

# METODE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Melalui Pendekatan : Brainstorming, Tangram dan Interpretasi Sematik



**METODE PENCIPTAAN SENI LUKIS**  
**Melalui Pendekatan: *Brainstorming*,**  
**Tangram dan Interpretasi Semantik**

**Oleh**  
**I Wayan Setem**

**PUSAT PENERBITAN LP2MPP INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

## METODE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Melalui Pendekatan: *Brainstorming*, Tangram dan Interpretasi Semantik

Denpasar, Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia  
Denpasar  
vii + 97 hlm; 15,5 cm x 23 cm

### **Penulis**

I Wayan Setem

### **Desain Cover**

I Gede Widhiyana Yasa

### **Layout**

Wayan Setem

Copyright © 2022

### **Diterbitkan Oleh**

Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar  
ISBN : 978-623-5560-23-6

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang Ketentuan Pidana  
Pasal 112 - 119 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang  
Hak Cipta.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin  
tertulis dari penulis.

## KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena dapat menyelesaikan bisa membuat bahan pembelajaran Metode Penciptaan Seni Lukis Melalui Pendekatan: Brainstorming, Tangram dan Interpretasi Semantik. Buku ini sebagai upaya melengkapi proses pembelajaran seni lukis yang terstruktur dengan tahapan-tahapan untuk mencapai apa yang menjadi tujuan pembelajaran, yaitu berkarya seni lukis dengan kemampuan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci untuk kreativitas.

Metode pembelajaran dengan alternatif-alternatif berbagai pendekatan merupakan cara-cara yang ditempuh para pengampu mata kuliah Seni Lukis (Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer) untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar yang memuaskan. Hal ini diharapkan agar setiap mahasiswa dapat lebih memahami dan mampu mengembangkan konsep gagasan dan metodologi seni lukis dalam riset dan kemampuan teknik. Dengan harapan kemampuan mahasiswa sebagai seorang pelukis bisa melukis secara akademis, berangkat dari riset, berdasarkan pengamatan, pengalaman dan internalisasi diri. Kemudian dibuat prosedur berkarya seni lukis, dengan berbagai pendekatan sehingga lahirnya sebuah karya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Pembelajaran seni lukis bukan saja bagaimana bisa melukis dengan baik dan mampu secara teknis dan gagasan. Tetapi juga belajar seni lukis mengetahui bagaimana sebuah karya seni menjadi sebuah karya seni. Sejalan dengan perkembangan zaman, yang disebut dengan seni bukan saja dari karya seninya tapi dari pengetahuan seni. Karya seni lahir bukan saja dari kemampuan teknik membuat karya, tapi juga mempunyai pengetahuan seni, yang menjadi karya itu disebut dengan seni.

Buku kecil ini dimaksudkan untuk menggarisbawahi metode dalam beberapa tahap proses kreatif dengan meminjam/mempergunakan pendekatan *Brainstorming*, Tangram dan Interpretasi Semantik sehingga akan terbuka ruang-ruang imajiner dan kebolehdian dalam proses kreatif. Konsep-konsep yang dikemukakan dalam *brainstorming* dapat dipergunakan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci untuk membuka semua pintu dan menawarkan hasil-hasil yang sangat mengejutkan. Memacu meningkatkan kemampuan mengkaitkan apa yang lazimnya tidak terkait, merelevankan suatu relasi yang sebelumnya tidak relevan.

Tangram dapat menolong untuk mendapatkan identitas baru dari yang sederhana, dari hal-hal kecil yang ada dan hidup disekitar kita karena disitu tergelar serta terpendam potensi-potensi yang penting dan berarti untuk membuka imej-imej yang bergema. Sedangkan interpretasi semantik mampu memberikan kerangka pengalaman yang lebih komprehensif, dengan memasuki relung-relung relasi yang tersembunyi dari suatu fenomena. Secara operasional semantik dapat membantu untuk melihat hubungan antara subtansi karya seni lukis dan bahasa ungkap/ekspresinya.

Hal di atas sesuai dengan tulisan Victor Shklovsky, seorang ahli estetika dari Rusia menulis: *Seni muncul untuk membantu kita menemukan sensasi hidup: seni muncul untuk membuat kita merasakan sesuatu, membuat batu menjadi "berbatu". Tujuan dari seni adalah memberi sensasi pada suatu obyek seperti yang terlihat, bukan seperti yang terkenal. Teknik dari seni adalah untuk membuat sesuatu "tidak lazim"*.

Terselesaikannya buku ini adalah berkat adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini, saya menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu terlaksananya penerbitan buku ini. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini, editor menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar, Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn atas segala dukungannya terhadap penulisan buku ini dari sejak perencanaan, proses penulisan, hingga ke tahap penerbitan;
2. Kepala LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar, Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si yang telah memberikan arahan, dan memfasilitasi proses penerbitan buku ini.
3. Dr. A.A. Gde. Bagus Udayana, S.Sn, M.Si, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar beserta jajarannya atas dukungan moral, sarana, dan prasarana yang sangat berharga;
4. Kepada pihak-pihak lainnya yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu yang juga telah memberikan dukungan sepanjang proses penerbitan buku ini.

Disadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran para pengguna dan pembaca buku ini sangat diharapkan. Akhirnya, dengan segala kekurangan dan keterbatasannya, buku ini dipersembahkan kepada pembaca, semoga bermanfaat adanya.

**I Wayan Setem**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
I. SENI LUKIS	1
1.1 Pengertian Seni Lukis	1
1.2 Tahap Penciptaan Seni Lukis	2
1.3 Aspek-Aspek Seni Lukis	4
1.4 Berbagai Metode Pendekatan Penciptaan Seni Lukis	41
II. BRAINSTORMING	44
2.1 Pengertian Brainstorming	44
2.2 Fungsi Brainstorming	46
2.3 Penggunaan dan Jalannya Kegiatan Brainstorming	47
2.4 Topik Brainstorming	51
2.5 Pentingnya Brainstorming	52
2.6 Brainstormingdalam Konteks Seni Lukis	54
III. TANGRAM	58
3.1 Pengertian Tangram	58
3.2 Sejarah Tangram	60
3.3 Perkembangan Tangram diEropa dan Amerika	61
3.4 Pentingnya Tangram	62
3.5 Tangram dalam Konteks Seni Lukis	66
IV. SEMANTIK INTERPRETASI	69
4.1 Pengertian Semantik Interpretasi	69
4.2 Sejarah Semantik	69
4.3 Semantik dan Disiplin Ilmu Lainnya	71
4.4 Interpretasi	75
4.5 Fungsi Warna dalam Semantik Interpretasi	76
4.6 Pentingnya Semantik Interpretasi	80

4.7 Semantik Interpretasi dalam Konteks Seni Lukis	82
V. PENUTUP	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

## **I. SENI LUKIS**

### **1.1 Pengertian Seni Lukis**

Seni lukis merupakan cabang dari seni rupa yang berfokus pada kegiatan melukis. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis sebagai proses aktivitas mengolah medium dua dimensional atau permukaan dari objek tiga dimensional untuk mendapat kesan-kesan tertentu.

