

PADA SUATU KETIKA “REFLEKSI DIRI PADA MEMORI PENGALAMAN, DARI PAKSAAN HINGGA HASRAT BERKESENIAN”

CHRISNA BAYU SEPTRianto

Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak: Dalam kehidupan pasti ada kegagalan, keberhasilan, kesenangan, kesedihan, seperti ada hitam dan putih. Pengalaman-pengalaman tersebut membuat cermin bagi kita untuk saling menghargai masa lalu, seperti sebuah catatan sejarah yang membungkus paradigma dan kedewasaan hingga mengetahui baik dan buruk. Tragedi yang telah teralami adalah sebuah hikmah jika kita sudah mengalaminya. Layaknya sebuah dongeng yang memberi cerita beralur sebab akibat, dari kisah kisah tersebut memberi nilai kebijakan akan hal apa yang akan kita lakukan dan bagaimana kita bersikap lebih positif layaknya pepatah apa yang kita tanam itulah yang akan kita panen.

Kata kunci: *Tragedi, dongeng, pengalaman, kehidupan, cerita, sebab-akibat.*

Abstract: *In life there must be a failure, success, pleasure, sorrow, such as there are black and white. These experiences create a mirror for us to appreciate the past, as a historical record that wraps paradigm and maturity to know the good and the bad. The tragedy that has teralami is a boon if we've experienced. Just like a fairy tale that gives grooved causal story, the story of the story gives the value of the policy will be what we will do and how we behave more positively like the proverbial what we plant is what we will harvest.*

Keywords: *tragedy, fairy tales, experiences, life, stories, causation.*

A. LATAR BELAKANG

Menjadi seniman besar dan terkenal adalah impian setiap perupa di seluruh penjuru dunia, sering kali latar belakang seniman-seniman hebat berawal dari cerita larangan orang tua yang tidak mengizinkan anaknya untuk melanjutkan hobi atau *passion* mereka ke seni, ketidaksetujuan itu menganggap profesi atau bidang seni adalah momok negatif, *madesu* (masa depan suram), dan sebagainya. Lain halnya dengan

saya, dari kecil dididik untuk menjadi seniman karena latar belakang keluarga adik ke-3 dan ke-4 dari Bapak berhasil dalam bidang kesenian. Hal-hal seperti itu menjadi patokan Orang Tua menginginkan saya sebagai seorang seniman, kata Orang Tua saya

- “banyak profesi seperti Abri, Polisi, Dokter, apapun profesi yang *mainstream* makanya ditekuni dalam

hal yang belum banyak diminati seperti berkarya seni”.

- “sangat menjanjikan dalam lingkup seni, karena profesi tersebut banyak dibutuhkan kedepannya”

dari situlah semenjak kecil disuguhi tentang seni rupa, bagaimana cara menggambar dan mewarnai. Sisilain psikologi saya tertekan dan sebenarnya *passion* saya tidak di seni rupa waktu itu, tetapi karena keadaan dan situasi yang membuat semua itu dijalani, dari sekolah dasar sudah disuruh mengikuti lomba-lomba tingkat kecamatan sampai propinsi bahkan sampai nasional, itupun tidak menyangka bisa sampai sejauh itu meskipun tidak memakai hati, walaupun dengan paksaan yang membuat saya melakukan hal tersebut. Sampai akhirnya saya di sekolahkan ke SMSR Jogjakarta dan suatu seketika kejadian kecelakaan se-keluarga termasuk saya terjadi pada waktu perjalanan pulang dari jogja ke Grobogan (purwodadi jawa tengah), kecelakaan tersebut mengakibatkan kaki Bapak tidak bisa berjalan normal kembali, situasi tersebut sangat memkul saya hingga saya berjanji kepada orang tua saya untuk tekun dan berjanji akan sukses dengan pilihan dari Orang Tua.

