan dan rintangan yang akan dipilih atau dilalui memiliki pengaruh dalam membentuk diri dan masa depan. Apapun pilihan dan rintangan yang dipilih tidak bisa disesali namun dapat dijadikan pembelajaran. Hal tersebut juga dapat diamati pada artefak lukisan gua kehidupan manusia prasejarah. Pada karya, figur imaji berburu yang dihadirkan merupakan metafora dari manusia dan solidaritas. Manusia yang hidup di gua yang nomaden ditempa rintangan oleh lingkungannya. Mulai dari iklim, serangan berburu, dan pilihan makanan. Jika untuk hidup manusia purba prasejarah harus melewati banyaknya rintangan dan pilihan tersebut. Tidak dapat mundur dan harus menghadapinya. Begitu juga manusia modern, tidak bisa memutar waktu dan memilih ulang apa yang akan dihadapinya.

Kondisi tersebut menstimulus ide untuk menghadirkan interpretasi tentang memori ingatan purba secara mendalam hingga karakter solidaritas kepahlawanan atau sifat personal manusia. Penulis bermaksud guna menghadirkan dalam karya menggunakan multiplek yang kuat, besar dan bentuk kepala manusia purba yang besar lalu di elaborasikan perkawinan bentuk batuan pada zaman batu prasejarah sebagai objek yang merepresentasikan tentang sesuatu yang sifatnya ingatan memori solidaritas yang selalu diingat. Kehadiran bentuk ukuran wajah *self portrait* yang besar dan penggabungan batuan, karena bentuk abstraksi wajah yang memicu munculnya ide tersebut bermakna bagi penulis. Dinamika ketiga wajah yang berbeda beda yang menghadap ke arah samping kiri sampai kanan memaknai nilai nilai bentuk penulis dengan sifat gerakan searah sifat jarum jam yang selalu memutar seperti waktu tak pernah berhenti terus berputar pada rotasi maya agar tercipta solidaritas bagi segala zaman sampai zaman modern.

Aspek keseimbangan dan kesatuan dalam karya lukis berada pada susunan antara panel panel. Karya dihadirkan lewat jarak sejajar mata atau konfigurasi untuk dapat dialami secara langsung oleh spektator, dinamika panel bentuk yang berbeda merepresentasikan solidaritas. Hal ini seperti sudut pandang yang berbeda-beda tetapi dalam keseimbangan dan kesatuan dalam karya yang sama dalam imaji berburu. Representasi lukisan gua pada imaji berburu warna arkaik yang kuno juga dihadirkan dengan kesan kerapuhan dalam melihat karya membawa solidaritas yang pudar seperti warna arkaik.

Babi rusa dan manusia purba yang hadir pada karya ini dideformasi sedemikian rupa selain sebagai objek representasi, perubahan tampilan figur-figur juga membawa harapan penulis terhadap meningkatnya solidaritas kepahlawan kehidupan sehari hari. Melalui deformasi yang menampilkan bertarung, getir, kekalahan dan rintangan yang diharapkan dapat memantik pengalaman estetis kepada spektator lewat representatif obyek babi rusa dan imaji purba sehingga setidaknya pemikiran tentang solidaritas kepahlawana meningkat.

Deformasi bentuk dan perubahan bentuk yang dirasakan saat dinamika melihat karya. Termasuk hal hal lain di dalam karya yang dapat diterima sebagai pengalaman murni dari karya. Penguatan memori penting dilakukan untuk menggugah pemahaman nilai-nilai kepahlawanan dan solidaritas yang melekat

pada permukaan tekstur nyata dan imaji purba. Hal demikian yang ingin penulis sampaikan dari karya lukis ini. Nilai nilai itu juga yang menjadikan komunikasi dalam seni berbeda dengan komunikasi verbal pada umumnya. Nilai itu juga yang menjadikan karya seni dapat terus mempertahankan eksistensinya

#### 4.5 Hasil Temuan

Pada proses pembuatan karya terdapat beberapa kendala, penulis mencari beberapa percobaan sebagai pertimbangan untuk menempuh kendala saat berkarya. Temuan ini berupa alat bantu yang dilakukan dari percobaan dan pertimbangan penulis, diantaranya:

No.	<i>Heat Gun</i>	Hasil Jejak Visual
1		

Gamabar 4. 25 *Heat Gun*

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

*Heat Gun* atau *Hot Gun* merupakan alat yang digunakan sebagai memancarkan aliran udara panas, seiring pengerjaan karya pada proses pembakaran plastik saat penulis memakai lilin, pengerjaan waktu tersebut memakan waktu lama. Penulis ingin membuat proses pembakaran terasa cepat dengan menggunakan *heat gun*. Penulis memakai *heat gun* untuk melelehkan plastik sebagai pendektan tekstur nyata pada penciptaan karya lukis. Goresan ujung gunting kuku yang lancip dengan teknik grafitto atau kerok ditorehkan pada tekstur nyata dengan goresan ekspresif .