Menurut Rustandi (2009), seni lukis adalah salah satu induk dari seni rupa. Seni lukis sangat terkait dengan gambar. Pada zaman dahulu, seni lukis dimaksudkan untuk tujuan mistis dan propaganda, yaitu untuk menggambarkan keadaan alam. Sedangkan menurut Wiratno (2020) menjelaskan bahwa seni lukis adalah melukis di atas media kanvas sebagai sebuah ekspresi seorang pelukis dalam mengungkapkan perasaan dan gagasannya. Namun karya seni lukis bukan saja melukis di atas kanvas tapi di atas bisa pada media yang beragam.

Dengan demikian seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Sebagai bagian dari karya seni murni, seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman artistik dan ideologi seseorang pada objek dua dimensi.

Medium lukisan bisa berbentuk apa saja dari hasil pabrikan dan yang terserak di alam. Penemuan dan penciptaan medium melalui perkembangan teknologi telah membawa konsekuensi pada penciptaan yang normatif. Hanya berdasarkan ukuran dan model yang sudah diciptakan oleh pabrik. Hal ini telah menjadi persoalan bagi metoda pengembangan eksplorasi yang berbasis kreativitas medium.

Untuk meretas kebuntuan tersebut di atas, diperlukan pengembangan seni lukis yang berbasis imajinasi atau intuisi dengan

medium objek-objek temuan baru. Beragam medium yang bisa diolah seperti kain kanvas, kertas, papan, bahan-bahan organik, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imajinasi tertentu kepada media yang digunakan. Dengan medium baru atau berbeda akan memberi tantangan baru bagi pencipta. Diperlukan kemampuan artikulatif dan praktik untuk mendapatkan keselarasan artistic terhadap karakter medium. Sangat tergantung bahan dan alat apa dipergunakan dalam mewujudkannya. Cara pembinaan kreativitas dengan penghayatan medium dan cara ungkap yang baru, akan mengkondisikan dua hal bekerja yaitu rasio dan fisik.

Proses pembuatan karya seni lukis dilakukan dengan memulaskan cat dengan alat kuas, pisau palet atau peralatan lain, yaitu memulaskan berbagai warna dan nuansa gradasi warna, dengan kedalaman warna tertentu juga komposisi warna tertentu dari bahan warna, pigmen warna dalam pelarut (atau medium) dan gen pengikat (lem) untuk pengencer air, gen pengikat berupa minyak linen untuk cat minyak dengan pengencer terpenthin, pada permukaan kanvas, kertas, dinding, dan yang lainnya.

## **1.2 Tahapan Penciptaan Seni Lukis**

Proses kreatif mencipta karya seni lukis yang baik tentu tidak hanya mengandalkan keteknisan belaka, maka diperlukan berbagai metode dengan alternatif-alternatif berbagai pendekatan yang mampu memicu meningkatnya daya kreatif.

Penggalian kembali pengalaman-pengalaman pribadi dalam kehidupannya merupakan sebuah pendekatan kosmologi yang menjadi sumber ide. Yang dimaksud dengan kehidupan dalam tulisan ini ialah realitas, baik fisik maupun mental, yaitu yang dapat menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran pelukis.

Kehidupan sebagai kumpulan realitas terdiri dari dari realitas-realitas dalam jumlah tidak terbatas. Sebagaian atau salah satu daripadanya dapat bersinggungan dengan kesadaran pelukis. Terjadilah gerakan-gerakan dalam kesadaran itu, baik gerakan-gerakan pikiran, perasaan dan khayal. Gerakan-gerakan itu dapat

bersifat tetap dan kemudian menghilang setelah rangsangan berhenti. Namun gerakan-gerakan itu menuju bentuk tertentu atau meninggalkan kesan yang tetap melekat pada kesadaran, yaitu dalam bentuk entitas pikir rasa dan khayal, dan inilah yang di maksud dengan pengalaman.

Pengalaman dalam kesadaran (jiwa) seseorang yang dirangsang melalui pergaulan atau bahkan pergulatan dengan realitas atau sejumlah realitas tertentu. Sebagai sumber rangsangan dan pembentuk pengalaman melalui realitas-realitasnya itulah kehidupan menjadi penting sebagai bagian dari sebuah pendekatan kosmologi penciptaan seni lukis.

Kosmologi berasal dari bahasa Yunani "*kosmos*" yang berarti susunan, atau ketersusunan yang baik. Kosmologi dalam perkembangan definisi berarti ilmu pengetahuan tentang alam atau dunia. Istilah "dunia", merupakan kata umum yang dapat diartikan berbagai macam, baik dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam ilmu pengetahuan (Bakker, 1995: 27). Kosmologi menyajikan bermacam-macam medan atau wilayah alam/dunia tidak terhingga, yang dapat dimasuki oleh setiap pelukis. Setiap pelukis yang sedang memasuki kosmologinya dapat dipastikan akan mendapatkan pengalaman pribadinya secara sadar ataupun tidak disadari, dan sering tidak sama dengan pengalaman individu lainnya.

Kosmologi memiliki arti penting sebagai peran yang menghubungkan dua kosmos yaitu alam itu sendiri dan karya seni sebagai kosmos yang merepresentasikan alam yang didapat dari sebuah pengalaman. Dengan demikian maka proses penggalian ide dalam penciptaan seni lukis, dipandang relevan meminjam pendekatan kosmologi yang dicetuskan oleh Mamannoor. Pendekatan kosmologi dalam konteks penciptaan seni lukis meliputi semua entitas pelukis, yang mengarah pada pemahaman terhadap alam sebagai sumber, semesta pelukis, semesta proses kreasi, semesta karya, dan semesta apresiator. Lebih jauh Mamannoor (2002: 164-165) menjelaskan bahwa kehidupan manusia adalah hidup yang bersendikan pada intelektual, yaitu adanya daya tahu yang dimiliki manusia. Kemampuan raga, intelektual, dan jiwa pada diri seniman melakukan penyerapan terhadap rangsangan dan menuangkannya

kembali. Pelukis sebagai manusia adalah mikrokosmos (*jagat alit*) dengan melalui segenap kemampuannya dapat menyerap kosmos sebagai nara sumber dan diutarakannya kembali sebagai suatu kenyataan kosmos berikutnya.

Pelukis sebagai aktor utama di dalam proses penciptaan memiliki dua kecenderungan yang kuat. Pertama, adalah ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan. Kedua, hasratnya untuk mengkomonikasikan pengalaman. Ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan membuka peluang bagi pelukis untuk bersinggungan berdialog dengan realitas secara menukik dan mentubi (*intese*). Hasilnya ialah pengalaman yang kental dan berwarna karena upaya perenungan yang dilakukannya terhadap realitas itu. Makna dapat ditafsirkan sebagai hikma, kesimpulan atau visi pelukis yang didapatnya melalui renungannya terhadap renungannya itu. Pengalaman yang kental atau pekat dan bermakna inilah di antaranya yang mendorong sang pelukis untuk mengkomonikasikan kepada publiknya.