Menyikapi bahwa sepenggal dari kisah perih atau miris tersimpan hal hal yang lucu atau menyenangkan. Kesadaran saya untuk mengambil cerita kehidupan tidak serta merta muncul begitu saja, banyak perubahan dalam pergantian pemikiran disetiap menemukan ruang dan waktu yang berbeda, dimana setiap pengalaman di lingkungan baru membuat pemikiran baru pula. Pengalaman-pengalaman menyedihkan,

seperti diadu domba, dijauhi oleh teman, saat-saat menyenangkan diwaktu teman-teman menyadari saya tidak bersalah, teman yang menjauhi kembali mendekati dan menjadi relasi yang baik, juga cerita cinta yang menghiasi pahit manis, sangat mengenang dan tidak bisa dilupakan.

Budaya yang menjadi tempat asal dan hidup, selalu membentuk cara pandangnya atas dunianya. Yang jelas cara kita mengkiaskan sesuatu yang tidak pernah terpengaruh oleh realitas fisik dan berbagai wacana yang melingkupi1

Seiring jalannya waktu yang membuat saya menyadari bahwa hal-hal itu ternyata sangat lucu, menarik dan unik, juga ada beberapa hal yang sepele tapi hal sepele tersebut sangat berarti, seperti kadang kita menyepelekan hal-hal kecil. karena pemikiran unik tersebut menimbulkan pemikiran yang tak terduga yaitu peristiwa lucu mungkin karena keadaan yang terjadi pada saat itu seakan-akan menjadi kebodohan sesaat. Disitulah saya timbul ungkapan yang berbunyi, “Orang hanya melihat apa yang ingin mereka lihat, dan mereka tidak menghiraukan apa yang tidak mereka lihat”.

Cerita tersebut menurut saya adalah hal yang tidak banyak dialami banyak perupa, menyadari bahwa cerita ini unik dan menjadi pengalaman asli saya sekaligus media ungkap karya seni rupa dengan mengemas cerita pahit, susah, senang, cinta dan perasaan yang saya rasakan bisa tercurahkan secara naratif berkesinambungan tumbuh sebagai cerita unik, komedi

1. IM. Dwi Mariantio. 2015. “*Art and Levitation*” Seni dalam Cakrawala Quantum. Yogyakarta: Poho Cahaya. P120.

walaupun cerita yang diangkat menerangkan kesedihan, memilukan ataupun jenaka.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas penulis ingin menjabarkan beberapa uraian pertanyaan di bawah ini:

1. Aspek hal tak terduga, keindahan, keunikan, kelucuan seperti apa yang timbul dari hasil pengamatan penulis terhadap refleksi memori kehidupannya ?
2. Melalui idiom-idiom bentuk seperti apa tragedi kehidupan tersebut di wujudkan?
3. Bagaimana Penulis memanfaatkan dan mengkoordinir elemen-elemen seni rupa sesuai prinsip disain untuk mewujudkan konsep di atas?
4. Melalui teknik, alat dan bahan apa karya tugas akhir ini diciptakan?

a. Keaslian/Orisinalitas

Mengenai orisinalitas subjek/tema, materi subjek (subject matter), ide yang bentuk/konsep/cara ungkap, media/teknik. Orisinalitas karya saya dengan beberapa karya pelukis yang diacu antarlain nama seniman, Greg Craola Simskin, Mark Riden. Secara teknis, corak, gaya, perbedaannya saya lebih menekankan realistik secara proporsi dengan memasukkan objek utama seorang perempuan dan beberapa objek pembantu seperti membuat karakter fantasi (binatang-binatang yang diciptakan mencerminkan sifat-sifat saya diantara lain seperti zebra, burung hantu, dan lain-lain.), kesamaan antara dua seniman tersebut unsur imajinatif objek, unsur-unsur warna. Tetapi secara keseluruhan latar belakang hingga konsep, sangat membedakan karya saya dengan kedua perupa tersebut.

b. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan:

- a. Menggali potensi-potensi estetik dari peristiwa keindahan, keunikan, kelucuan yang terjadi dalam kehidupan penulis.
- b. Mengkomunikasikan secara visual kejadian-kejadian tragedy kehidupan yang di kemas dalam bentuk-bentuk lucu, hal tak terduga, unik melalui media seni lukis.