No.	Gunting Kuku	Hasil Jejak Visual
1		

Gamabar 4. 26 Gunting Kuku

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

No.	Botol Tetes	Hasil Jejak Visual
1		

Gamabar 4. 27 Botol tetes

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Botol tetes berukuran 30 ml sangat membantu untuk menggambar garis bebas, botol ini merupakan siasat temuan penulis dalam melukis untuk menciptakan dinamika keragaman garis dari tekanan air ketika dipencet dengan teknik wet on wet (basah ke basah) dan teknik lelehan melukis menghasilkan garis statis dan garis interpretasi. Penulis mencampurkan cat akrilik *amsterdam* dan akrilik medium *expression* kedalam botol lalu menggoreskannya pada permukaan tekstur nyata.

No.	Hekter Gun	Hasil Jejak Visual
1		

Gamabar 4. 28 Hekter Gun

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Hekter gun dipakai penulis untuk merekatkan tekstur nyata kedalam multiplek agar kuat dan kokoh dari pondasi dasaran tekstur nyata.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penciptaan karya serta analisis data yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa penciptaan dan analisis karya yang penulis buat sebagai berikut.

Penulis mengangkat gagasan dan tema imaji visual berburu kedalam sebuah karya. Gagasan ini didasari oleh rasa kagum penulis terhadap kisah solidaritas perjuangan manusia purba dalam berburu babi rusa di dinding lukisan gua. Gagasan tersebut selanjutnya dikembangkan dengan melakukan riset pendekatan berupa literatur, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan gagasan dan data yang telah dikumpulkan oleh penulis, proses selanjutnya penulis memuatkannya dalam bentuk *mind mapping* guna mempermudah penulis dalam menuangkan pemikiran yang akan dibuat. Tahap ini membantu penulis dalam menemukan medium, bahan, material, alat, konsep karya. Literatur dilakukan penulis untuk memperluas wawasan penulis lukisan gua prasejarah. Penulis mendapatkan hasil berupa catatan singkat yang membantu penulis untuk mengembangkannya kedalam karya.

Penulis memaknai perburuan purba yang menunjukkan solidaritas manusia purba dalam berburu babi rusa, penulis mendapatkan aprosiasi bentuk yang menunjukkan ingatan imaji visual berburu, kemudian dipilih untuk referensi dalam berkarya. Penulis kemudian melakukan studi-studi seperti studi tekstur nyata. Penulis mengadaptasi komposisi bahasa rupa guna merepresentasikan lukisan gua dalam meletakkan objek-objek imaji visual berburu.

Pada karya yang dibuat, penulis cenderung menggunakan gaya ekspresionisme. Penulis membuat tiga karya dengan mengeksplere medium plastik dan tekstur nyata di atas multiplek berukuran dua karya 120cm x 240cm dan satu karya berukuran 120cm x 180cm dengan tebal 15mm menggunakan cat akrilik *amsterdam* dengan teknik kerok, *Wet to wet*. Setiap karya ini terinspirasi dari aktifitas berburu pada lukisan gua yang menunjukkan solidaritas berburu manusia purba. Visualisasi ketiga karya ini menggunakan warna-warna yang cenderung *arkaik* (kuno) untuk merepresentasikan warna lukisan gua, dan objek-objek yang sederhana seperti dua

manusia purba berburu sebagai objek utama, babi rusa, panel multiplek *self portrait* manusia purba, dan detail figur berburu sebagai objek pendukung. Karya yang berjudul “Solidaritas Ingatan Purba” menggambarkan ingatan manusia purba berburu babi rusa untuk kebutuhan naluriah bertahan hidup.