Secara umum, pada awal proses penciptaan karya seni lukis, pelukis bersentuhan dengan rangsangan atau *impuls* yang sengaja ditentukan maupun tak sengaja disentuhnya (mempersepsi). Dalam proses persentuhan tersebut terjadi suatu gambaran atau suatu bentuk pemahaman dalam pikirannya. Gambaran ataupun bentuk pemahaman itu yang biasanya disebut dengan 'ide' atau 'konsep' dan selanjutnya cakupan ide yang dipakai di sini juga meliputi sensasi dan semua jenis khayalan mental. Jadi pengertian berfikir pun mencakup segala aktivitas pelukis yang dapat melibatkan setiap mekanisme penghayatan sehingga menghasilkan ide/gagasan/konsep/pemikiran dalam pengertiannya yang lebih luas. Ide/gagasan/konsep/pemikiran merupakan segala gambaran dan cita-rasa yang dapat terbentuk dalam diri seniman) yaitu suatu kualitas abstraksi yang selanjutnya direalisasikan dalam laku/cara/tahapan (proses) karya seni lukis yang diciptakan.

### **1.3 Aspek-Aspek dalam Seni Lukis**

Seni lukis diciptakan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman kehidupan menjadi perwujudan visual dilandasi

kepekaan artistik. Kepekaan artistik mengandung arti, memerlukan kemampuan mengelola atau mengorganisir elemen-elemen visual untuk mewujudkan gagasan menjadi karya nyata.

Berikut ini adalah aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam seni lukis.

#### **a. Aspek konseptual**

##### 1). Penemuan sumber inspirasi.

Titik tolak penciptaan karya seni lukis adalah penemuan gagasan, di mana pelukis harus memiliki gagasan yang jelas dalam mengekspresikan pengalaman artistiknya. Penemuan sumber inspirasi bisa didapat dari berbagai sumber yakni: (1) berasal dari realitas internal, perambahan kehidupan spiritual (psikologis) pelukisnya sendiri. Misalnya harapan, cita-cita, emosi, nalar, intuisi, gairah, kepribadian dan pengalaman-pengalaman kejiwaan lain yang kadangkala belum teridentifikasi dengan bahasa. Dengan kata lain, gagasan seni timbul dari kebutuhan kita sebagai manusia untuk berekspresi. (2) berasal dari realitas eksternal, yaitu hubungan pribadi kita dengan Tuhan (tema religius), hubungan pribadi kita dengan sesama (tema sosial: keadilan, kemiskinan, nasionalisme), hubungan pribadi kita dengan alam (tema: lingkungan, keindahan alam) dan lain sebagainya.

Contoh:

Konsep besarnya dalam penciptaan adalah burung yang divisualisasikan melalui seni lukis, kemudian muncul beberapa pemetaan konsep yaitu teknik, peralatan, struktur bentuk dan jenis-jenis burung serta keunikannya, pelestarian beberapa jenis burung yang hampir punah menjadi titik tolak pengembangan yang dilakukan dalam berkarya. Kemudian dirangkum dalam satu pemikiran akan adanya upaya mengajak masyarakat untuk menjaga keberadaan habitat beberapa jenis burung yang hampir punah.

##### 2). Penetapan minat seni.

Dalam aktivitas penciptaan seni lukis, pelukis harus dapat menentukan ketertarikan seninya sendiri, sehingga dapat berkreasi secara optimal. Pada dasarnya terdapat tiga interes seni: (1) interes pragmatis, menempatkan seni lukis sebagai instrument pencapaian tujuan tertentu. Misalnya tujuan nasional, moral, politik, dan lain-lain; (2) interes reflektif, menempatkan seni lukis sebagai pencerminan realitas aktual (fakta dan kenyataan kehidupan) dan realitas khayali (realitas yang seorang pelukis bayangkan sebagai sesuatu yang ideal); dan (3) interes estetis, berupaya melepaskan seni lukis yang ingin diciptakan dari nilai-nilai pragmatis dan instrumentalis. Jadi interes estetis mengeksplorasi nilai-nilai estetik secara mandiri (seni untuk seni). Dengan menetapkan interes seni, kita akan lebih memahami tujuan kita menciptakan karya seni lukis.

Contoh:

Pada proses penciptaan karya lebih mendekati pada interes seni reflektif dengan menempatkan seni sebagai pencerminan realitas aktual dan realitas khayali terhadap keunikan burung dalam bentuk lukisan. Karya seni lukis yang dihasilkan tidak hanya terantung di dinding tapi juga menerobos ruang, menggunakan materi di luar kanvas dan cat. Perubahan pandangan bahwa lukisan tidak lagi berjudul sepotong dunia imajinasi yang terkucil di dinding dan dibatasi pigura memungkinkan pelukis untuk melakukan eksplorasi lebih jauh untuk memunculkan kemungkinan-kemungkinan baru dalam karya seni lukis.

Penciptaan dalam suatu konsep karya seni lukis tidak hanya menampilkan keunikan anatomi burung, namun juga mencoba mengeksplorasi baik dari segi media maupun teknik. Karena dibalik itu terdapat sejumlah bahan perenungan yang terkait dengan ekosistem kehidupan manusia.

3). Penetapan interes bentuk.

Untuk mengekspresikan penghayatan nilai-nilai internal atau eksternal dengan tuntas, pelukis perlu mempertimbangkan kecenderungan umum minat dan selera seninya sendiri. Misalnya

pelukis dapat mencermati karya-karya yang telah dibuatnya selama studi.

Kecenderungan yang dapat pelukis pilih adalah (1) bentuk figuratif, yakni karya seni rupa yang menggambarkan figur yang kenal sebagai objek-objek alami, manusia, hewan, tumbuhan, gunung, laut dan lain-lain yang digambarkan dengan cara meniru rupa dan warna benda-benda tersebut. (2) bentuk semi figuratif, yakni karya seni lukis yang “setengah figuratif”, masih menggambarkan figur atau kenyataan alamiah, tetapi bentuk dan warnanya telah mengalami distorsi, deformasi, stilasi, oleh pelukisnya. Jadi bentuk tidak meniru rupa sesungguhnya, tetapi dirubah untuk kepentingan pemaknaan, misalnya, bentuk tubuh manusia diperpanjang, atau patung dewa yang bertangan banyak, bentuk gunung atau arsitektur yang disederhanakan atau digayakan untuk mencapai efek estetis dan artistik. (3) bentuk nonfiguratif, adalah karya-karya seni lukis yang sama sekali tidak menggambarkan bentuk-bentuk alamiah, jadi tanpa figur atau tanpa objek (karenanya disebut pula seni lukis non objektif). Karya-karya seni lukis non figuratif, jadinya merupakan susunan unsur-unsur visual yang ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan satu karya yang indah. Istilah lain menyebut karya seni lukis non figuratif adalah karya seni abstrak. Pada umumnya karya abstrak yang berhasil adalah karya yang memiliki “bentuk bermakna”. Artinya sebuah karya seni yang memiliki kapasitas membangkitkan pengalaman estetis bagi orang yang mengamatinya.