2. Manfaat:

- a. Sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis dalam upaya menyelesaikan studi di jurusan Seni murni, Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta serta memperoleh gelar Sarjana Seni S2.
- b. Dalam karya yang diciptakan penulis dalam dongeng pasti di isi dengan petuah yang didalamnya ada sebab akibat, crtita pengalaman dari penulis kemungkinan-kemungkina ada yang teralami semua orang dengan berbagai versi, menghambil hikmah dari suatu cerita dijadikan karya visual, apalagi setiap orang suka dengan cerita bergambar. Metode tersebut juga akan lebih mudah ditanangkap dan tetntunya dengan menikmati sebagai media hiburan yang mendidik walaupun dengan sentuhan komedi dan bahasa *satire*.
- c. Dalam perkembangan seni rupa penulis mengembangkan beberapa teknik yang berguna untuk ilmu dan pengalaman ide kreatif yang isa diterapkan atau dipelajari sebagai pengembang teknik, media dan penggunaan barang non seni menjadi barang yang berfungsi sebagai unsur keindahan.

C. KONSEP PENCIPTAAN

Seiring waktu kita pasti sudah melwatkan waktu yang panjang, dimana waktu tersebut terisi banyak pengalaman jika diingat mungkin menimbulkan kenangan-kenangan yang lucu, bahagia, sedih, cinta dan hal-hal tersebut tak terduga ada keunikan yang secara tidak kita sadari muncul menjadi suatu cerita yang menarik untuk diceritakan kembali.

Seperti layaknya dongeng yang selalu menarik untuk diceritakan pada saat kita menjelang tidur waktu kecil, sering mendengar “Pada suatu hari”, sangat *familliar* di telinga kita bahwa kalimat tersebut menyatakan sebuah cerita dongeng atau suatu kalimat untuk sebuah awal cerita yang menarik yang kita penasaran untuk didengarkan. Hal-hal tersebut membuat saya tertarik untuk menceritakan kembali pengalaman-pengalaman hidup seperti sedih, senang, pahit, cinta, angan-angan, kekonyolan, lingkungan sekitar dan yang terutama pengalaman hidup yang tidak bisa dilupakan. Peristiwa atau pengalaman saya tersebut akan didongengkan melalui bahasa metafor media seni rupa, layaknya sebuah dongeng yang tergambarkan atau terwujudkan oleh karya seni.

1. Ide Bentuk Dan Simbolisasi

Dalam konsep penciptaan “Pada Suatu Ketika” jelas adanya unsur mimesis tersebut sangat perlu digunakan karena untuk memetaforkan cerita pengalaman penulis pada sebuah karya seni menciptakan suatu ikon-ikon yang mengartikan cerita dalam suatu kondisi atau maksud tertentu, nantinya untuk mengkaburkan agar tidak terlalu gamblag dalam mengilustrasikan cerita tersebut.

Perubahan paradigma antara pemikiran awal atau tabiat awal yang diubah secara sadar untuk menimbulkan perubahan

sangat diperlukan pada karya ini. Perubahan-perubahan yang disadari oleh latar belakang cerita yang dipaparkan diatas membantu untuk memberi gambaran seperti apa bentuk atau ikon yang diambil sebagai perwakilan visual dengan meringkas suatu konsep yang dibuat. Pemilihan objek seperti zebra diambil dari latar belakang hewan yang mudah beradaptasi terhadap lingkungan. Zebra adalah binatang istimewa yang sifatnya sangat sosial. Setiap zebra membentuk ikatan kuat yang akan bertahan selama hidup. Sebuah kawanan terdiri atas beberapa ribu zebra.

Penulis menciptakan ikon seperti zebra yang menganalogikan kekuatan zebra dalam beradaptasi, kuat, yang sebenarnya hewan tersebut hidup berkelompok tetapi penulis membuat hewan tersebut berjuang sendiri tanpa bantuan kelompok.



Gambar1. Mimetik Zebra dan Burung Hantu

Selain itu memunculkan burung hantu yang mengartikan kecerdasan, serta karakter-karakter pendukung lainnya seperti mainan dan sebagai penghibur penulis disaat semua tekanan merasuki kehidupan.