## 5.2 Saran

Penulis menemukan banyak kekurangan yang belum tercapai pada pembuatan karya ini, baik secara teknik dan pewarnaan sebagai berikut:

Secara teknik melukis, banyak sekali teknik yang dapat digunakan semestinya pada proses penciptaan karya lukis ini, awalnya penulis ingin menggunakan teknik susunan panel berjumlah 50 buah yang disusun dengan pendekatan dinamika bentuk berbeda tetapi tetap kesatuan, hal ini tidak cocok dengan keseuaian imaji visual yang dipakai penulis saat ini, selanjutnya memakai medium kulit hewan sebagai berkarya, tetapi penulis kesulitan mencari medium tersebut sehingga digunakan multiplek dan kantong plastik sebagai berkarya, dan mudah ditemui. Saran yang dilakukan untuk pengembangan teknik pengkaryaan dengan memperluas lagi referensi karya visula dan persiapan alat agar teknik itu dapat diterapkan.

Secara tekstur nyata, penulis ingin menggunakan batu cadas yang ditempelkan pada multiplek sebagai representasi dinding gua, sebagaimana permukaan dinding gua yang tidak merata. Sehingga penulis menggunakan kantong plastik di atas multiplek guna merepresentasikan dinding batuan, saran yang dilakukan dengan kantong plastik dibakar menggunakan heat gun lalu dilapis racikan tekstur sehingga permukaan dapat keras. Hal ini dipakai penulis dalam penciptaan karya tugas akhir. Saran selanjutnya yang dilakukan untuk mewujudkannya dengan observasi mencari medium dan material yang lebih luas dan memperdalam pengenalan permukaan nilai raba pada tekstur nyata.

Secara pewarnaan, penulis menggunakan cat akrilik dengan warna arkaik (pudar). Saran yang dilakukan untuk mewujudkannya dengan studi pengenalan warna yang lebih luas, warna tersier, memperdalam komposisi pewarnaan lukisan pada cat akrilik, sehingga lukisan tampak hidup, dan memakai akrilik medium sebagai pengencer cat akrilik agar tetap terlihat tone warna.

Secara penggarapan visual terdapat objek panel wajah besar dari material yang dipotong oleh penulis, berdasarkan pertimbangan variabel ukuran tidak perlu terlalu besar karena menghambat saat mengangkat sangat berat. Saran dari penulis lebih baik tidak terlalu besar panel multiplek untuk saat pemotongan pada objek.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Agung, L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: PT Kanisius (Anggota IKAPI).

Bahari, N. (2008). *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Cecep, E. P. (2013). *GAMBAR TANGAN GUA-GUA PRASEJARAH*. Yogyakarta: Penerbit Wedatama Widya Sastra.

Deni, J. (2016). *Estetika Jalinan Subyek, Obyek, Dan Nilai*. Yogyakarta: Penerbit ArtCiv

Kartika, D.S. (2007). *Kritik Seni*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.

Kartika, D.S. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.

Salam, S. dkk. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Sanyoto, S.E. (2009). *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Edisi kedua. Yogyakarta: Jalasutra

Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Hassanudin (2002). *Lukisan Dinding Gua Di Leang Kassi-Pangkep*. Makassar: Penerbit kantor purbakala.

### Sumber Skripsi :

ASTRI, R. T. (2013). *PERANCANGAN BUKU DONGENG BANYUMAS DALAM BAHASA RUPA RUANG WAKTU DATAR*. (Skripsi). Seni Rupa. UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA, Surakarta.

Gazali (2017). LUKISAN PRASEJARAH GUA LEANG-LEANG KABUPATEN MAROS, SULAWESI SELATAN: KAJIAN SIMBOL S. K. LANGER. (skripsi). Arkeologi. Universitas Negeri Semarang, Semarang

**Sumber Jurnal:**

Hassanudin (2002). *PEMANFAATAN SITUS GUA SEBAGAI STRATEGI ADAPTASI MANUSIA PRASEJARAH DI MAROS, SULAWESI SELATAN* Jurnal arkeolog makasar. Vol. V.No 9, hlm9

Supriadi (2001). *KONDISI LINGKUNGAN LEANG SAKAPAO PADA MASA PENGHUNIAN DI ERA PRASEJARAH* Jurnal arkeolog makasar. UNIVERSITAS HASANUDIN, Vol. V.No 9, hlm 28