Contoh:

Pada karya lukis yang dibuat, lebih tertarik kepada interest bentuk lukis figuratif dengan mendeformasi maupun merepresentasi bentuk gaya visual. Perwujudan interest bentuk ini memberikan gambaran potret yang terlihat natural dan merupakan salah satu upaya untuk mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi permasalahnyang terjadi. Tujuannya agar dapat menggugah perasaan dan mengajak masyarakat turut serta dalam menjaga kelestarian alam. Pada karya seni lukis yang dibuat juga menghadirkan bentuk figuratif simbolik,

sebagai penanda suatu objek atau suasana yang bersifat verbal atau visual untuk menyampaikan suatu makna yang bersifat representatif

#### 4). Penetapan prinsip estetik.

Pada umumnya karya seni rupa lukis menganut prinsip estetika tertentu. Pelukis harus dapat mengidentifikasi cita rasa keindahan yang melekat pada karya-karya yang pernah diciptakan. Pada tahap ini, perlu menetapkan prinsip estetika yang paling sesuai untuk mengungkapkan pengalamannya.

Alternatif prinsip estetika yang dapat dipilih ialah: (1) pramodern, prinsip estetika yang memandang seni sebagai aktivitas merepresentasi bentuk-bentuk alam, atau aktivitas pelestarian kaidah estetik tradisional; (2) modern, prinsip estetika yang memandang seni sebagai aktivitas kreatif, yang mengutamakan aspek penemuan, orisinalitas, dan gaya pribadi atau personality; (3) posmodern, prinsip estetika yang memandang seni sebagai aktivitas permainan tanda yang hiperril dan ironik, sifatnya eklektik (meminjam dan memadu gaya seni lama) dan menyajikannya sebagai pencerminan budaya konsumerisme masa kini.

#### Contoh:

Kaidah seni post modern digunakan sebagai kaidah seni dalam penciptaan karya seni lukis. Dalam kaidah seni post modern atau seni kontemporer memberi pemahaman dan penilaian baru terhadap potensi lokal dan tradisi dalam rangka melakukan suatu perubahan terhadap tatanan kehidupan moderisme yang mapan dengan berbagai hal yang sebenarnya semu. Dalam kaidah post modern di mana orientasi, tema, medium lebih bebas, banyak menimba dari budaya populer, karya yang dibuat lebih terbuka atau kontekstualisasi karya, kritis terhadap rasionalisme, bersifat sementara serta mensejajarkan *Low Art* dan *High Art*. *Low Art* dan *High Art* meliputi kepedulian terhadap kejadian sehari-hari (sosial) dan politik, sikap kritis dan skeptis pelukis terhadap kesenian dan zamannya, isu-isu kelas sosial, ras, gender, usia bangsa, agama,

lingkungan dan sebagainya. Secara pengeksploasian untuk mengembangkan ide dan gagasan pengolahan material dan teknik tentu memerlukan keterbukaan dari kaca mata akademis, katalog pameran dan buku.

## **b. Aspek Visual**

### 1). *Subject matter*

Untuk mewujudkan aspek konseptual menjadi karya visual, perlu ditegaskan lebih spesifik dalam *subject matter*, masalah pokok atau tema seni yang akan diciptakan. Misalnya tema sosial: kemiskinan, dengan pilihan objek “pengemis”. Tema perjuangan: dengan pilihan objek “Pangeran Diponegoro”, tema religius: lukisan baligrafi, dan lain sebagainya. Objek-objek tersebut dapat divisualisasikan dengan berbagai cara, pilihlah unsur-unsur rupa (garis, warna, tekstur, bidang, volume, ruang), sesuai dengan kebutuhan interest seni, interest bentuk dan prinsip estetika yang telah ditetapkan dalam aspek konseptual.

Contoh:

Dalam penggarapan karya digunakan media seni lukis. Media ini bertujuan untuk memberikan wawasan pengetahuan serta menjadi alternatif dalam pengolahan yaitu mencoba eksplorasi bahan sintesis ataupun bahan alam dengan mengolah warna, bentuk, dan material yang hanya dijahit, dijalin, serta disulam Alasan penggunaan seni lukis pada *subject matter* dengan mengambil objek utama burung didasari pengoptimalan kemahiran eksplorasi lebih jauh untuk mengembangkan teknik sehingga mampu menjadi wahana bagi gagasan suatu komposisi. Pada proses berkarya dilakukan berbagai teknik lukis, kolase dan sebagainya sebagai cara untuk mematangkan karya visual serta menciptakan karakter personal.

### 2). Struktur Visual.

#### a). Garis

Pada buku *Seni Rupa Modern* oleh Sony Kartika (2004: 40), garis adalah dua titik yang dihubungkan. Garis mempunyai karakter yang

berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman. Garis memiliki tiga pengertian dan asal muasal yaitu: (1) perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak melengkung, lurus dan lain-lain. Ia tidak ditandai dengan ukuran sentimeter, tetapi dengan ukuran nisbi, yakni ukuran panjang-pendek, tinggi-rendah, dan tebal-tipis. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya; (2) dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna; (3) Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Susanto, 2011: 148). Garis yang pengkarya tampikan kebanyakan untuk mempertegas bentuk objek yang dibuat.

Garis yang merupakan bentuk dasar dari suatu gambar (berkaitan dengan perwujudan simbol-simbol berupa media suatu ungkapan atau ekspresi), adalah merupakan perwujudan dari suatu goresan, yang dapat dilakukan sejak manusia dapat memegang suatu benda sebagai media untuk membuat suatu goresan. Dalam buku *Structure, Sign, and Function* sebagaimana yang dikatakan Meillet bahwa segala garis merupakan suatu dasar dari ritme-ritme dan organisasi internal sebagai suatu faktor yang dikontribusikan untuk suatu hal yang khusus dari susunan secara keseluruhan, hal itu merupakan jalan terbuka untuk memahami suatu ritme (Jan Mukarovsky, 1977: 72)

Tidak dapat dipungkiri bahwa garis mempunyai makna sangat luas, sekalipun garis adalah suatu perwujudan yang pada dasarnya mempunyai permukaan sangat sederhana, yaitu hanya sebetuk goresan yang mempunyai sifat sangat linier. Sekalipun demikian garis juga dapat melahirkan berbagai makna, baik dalam imajiner maupun dalam perwujudan yang sangat bersahaja sehingga tidak memerlukan adanya suatu penafsiran terhadap garis tersebut, sampai pada perwujudan garis yang sangat variatif yang dapat melahirkan berjuta tafsir, baik tafsir yang subjektif, maupun berbagai tafsiran yang objektif.

Bevariasinya makna garis, salah satu contoh dapat diketahui dari tanda minus/kurang (-) pada umumnya tanda tersebut adalah suatu tanda yang sudah mendapat kesepakatan secara universal, bahwa tanda tersebut adalah tanda yang mengandung makna “pengurangan” dalam ilmu hitung, contoh  $9 - 1 = 8$ , namun dalam tatanan penulisan kata sambung, tanda minus tersebut justru mempunyai arti “penambahan” untuk satu kalimat yang sama (dalam kalimat majemuk), contoh: hati-hati. Contoh tersebut menunjukkan adanya pemaknaan berbeda, tidak saja berbeda dalam pemaknaan simbol tersebut, bahkan mengandung pemaknaan yang bertentangan. Terjadilah pertentangan makna untuk satu bentuk simbol, pertentangan yang telah disepakati oleh kita semua, sehingga tidak ada lagi tafsir yang berbeda atas simbol tersebut.