Penulis hanya mengalihkan dengan kesenangan-kesenangan semu melalui mainan dan mengalihkan rasa pengat diubah menjadi situasi yang menyenangkan yang harus dilalui meskipun keadaan tersebut tidak disukai.

Penulis mengetengahkan beberapa istilah atau bentuk bentuk menjadi ikon yang digunakan dalam hubungannya dengan tanda-tanda sehingga ketika saya menggunakan suatu kata akan mengetahui secara tepat apa yang penulis maksudkan, mulai dari hal yang sederhana ampai hal-hal yang rumit.

Menurut Prof Dwi Marianto Rasa dari sesuatu (esensi dari sesuatu), sebut saja misalnya ke bahagian, kepedihan, cinta, atau apa saja dapat dinyatakan melalui berbagai cara yang berbeda atau direpresentasi (dilukiskan) melalui pengiasan yang beragam, kecenderungan ini sangat tergantung pada bagaimana si subjek itu berfikir. *Paparan Terry Barret ekpresi pemahaman yang bersifat subjektif memahami dimana keindahan itu terletak pada seni yang dijadikan objek amatan*

Ekspresi yang dikembangkan melalui pertukaran kebudayaan dalam penyajian pengkaryaan yang diusung penulis di "Pada Suatu Ketika" adalah ketertarikan dengan dunia fantasi karena dalam dunia tersebut menggambarkan imajinasi yang lepas, bebas jauh dari kehidupan realistik apa adanya, semua itu hanya ada di dunia surealis. Surealis sendiri berkembang diprancis yang dikembangkan oleh salah satu seniman Salvador dali dengan pemikiran-pemikiran yang sangat di luar kehidupan.

Kesadaran dibawah alam tersebut membuat penulis leluasa untuk mengungkapkan segala keluh kesah, menceritakan kembali pengalaman kehidupan dengan semua dunia idealis penulis yang di terjemahkan melalui karya seni menggunakan gaya surealis.

Gaya Surealis itu sendiri menerangkan tentang hal-hal pada alam bawah sadar, seperti kita waktu bermimpi keadaan tersebut tanpa kesadaran penuh kita menginginkannya, tetapi pada keinginan yang terpendam membuat semua itu terjadi dan bayangan itu muncul sering pada waktu tidur. Beberapa seniman yang melakukan hal-hal tersebut diantara lain seperti Salvador Dali, Greg Craola Simskin, Mark Ryden. Seniman tersebut menginspirasi penulis untuk menjadi rujukan pengkaryaan, dibawah ini contoh karya dan hasil inspirasi penulis,



Gambar3. Skema pengembangan Referensi

Seperti contoh karya diatas yang secara jelas ditampilkan dengan memadupadankan beberapa corak karya seni seniman luar dan akhirnya melahirkan nuansa baru pada karya penulis yang menghasilkan karya yang tidak terlalu lepas dengan ciri khas karakter karya penulis, dengan menggabungkan konten-konten seperti binatang zebra, mainan, burung dan figur wanita.

D. METODE PENCIPTAAN

Proses kreatif Penulis dalam mengembangkan ide ataupun menetapkan latar belakang ide besar suatu karya tidak semata-mata menghubungkan berbagai cerita yang dianggap menarik lalu dibuat menjadi karya, tetapi ada beberapa tahap atau pengendapan suatu ide, pengalaman secara indrawi, teknik penciptaan, media yang dipakai dan pengenalan lebih jauh material yang akan dipakai. Selibuhnya persiapan pertama yang dilakukan penulis lebih cenderung menggunakan struktur mengembangkan kreatifitas dari David Cambel, diantara lain seperti di bawah ini:

1. Preparation

persiapan dalam menemukan latar belakang pertama kali adalah penulis mem “*break down*” suatu hal-hal yang bersifat psikologis, hobi, senang, sedih, kenangan, kekonyolan, cinta dan traumatik menjadi patokan-patokan utama untuk membuka satu persatu guna menemukan sesuatu yang menarik dalam kehidupan penulis sebagai ide penciptaan. Setiap pilihan pasti mempunyai kemungkinan-kemungkinan untuk berkembang menjadi suatu konsep atau ide cerita dalam berkarya. Dalam tahap pemetakan ide penulis memilih pengalaman kehidupannya tentang tragedi. Menceritakan tentang pengalaman berkesan dalam kehidupan penulis yang tidak bisa dilupakan menjadi sebuah tragedi, tragedy tersebut bukan hanya hal-hal yang menyedihkan atau tersayat-sayat, tetapi mengambil semua pengalaman yang tidak bisa dilupakan dan menjadi sebuah tragedy, semisal tragedy kecerobohan yang berhubung indah dan ada juga cerita sedih yang menjadi inspirasi. Kompleks dari sebuah cerita yang disiap kan tidak hanya semata mengait kaitkan antara satu dengan lain tetapi cerita yang terpilih

kecenderungan ada pesan moral di balik ide cerita yang diangkat.

2. Konsentrasi

memikirkan ide dalam tahap konsentrasi menurut penulis merangkai sebuah cerita pengalaman menjadi cerita yang tadinya sederhana menjadi lebih terarah dan menarik. Adanya pertimbangan-pertimbangan menyangkut ide penciptaan adalah kunci pokok perupa untuk mengetahui celah dimana keunggulan ataupun kelemahan dari ide yang diangkat. Perihal tersebut penting adanya untuk tahap konsentrasi dalam pematangan dan mengenali lebih jauh tentang beberapa kelemahan terlebih dahulu sebelum mengembangkan lebih jauh tentang hal positifnya.

3. Inkubasi

pada tahap selanjutnya adalah inkubasi yang dijelaskan secara jelas tentang memberi jarak atau waktu melepaskan persoalan yang dihadapi untuk mencapai proses pematangan secara spiritual dan membentuk suatu sintesis atau analogi baru sebagai alur dalam membangun pondasi memperkokoh ide dan gagasan dalam berkarya seni.

4. Illumination

Pemahaman illumination adalah ketika sudah mendapatkan suatu ide gagasan yang sebelumnya dipikir secara selektif dan diperhitungkan dimana letak kekurangan juga kelebihanannya. Setelah itu kesadaran-kesadaran muncul secara otomatis karena penulis sudah menyatu dengan ide gagasan hingga dengan mudah menjawab atau menerangkan alur cerita ide besar dibalik

karya tersebut. Selain itu tahap ini penulis sudah harus menyiapkan beberapa referensi acuan karya yang mendekati atau menjasi panutan dalam proses pembentukan atau ide pembentukan hingga teknik berkarya seni. Pengolahan dari uji coba, kegagalan dalam proses hingga berhasil menemukan cara yang tepat, dilakukan pada proses ini hingga menjadi matang dalam pemikiran maupun upaya penggagasan ide penciptaan sampai proses perwujudan.

6. Verification/production

setelah melalui pengendapan dari tahap sebelumnya penulis mengembangkan berbagai kemungkinan aspek pengkaryaan, seperti pengembangan dari teknik dan berbagai potensi-potensi pertanyaan yang direspon oleh menikmati seni atau masyarakat.



Gambar 4. Rancangan Sketsa1

E. PROSES KREATIF

Penggalian ide yang terjadi pada penulis selalu berkembang dan membuat pengembangan dari segi ide maupun perwujudan (penyajian). Mengorganisir ide agar tetap segar dan tersimpan rapi menjadi arsip, sewaktu-waktu bisa dibuka kembali. Arsip tersebut berupa sketsa dari proses ide rancangan awal sampai konsep penyajian karya.

Proses sketsa untuk rancangan berkarya yang diambil dari tiap tiap detail objek. Seperti sket pada gambar diatas yang membuat bentuk transformasi dari punokawan, dalam cerita digambar tersebut menceritakan sang punokawan yang memberi arah dalam perjalanan menuju kesuksesan seniman.

F. KONSEP PENYAJIAN

Konsep bentuk dan konsep penyajian dengan tema besar Pada suatu ketika “refleksi diri pada memori pengalaman, dari paksaan hingga hasrat berkesenian” Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Rupa. Beberapa karya tersebut dibutuhkan persiapan, penyajian dan penataan yang khusus, karena karya tersebut selain dua dimensi juga memasukkan unsur instalasi yang memberikan suatu pematangan karya agar lebih artistik.