## DAFTAR ISTILAH

Analogus	: Sesuatu yang sedikit berdekatan.
Apresiasi	: Suatu proses menghayati, menilai, menjiwai, dan menghargai sesuatu.
Asimetris	: Keseimbangan; kontras pada berat dan arah.
Aksentuasi	: Penekanan
Brush Stroke	: Sapuan kuas
Background	: Latar belakang suatu karya
<i>Center of Interest</i>	: Pusat perhatian
Deformasi	: Pengubahan bentuk dasar suatu objek
Distorsi	: Ketergangguan akan keteraturan konvensional
Dwi Matra	: Karya dua dimensi
Eksplorasi	: Penjelajahan
Ekspresi	: Pengungkapan
Esensi	: Inti sari
Eksistensi	: Hal berada atau keberadaan
Figur	: Sosok atau gambar
Finishing	: Tahapan terakhir
Fenomena	: Sesuatu yang terjadi dan dapat di amati.
Formalistik	: Aspek-aspek penyusunan karya di luar tema
Iluminasi	: Proses penetasan ide dalam bentuk proses kreatif.
Image	: Imagi atau gambar.
Imajinasi	: Sesuatu yang dibayangkan di dalam pikiran.
Implikasi	: Keterlibatan atau keadaan terlibat.

- Impresi : Kesan atau mood.
- Integrasi : Pembauran hingga menjadi satu kesatuan
- Interpretasi : Penafsiran, pemaknaan, pemberian kesan, pendapat.
- Intuisi : Daya atau kemampuan mengetahui atau memahami sesuatu tanpa dipikirkan atau disadari
- Inkubasi : Suatu proses pengeraman berbagai informasi setelah pencarian dalam proses kreatif.
- Komposisi : Penempatan, pengaturan, bobot, atau penyusunan pada karya seni
- Kontemporer : Pada waktu yang sama atau semasa
- Kreasi : Ciptaan buah pikiran atau kreatifitas akal manusia.
- Metafora : Pemakaian visual yang mengandung bukan makna sesungguhnya
- Mind Maps : Pemetaan pikiran
- Moment : Kejadian sesaat
- Non Konvensional : Tidak mengikuti apa yang sudah menjadi kebiasaan
- Observasi : Kegiatan penelitian dengan melakukan pengamatan langsung
- Repetisi : Pengulangan
- Representasi : Menghadirkan kembali dalam penyajian berbeda
- Stimulus : Rangsangan munculnya sesuatu pada konteks seni rupa.
- Subject Matter* : Visual utama dalam sebuah karya seni rupa
- Tekstur : Kualitas permukaan benda atau objek
- Vertical : Tegak lurus
- Visual : Sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan.

## RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Ahmad Imam Rizqi

Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 27 September 1999

Alamat : Jl. Howitzer no:7, Kemayoran, Jakarta

Nomor tlp : 08882173569

Email : imamrizqi4@gmail.com

Pekerjaan : Mahasiswa

Kampus : Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Pendidikan Seni Rupa



Ahmad Imam Rizqi lahir di Jakarta 27 september 1999. Mempelajari seni dan desain sejak tahun 2015. Dan mulai mengikuti institusi seni rupa di universitas Pendidikan Indonesia bandung pada tahun 2018 sampai sekarang. Secara kekaryaan mengambil konsep refleksi diri tentang lingkungan sekitar pendekatan imaji tekstur dalam seni lukis.

### GROUP EXHIBITION:

2019 “RESTLESS” Gedung galeri pusat kebudayaan, bandung.

2020 “pameran virtual seni rupa wayang se-jawa barat Ramayana mahabarata” Gedung galeri pusat kebudayaan, bandung.

2020 “pameran virtual exhibition” UI Depok

2021 “pameran virtual intersection” ISBI Bandung

2021 “pameran virtual Indonesia versiku” UNIKU Kuningan

2021 “Sengkuni 2” Unesa surabaya

2021 “BIAS” UPI taman budaya Bandung

2021 “insecare” ISI YK museum benteng vredeburg yogyakarta

Ahmad Imam Rizki, 2023

IMAJI VISUAL BERBURU UNTUK PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Universitas pendidikan indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2021 “Sengkuni 3” Unesa surabaya

2021 “pameran virtual TELUSUR TANDA” UPI Bandung

2022 “RABA RUPA EXHIBITION” ISI YK museum benteng vredeburg  
yogyakarta

### LAMPIRAN