Ungkapan istilah garis yang sangat konotatif sering digunakan dalam keseharian manusia, dimana keberadaan kehidupan manusia yang seringkali diungkapkan dengan garis nasib, garis nasib yang dapat ditafsir dari garis-garis yang melintang pada telapak tangan manusia. Entah kapan dimulai, namun sampai saat ini di jaman digital ini masih banyak orang yang meyakini bahwa garis tangan merupakan “illustrasi” yang dapat menceritakan kehidupan manusia pemilik tangan tersebut, mulai dari keberuntungan, sakit, bahkan ajal yang akan menimpa pemilik garis tanganpun dapat “dibaca”.



**Gambar 1.** Garis nasib, garis yang melintang pada telapak tangan (Sumber: dokumen I Wayan Setem, 2020).

Garis dalam karya seni lukis bisa menjadi sebuah tahapan melukis yakni dengan membuat sketsa lukisan. Sedangkan garis dalam pengetahuan bahan seni lukis, berdasar teknik dasar seni

lukis. Mempergunakan material kering, yang terdiri dari pencil, arang atau charcoal dan pastel, mempergunakan bidang datar kertas.

Garis sebagai elemen seni rupa sebagai konsep seni lukis memberikan konsep dan makna yang dibangun dalam berkarya. Garislah yang merepresentasikan bentuk interpretasi pelukis dalam melukiskan alam benda, pemandangan alam dan figur.

Perkembangan garis dalam karya seni lukis terus mengalami perubahan, sejalan dengan perkembangan konsep berkesenian. Seorang pelukis, selain memahami garis sebagai sebuah realisasi bentuk. Tetapi juga sebagai sebuah konsep garis yang lebih bermakna dari ekspresi seorang pelukis.

Garis dalam karya seni lukis bukan pada masalah garis dari sebuah pencil, pulpen atau pena, tapi juga sapuan kuas. Untuk mencapai naturalisme terbesar dan tingkat tertinggi kepuasan dalam lukisan, pelukis harus sangat hati-hati mempelajari kualitas garis yang dibentuk oleh persimpangan dari pesawat yang berbeda sehingga penelitian cahaya dan bayangan (*chiaroscuro*) tampaknya bagian paling penting dari pelatihan pelukis.

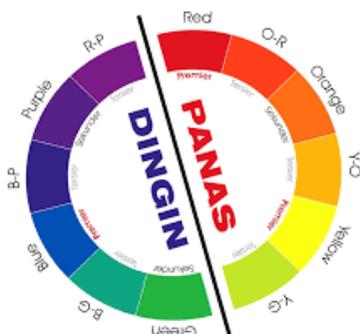
Contoh:

Garis pada karya seni lukis sangat beragam dan unik. Garis dibuat sebagai representasi visual terhadap perbedaan antara objek yang satu dengan objek yang lain. Terdapat dua macam garis, yaitu garis nyata dan garis maya (imajinatif).

b). Warna

Warna merupakan kesan mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Salim, 1991: 1715). Warna adalah salah satu elemen visual seni rupa dan unsur-unsur yang sangat penting. Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber cahaya matahari atau sumber cahaya lainnya. Warna menurut bahannya berupa pigmen, yaitu pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Bahan pelarutnya air atau minyak. Contoh cat pigmen adalah cat minyak, cat air, cat akrilik dan lain-lain (Darmaprawira, 2000: 22-23).

Dalam penciptaan karya seni lukis warna merupakan bagian terpenting untuk memberikan kesan serta nuansa objek yang dilukiskan. Warna dapat memberikan kesan tertentu seperti kesan panas, dingin, lembab, basah, kering dan juga memberikan kesan jauh dekatnya objek, serta dapat memperlihatkan volume atau keplastisan objek yang akan dilukiskan.



**Gambar 2.** Diagram skema warna panas dan dingin  
(Sumber: <https://renovasimakassar.com/2018/08/08/>).

Pada buku “Seni Rupa Modern” warna dibagi menjadi tiga yakni: (1) Warna sebagai warna, di mana kehadiran warna tersebut sekedar memberi tanda pada suatu benda, tidak memberikan pretense apapun; (2) Warna sebagai representasi alam, kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya; (3) Warna sebagai lambing/tanda/symbol di mana kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Misal warna merah bisa berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta yang membara, bahaya brani dan lain-lain (Kartika, 2004: 49-50).

Contoh:

Susunan warna-warna yang ditampilkan pada pembuatan karya cenderung analogus dan beroposisi. Analogus atau laras harmonis menghasilkan warna selaras, terlihat lembut karena satu warna dengan warna lainnya yang dipadukan memiliki

perubahan yang halus. Sedangkan warna berposisi atau laras kontras dapat member kesan kuat, dinamis, kontradiktif dan bergejolak.

c). Bidang

Bidang adalah area yang berbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berimpit). Dengan kata lain bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik formal maupun garin yang bersifat ilusif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011: 55). *Shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis), dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran dan karena cahaya atau tekstur. Di dalam karya seni *shape* digunakan sebagai sebuah simbol perasaan seorang seniman. *Shape* memiliki dua wujud yakni: (1) figur adalah *shape* yang menyerupai wujud alam; dan (2) non figur merupakan *shape* yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (Kartika, 2004: 41-42).

Contoh:

Karya seni lukis disajikan dalam bentuk format yang beragam sehingga lebih bervariasi dan menarik. pelukis tidak hanya terpaku pada satu bidang, tapi juga mencoba mengolahnya di bidang lain, seperti kanvas, kain nusa ataupun langsung di atas permukaan bidang *tapestry* yang terbuat dari bahan utama benang wol. Ukuran bidang dalam setiap karya rata-rata dalam mencapai 100 - 120 cm.

d). Bentuk

Bentuk berarti bangun, gambaran, atau wujud suatu benda (Salim, 1991: 184). Bentuk bersifat indrawi yang kasat mata dan kasat rungu sebagai penyandang nilai intrinsik dan aspek yang pertama menarik perhatian penikmat dalam karya seni. Maka bentuk adalah suatu yang secara kasat mata dapat terlihat wujudnya (Soedarso, 2006: 192).

Bentuk dibatasai oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna berbeda atau gelap terang pada arsiran atau

karena adanya tekstur. Bentuk dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penampilannya yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya, karena adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan, bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya (Kartika, 2004: 41).

Dalam perwujudan karya seni lukis pengolahan objek tentunya sering diterapkan dalam penciptaan, yang menimbulkan perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi, namun dalam karya pencipta, perubahan suatu objek tidak dilakukan, hanya ada beberapa karya yang menggunakan transformasi.

Contoh:

Pada visualisasi karya lukis yang dibuat, merupakan percampuran karakter bentuk organis dan geometris dengan menyesuaikan karakter material yang digunakan agar menjadi bentuk lukis yang unik dan selaras.

e). Ruang

Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Sehingga suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Ruang dapat pula dibagi menjadi dua yaitu ruang nyata (fisik) berwujud tiga dimensi dan ruang ilusif yaitu kersan ruang yang terdapat pada karya seni 2 dimensi, hal ini timbul karena penerapan perspektif (Susanto, 2011: 338).