Penulis menampilkan bentuk dalam berkarya, diantaranya bentuk spanram karya tidak hanya kotak saja tetapi juga bulat, segitiga dan segi enam. Pemakaian format ber-panel secara menyusun rapi maupun tersusun acak membuat artistik, juga membantu pembahasan visual secara konsep.

Penggunaan material seperti instalasi tersebut menghiasi beberapa karta yang merespon benda seperti disket, alat audio visual dan lampu. Pencapaian tersebut tidak hanya sekedar menggunakan bahan yang nonkonfensional tetapi melputi konsep karya yang mendukung untk menggunakan material tersebut, sebagaimana dalam menggunakan media yang 2 dimensional tidak bisa tercapai nilai-nilai fungsi atau penggunaan material yang secara bentuk mengikuti system pakai yang bisa digunakan atau hal-hal yang bersifat membentuk 3 dimensional.

G. BAHAN, ALAT, DAN TEKNIK

1. Bahan

Bahan yang digunakan dalam menciptakan karya menggunakan bahan-bahan yang umum dijual di toko material, seperti Kayu, Kanvas, Cat genteng, Cat minyak, dan Akrilik dengan sesuai kebutuhan masing-masing karya.

a. Kayu

Kayu adalah bahan mentah untuk bahan spanram. Spanram dalam hal ini digunakan sebagai pembentang kanvas untuk mempermudah proses pembuatan lukisan. terbuat dari kayu waru, persegi empat, lebar bervariasi sesuai kebutuhan.

Kanvas

Dipakai sebagai landasan lukisan, Kanvas yang dipakai sebelumnya ada beberapa tipe beli yang menah, jadi dan kanvas sintetik, sesuai kebutuhan

dalam pencapaian tiap karya yang mau dihasilkan.

b. Plamir

Dalam hal ini plamir digunakan sebagai dasar pada kanvas setelah lem kayu kering dan siap untuk didasari. cat yang digunakan adalah cat yang digunakan Cat Genteng Aquaprof yang dipilih karena unsure karet yang tinggi, mampu member lapisan licin dan lebih kuat.

c. Air

Sebagai media pengencer bila saat mlamir kanvas, media yang ngencerkan cat akrilik, dan pencuci kuas khusus menggunakan akrilik yang berbesik larut pada air.

d. Terpentin

Bahan untuk memcuci kuas dengan besik Cat Minyak.

2. Alat

a. Guntecker (stepler tembak)

Guntecker dipakai untuk membantu pemasangan steples pada bentangan

spanram, lebih praktis dan cepat,

b. Amplas

Sebagai alat penghalus kanvas yang sudah diplamir, agar kanvas lebih halus dan siap untuk berkarya.

c. Kuas

Alat untuk menggoreskan cat ke kanvas, sesuai dengan ukuran yang diperlukan.

d. Palet

Alat untuk mengaduk cat agar proses mencampur menggunakan palet tersebut rata.

e. Kamera

Kamera tersebut berguna untuk memotret objek yang mau dilukis.

f. Komputer

Alat ini untuk mengoprasikan beberapa media yang ada didalam komputer untuk melakukan sesuai kebutuhan oleh penulis.

3. Teknik

1. Teknik yang dipakai adalah teknik plakat dan dusel, dengan dasar akrilik finishing cat minyak yang kental dan penuh mengisi bidang gambar. Pewarnaan diawali dengan memakai cat berwarna gelap lalu ditumpuk dengan cat yang berwarna lebih muda.
2. Memikirkan skema dengan unsur seperti konsep diatas, membuat beberapa sketsa dan setelah sketsa terpilih, saya memfoto dengan model sesuai dengan sketsa terpilih, setelah proses foto saya lakukan bantuan skema finishing dari photoshop agar saat melukis tidak lagi terganggu dengan memikirkan dalam wujud visual.
3. Teknik, bahan, media, dengan bahan seperti pada umumnya saya menggunakan; spanram, kanvas, cat minyak, pensil warna, pensil, palet, pastel warna, akrilik, minyak cat, kuas.. Dalam karya ini saya membuat secara realistik dengan sedikit unsure surealis (dunia bawah sadar / dunia mimpi),tehnik yang saya pergunakan sangat variatif tehnik dusel yang membuat sesuatu bentuk menjadi terlihat lembut dan lebih plastis, cenderung menggunakan lapis per lapis, arsir yang