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan dengan bidang dan keluasaan. Dalam seni rupa, ruang sering dikaikan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak

berbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Dalam seni lukis disebut ruang ilusif yang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, dengan perspektif digunakan untuk menghasilkan ilusi susunan kedalaman tertentu atau di Cina lebih menghargai arti ruang kosong sebagai makna filosofis, dengan kekosongan jiwa dapat diwujudkan kemungkinan-kemungkinan yang lain (Susanto, 2011: 338).

Contoh:

Eksplorasi ruang pada karya menghadirkan dimensi ruang dengan susunan bidang dan pengolahan warna. Untuk menciptakan ruang yang terasa begitu sesak dibuat dengan mengolah berbagai objek lukisan secara tumpang tindih, selain itu juga menampilkan efek gelap terang yang sangat mencolok sehingga menimbulkan ruang yang luas pada bidang lukis.

#### f). Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu (Kartika, 2004: 47). Dalam penciptaan karya, pengkarya menampilkan tekstur semu. Walaupun memakai tekstur semu objek-objek yang pengkarya buat terkesan timbul.

Tekstur adalah pemengaruh indra peraba dan indra penglihatan. Memahami, tekstur adalah berhubungan dengan kualitas sentuhan permukaan suatu objek. Tekstur juga pemengaruh karya seni tiga dimensi. Tekstur mencakup dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan bila dilihat kasar, akan tetapi ketika diraba halus disebut tekstur semu. Sebaliknya tekstur nyata adalah apa yang dirasakan atau diraba dan dilihat adalah menunjukkan hal yang sama.

Tekstur bisa halus, polos, kasap, licin, mengilap, berkerut, lunak, keras, dan masih banyak lagi jenisnya. Masih melansir sumber yang

sama, dicontohkan tekstur adalah pada setiap material atau bahan memiliki jenis khusus. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus.

Kehadiran tekstur dalam penciptaan karya seni memberikan gubahan-gubahan rasa dan kesan artistik dengan penerapan tekstur semu maupun nyata. Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan. Tekstur yang diterapkan dalam penciptaan adalah tekstur nyata yang dihasilkan dari lelehan cat, resin maupun pembentukan objek tiga dimensi. Tekstur nyata yakni tekstur yang secara fisik terasa. Tekniknya bisa plotot, kolase atau dengan alat khusus (Susanto, 2011: 49).

Aspek teknis lainnya yang juga sangat berperan untuk mendapatkan kesan tekstural yang padat dan timbul adalah pengolahan teknis pewarnaan yang nantinya dikuaskan di atas lapisan tekstur. Penulis menggunakan dua teknis pewarnaan yang sudah umum diggunakan baik dalam penciptaan karya tradisional maupun modern yakni Teknik Transparan dan Opaque.

Contoh:

Pelukis mencoba mengeksplorasi tekstur pada setiap karyanya. Terdapat tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alam (dengan menggunakan daun kering) dan tekstur buatan (cat minyak yang diaplikasikan dengan pisau palet) untuk membantu memperoleh keindahan karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah untuk memperoleh keselarasan atau harmoni.

### 3) Prinsip-Prinsip Estetika

#### a). Komposisi

Komposisi adalah istilah yang kerap kali digunakan di berbagai bidang kehidupan. Istilah ini sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan mungkin sudah dipahami banyak orang. Komposisi dikenal sebagai susunan atau tata susun. Salah satu bidang yang sering menggunakan kata ini adalah bidang seni. Komposisi bahkan memiliki arti tersendiri dalam seni musik dan

seni rupa. Komposisi dapat dianggap sebagai organisasi dari unsur seni, terutama dalam seni rupa.

Komposisi berkaitan dengan penyusunan unsur-unsur kesenian dengan mengaturnya agar menjadi bagus, teratur, dan serasi. Hal ini tentunya sangatlah penting dalam seni rupa dalam rangka membuat karya yang bagus dan bernilai estetik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komposisi adalah susunan atau tata susun. Dalam bidang seni, komposisi adalah integrasi warna, garis, dan bidang untuk mencapai kesatuan yang harmonis. Sementara itu, dalam seni musik, pengertian komposisi adalah teknik menyusun karangan agar diperoleh cerita yang indah dan selaras. Komposisi juga dikenal sebagai gubahan, baik instrumental maupun vokal dalam seni musik.

Komposisi menyangkut keseimbangan, kesatuan, irama, dan keselarasan dalam suatu karya seni rupa. Suatu gambar bentuk yang baik harus memperhatikan komposisi, sehingga gambar yang dibuat dapat menghasilkan kesan yang seimbang, menyatu, berirama, dan selaras. Dalam seni lukis, komposisi adalah penempatan atau aransemen unsur-unsur visual atau 'bahan' dalam karya, berbeda dari subyek. Komposisi juga dapat dianggap sebagai organisasi dari unsur seni menurut prinsip seni rupa.

Komposisi dalam seni lukis berarti prinsip menyusun unsur-unsur rupa kesenian dengan mengatur dan mengorganisasikannya menjadi sebuah susunan yang bagus, teratur, dan serasi. Komposisi dalam seni rupa menjadi penting agar sebuah karya terlihat bagus dan estetik. Komposisi dari sebuah gambar berbeda dari subyeknya, apa yang digambarkan, apa sebuah momen dari sebuah cerita, seseorang atau sebuah tempat

Komposisi adalah susunan atau tata susun. Tata susun ataupun komposisi dari unsur-unsur estetik seni rupa merupakan prinsip dari pengorganisasian unsur dalam tata susun. Hakekatnya suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsur pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa (Kartika, 2004: 51). Komposisi tertutup adalah tipe komposisi yang semua elemen gambar muncul hanya mengisi

bidang gambar, figur-figurnya hadir dalam batas pandang penonton (Susanto, 2011: 227).

Komposisi sangat diperlukan dalam perwujudan karya seni lukis. Objek-objek yang pengkarya lukiskan nantinya akan disusun sedemikian rupa supaya melahirkan komposisi yang baik, dan diharapkan hasil karya menjadi terlihat lebih sempurna.

Contoh:

Komposisi karya seni lukis ini cenderung bersifat asimetris namun seimbang antara atas dan bawah, kiri dan kanan. Pengolahan karya terdapat dalam bentuk landscape maupun portrait.

b). Proporsi

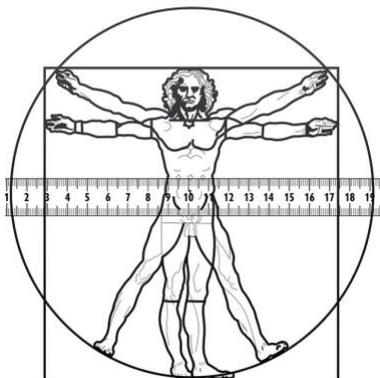
Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dengan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi juga berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama) dan *unity* (Susanto, 2011: 320). Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya seni rupa untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur-unsur seni rupa (Suherman, 2017: 91).

Karya seni rupa sangat membutuhkan proporsi, agar karya itu memiliki nilai estetika dan kesan yang seimbang. Hal itu karena setiap hal yang mengandung proporsi berarti akan memiliki keseimbangan yang ideal (benar, pantas, dan sesuai) di antara setiap unturnya. Jika suatu gambar tidak memiliki proporsi, maka gambar itu akan jadi kurang seimbang, entah dari bentuk maupun pewarnaannya.

Adapun hal yang berkaitan dengan proporsi di dalam seni lukis adalah lebar, panjang, tinggi, luas, dan ukuran kanvas. Ya, proporsi digunakan untuk mempertimbangkan perbandingan bidang kanvas atau kertas dengan objek yang akan digambar atau dilukis misalnya tubuh manusia. Untuk menggambar tubuh manusia, inilah proporsi yang disarankan berdasarkan setiap tingkatan usia: (a) usia 1-3 tahun = proporsi tubuh 1 : 4 tinggi kepala; (b) usia 4-6 tahun = proporsi tubuh 1 : 5 tinggi kepala; (c) usia 7-13 tahun = proporsi tubuh 1 : 6

tinggi kepala; (d) usia 14-17 tahun = proporsi tubuh 1 : 7 tinggi kepala, dan (e) usia 18-45 tahun = proporsi tubuh 1 : 8 - 8,5 tinggi kepala.

Dalam menciptakan suatu karya seni lukis, sangat penting memperhatikan proporsi objek, karena proporsi objek yang baik akan sangat mempengaruhi karya lukis yang diciptakan agar terlihat menarik.



**Gambar 3.** Proporsi tumbuh manusia (Sumber: <https://kumparan.com/berita-update/pengertian-proporsi>).

### c). Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberikan tekanan stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni (Susanto, 2011: 46). Dalam buku Sunarto Suherman (2017: 89) yang berjudul "Apresiasi Seni Rupa", keseimbangan merupakan prinsip dan penciptaan karya untuk menjamin tampilnya nilai-nilai keselarasan dan keserasian yang mendukung prinsip kesatuan dengan menggunakan unsur-unsur seni.

Ada 2 macam keseimbangan yang perlu diperhatikan dalam penyusunan objek dalam pembuatan karya seni lukis, yaitu: 1). *Formal balance* (keseimbangan formal) adalah keseimbangan pada 2 pihak perlawanan dari suatu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah penyebelah. Ia dicapai dengan menyusun unsur-unsur sejenis

dan punya identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner. 2). *Informal balance* (keseimbangan informal) adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Kosep dari keseimbangan ini digambarkan seperti berat dengan anak timbangan (Kartika, 2004 : 60-61).

Keseimbangan sangat penting diterapkan dalam mewujudkan karya seni lukis agar karya lukis yang diciptakan nantinya terkesan seimbang atau tidak berat sebelah.

#### d). Ritme atau irama

Ritme merupakan istilah lain dari irama. Irama dalam seni rupa menyangkut warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya (Susanto, 2011: 334). Irama sangat diperlukan dalam menciptakan karya seni lukis, agar nantinya karya yang penullis ciptakan terkesan indah.

Dalam seni rupa, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok irama ialah berulang-ulang (repetitif), berganti-ganti (alternatif), berselang-selang (progressif), dan mengalir (flowing).

Pengulangan akan bentuk-bentuk, warna, garis, atau arah yang sama atau hampir sama menimbulkan irama. Pengulangan bentuk-bentuk ruang antara garis-garis, pengulangan warna, dan bentuk-bentuk tertentu juga bersifat ritmis. Dalam menampakkan pengulangan, orang mencoba menemukan suatu irama yang enak. Di samping itu, irama pengulangan membantu menimbulkan perhatian untuk menanggulangi kebosanan, untuk meningkatkan efisiensi. Untuk mendapatkan gerak ritmis dari suatu irama, dapat dilakukan beberapa cara, antara lain:

- 1) Melalui pengulangan bentuk. Bentuk dibuat berjajar demikian rupa sehingga tercipta sebuah irama secara teratur. Bentuk dibuat sama sehingga pandangan kita menjadi lancar melihatnya. Pengulangan visual semacam itu sangatlah monoton dan menjemukan.
- 2) Menciptakan pengulangan dengan variasi. Pergantian-pergantian sederhana antara hitam dan putih, panas dan dingin

misalnya, dapat diselingi dengan pengenalan suatu unsur yang tidak diperkirakan, suatu perubahan ringan dalam tekanan yang tidak menghancurkan pola-pola ritmis keseluruhan.

- 3) Membuat progresi ukuran-ukuran dengan membuat bentuk yang berselang-seling besar kecil dan seterusnya. Dengan demikian, akan terdapat suatu irama yang seolah-olah kembang-kempis dalam penglihatan kita.
- 4) Melalui gerak garis yang kontinyu, mengalir secara terus-menerus dan teratur serta berulang-ulang kembali dalam hal yang sama, maka irama ini akan tercapai (Jana, 2005 : 13).

Contoh:

Irama gerak seni lukis ini sangat dinamis dan terkesan alami. Walaupun figur burung tidak terlalu naturalis tetapi penulis tetap mencoba menampilkan kedinamisan gerakannya pada setiap karya. Selain itu, irama juga terdapat pada gerak pengulangan melalui ojek ataupun aksen pada latar belakang yang disusun berulang sehingga menimbulkan gerak karena pengulangan objek yang satu ke objek yang lain, dan gerak pengulangan tersebut melahirkan garis semu atau garis imajinasi tertentu.

e). Harmoni atau keselarasan

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda namun dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul keserasian (Kartika, 2004: 54). Keselarasan atau harmoni sangat penting dalam menciptakan karya seni lukis. Pengkarya selalu mempertimbangkan keselarasan antara objek utama, objek pendukung dan latar belakang. Diharapkan dari keseimbangan antara perpaduan objek utama, objek pendukung, dan latar belakang mampu melahirkan karya yang selaras atau harmonis.

Prinsip keselarasan dalam seni rupa yaitu penyesuaian unsur-unsur rupa dalam suatu komposisi, atau penyesuaian bagian-bagian komposisi satu sama lainnya dengan keseluruhan wujudnya.

Keselarasan dapat diartikan juga sebagai keadaan yang berbeda dan bertentangan menjadi keadaan yang serasi. contoh yang

sederhana tentang keselarasan adalah motif pada batik. Dalam membuat motif pada batik terdapat komposisi bentuk yang berbeda sama sekali kemudian dipadukan dengan bentuk-bentuk lain sehingga terlihat selaras. Oleh karena itu batik sering disebut sebagai kesatuan yang harmonis atau kesatuan dari berbagai perbedaan. Jadi keselarasan dapat pula diartikan kesatuan yang berlainan. Nampak berbeda tapi jika digabungkan dengan bentuk ataupun warna lain kelihatan menyatu atau bersambungan.

f). Pusat perhatian

Pusat perhatian atau *point of interest/point of view* adalah titik perhatian di mana penonton atau penikmat lukisan mengutamakan perhatiannya pada suatu karya seni lukis. Dalam hal ini seniman bisa memanfaatkan warna, bentuk, objek, gelap terang, maupun ide cerita/tema sebagai pusat perhatian (Susanto, 2011: 312).