menekankan segi kekuatan garis, dan berbagai teknik sesuai dengan endapan pemikiran penulis untuk menyingkronkan lukisa dengan teknik perwujutan agar lebih senyawa. Melakukan proses melukis apa adanya meniru disain foto yang sudah teredit. Proses melukisnya mengeblok dengan menggunakan cat akrilik sampai mengena volume dari objek, setelah itu baru peran cat minyak sebagai penguat bentuk / **finishing**, dan bahan lain yang mendukung bahan dengan konsep perwujutan tiap karya.

4. Teknik impasto dan dusel (bertumpukan) yang memungkinkan munculnya berbagai macam warna dalam membuat plastisitas untuk finishing karya.
5. Teknik yang dipakai adalah teknik plakat dan dusel, dengan dasar akrilik **finishing** (proses tahap akhir untuk mendetailkan lukisan) cat minyak yang kental dan penuh mengisi bidang gambar. Pewarnaan diawali dengan memakai cat berwarna gelap lalu ditumpuk dengan cat yang berwarna lebih muda.

Teknik impasto dan dusel (bertumpukan) yang memungkinkan munculnya berbagai macam warna dalam membuat plastisitas untuk finishing karya.

Foto Karya



1



2



3

1. Passion, Cat minyak pada kanvas, 140x55cm, 2016
2. Kamuflyase, Instalasi Mapping, 2015
3. Just a Game, Cat minyak pada kanvas, 140x55cm, 2015

H. Ucapan Terimakasih

Proses berkesenian tidak lepas dari mencoba, meramu dan erat sekali dengan kegagalan, tetapi kegagalan tersebut bila dilihat secara positif akan menghasilkan sesuatu yang luar biasa. Beberapa hal yang perlu di cermati adalah bagaimana kita mencermati suatu sejarah atau maksud benda yang kita ambil hingga kita mengubahnya menjadi makna yang baru, harus memahami dari aspek filsafat hingga sejarah yang beberapa kali penulis jelaskan untuk memunculkan ide atau pemaknaan yang baru. Pengamatan tersebut sangat membantu dari penciptaan yang dilakukan penulis hingga mewujudkan ikonik atau symbol-symbol yang mewakili kepribadian dalam berkarya seni. Seni tak lepas dari teks dan konteks, fungsi tersebut dalam berkesenian merupakan konten-konten untuk mempermudah membaca suatu karya seni. Dalam membekukan pengalaman tersebut melalui bahasa teks, digubah kembali mnjadi bahasa rupa dengan berbagai pengalaman perupa sesuai apa yang dia pikirkan dan dialami. Mengabadikan pengalaman hidup yang tdak bisa dilupakan adalah cara terbaik bagi penulis untuk membuat cerita menarik menjadi suatu karya seni.

I. DAFTAR PUSTAKA

1. A. Mangunhardjana. 1997. *Isme-isme dalam Etika dari A sampai Z*. Yogyakarta: Kanisius.
2. M. Dwi Marianto. 2015. *“Art and Levitation” Seni dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta: Poho Cahaya.
3. Fuad Ihsan. 2010. *“Filasafat Ilmu”*. Rineka Cipta: Jakarta
4. Harun Hadiwijono. 1980. *Sari Sejarah Filsafat Barat 2*. Yogyakarta: Kanisius. 130-131
5. Arthur Asa Bergger. 1984. *Sign in Contemporary Culture” British boardcasting Corporation and Penguin Books*.
6. Bambang Sugiarto. 1996. *Post Modernisme*. Kanisius. Yogyakarta.
7. Surayin. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Yrama Widya. Bandung.
8. Zaidan, Abdul Rozak. 2007. *Kamus Sastra*. Balai Pustaka Bp no.3996. Jakarta.