Pusat perhatian disebut dominan yang merupakan fokus suatu susunan, suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen lain berbarisan dan tunduk membantunya sehingga yang kita fokuskan menonjol. Hal ini tidak dapat kita abaikan karena justru pusat perhatian akan membawa pandangan kita ke arah yang paling penting dari suatu susunan. Pusat perhatian merupakan tujuan dari prinsip desain untuk menciptakan kesatuan untuk gejala-gejala visual yang bermacam-macam. Melalui pusat perhatian, seorang pelukis mencoba untuk mengontrol 'adekan' di dalam gejala visual atau 'sejumlah perhatian' yang diberikan untuk itu.

Pusat perhatian dapat dicapai dengan beberapa cara, antara lain: a) dengan ukuran, yang paling besar bentuknya akan kelihatan lebih dahulu; b) dengan menggunakan kekuatan warna, suatu daerah dengan warna panas (K, KO, O, OM, M, MV) yang kuat akan menjadi pusat perhatian, dari warna dingin (V, VB, B, BH, H, HK) di daerah yang sama luasnya; c) melalui tempat, biasanya mata pengamat mula-mula jatuh di bagian pusat daerah penglihatan; d) dengan cara konvergensi, memusat ke satu titik, mata akan sukar melawan titik dari mana garis atau sinar yang kuat terpancar; dan e) dengan membuat perbedaan atau perkecualian, misalnya sebuah bentuk lonjong di antara sejumlah bentuk-bentuk segi empat akan

tampak sebagai sesuatu yang lain dari yang lain, akan terlihat sebagai kekecualian.

Dengan cara-cara di atas, maka dalam suatu karya akan diperoleh suatu pusat perhatian yang dapat menghindarkan pandangan menjemukan atau monoton.

Contoh:

*Point of interest* dari seni lukis ini merupakan penggunaan bahan sintesis maupun bahan alam pada setiap karya. Karakter bentuk burung juga menjadi bernilai pada beberapa karya seni lukis tersebut. Kedua karakter antara material dan karakter anatomi burung yang unik, saling melengkapi untuk menjadi *point of view/interest* bagi para penikmat karya seni lukis.

g). *Unity* atau kesatuan

*Unity* atau kesatuan merupakan keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur dan pendukung karya, berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetika suatu karya, ditentukan oleh kemampuan memadukan keseluruhan (Kartika, 2004: 59).

Barangkali kesatuan merupakan satu-satunya prinsip organisasi visual, sementara prinsip-prinsip yang lain merupakan cara-cara yang berbeda belaka untuk mencapai kesatuan. Kesatuan dapat memuaskan keinginan penonton untuk menghubungkan sejumlah besar kenyataan dan kejadian visual yang ia lihat. Penonton harus dapat menyimpulkan pengalaman visualnya sehingga ia dapat melanjutkan pengamatannya ke hal-hal lain yang membutuhkan perhatiannya. Sebagai tambahan, kesimpulan diperlukan untuk mengerti terhadap yang terlihat.

Akan tetapi, apabila penonton menginginkan kesatuan dalam pengalaman visualnya dan mampu menambahkan yang tidak ada, apakah arti usaha-usaha yang dilakukan pelukis untuk mencapai kesatuan dalam karyanya? Jawaban kita ialah bahwa pelukis secara teori terikat dalam suatu usaha mengkomunikasikan kesatuannya, yaitu wawasannya tentang bentuk kepada penonton.

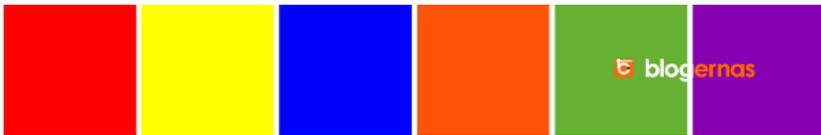
h). *Complexity* atau kerumitan

*Complexity* atau kerumitan adalah, suatu benda yang memiliki nilai estetis yang tinggi pada dasarnya tidak sederhana, dalam pengertiannya mengandung unsur-unsur yang berpadu dengan kerumitan tertentu seperti saling bertentangan atau saling menyeimbangkan. Misalnya *complexity* dalam lukisan yang pengkaryanya tampilkan di bagian objek utama.

i). *Intensity*

*Intensity* atau chroma adalah istilah untuk menyatakan cerah atau suramnya warna, kualitas atau kekuatan warna. Warna-warna yang intensitasnya penuh nampak sangat mencolok dan menimbulkan efek tegas, sedang warna-warna yang intensitasnya rendah nampak lebih lembut.

*Hue* warna adalah identitas sebuah warna, gunanya untuk membedakan antar warna, agar identifikasi unik setiap warna bisa dikenali dengan jelas. Misalnya pigmen yang terdapat pada buah jeruk, berbeda dengan pigmen yang ada pada buah alpokat. Maka masing-masing, perlu disematkan sebuah nama unik. Misalnya hijau alpokat dan orange jeruk, maka kedua nama ini, hanya milik dari kedua unsur atau pigmen yang terkandung pada kedua buah ini. Tidak ada pada pigmen lain. Begitu juga dengan unsur-unsur warna pada pigmen lain masing-masing, punya identitasnya sendiri. Sebagai contohnya warna merah, kuning, biru dan seterusnya.

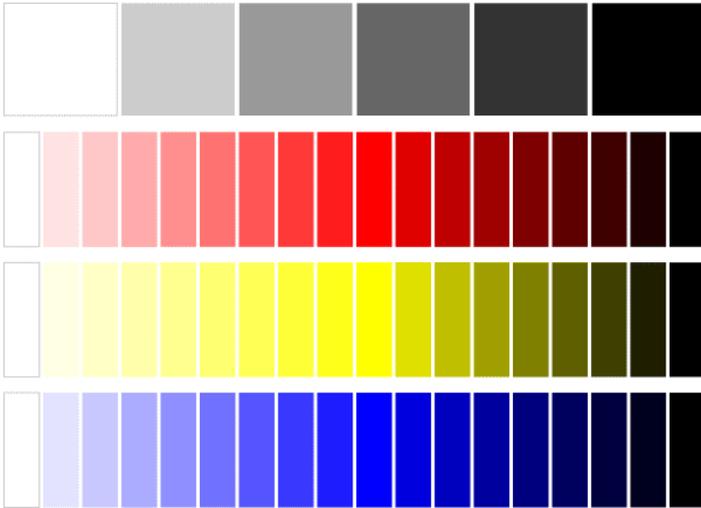


**Gambar 4.** *Hue* warna

(Sumber: <https://www.blogernas.com/2016/07/>).

*Value* artinya adalah nilai/tingkat kecerahan suatu warna. Karena setiap warna, memancarkan kecerahan yang berbeda. Kecerahan paling tinggi dimiliki oleh warna putih, dan yang paling rendah alias paling gelap, pada warna hitam. Sedang warna lain, berada di antara kedua warna ini. Semakin banyak unsur putih pada sebuah warna,

maka warna tersebut akan tampak semakin cerah (dikenal juga dengan istilah *tint*). Begitu juga sebaliknya, semakin banyak unsur hitam bercampur pada sebuah warna, maka warna tersebut akan tampak semakin gelap (dikenal juga dengan istilah *shade*).



**Gambar 5.** Tingkat kecerahan suatu warna  
(Sumber: <https://www.blogernas.com/2016/07/>).

*Chroma* warna adalah instensitas lemah kuatnya suatu warna. Kekuatan itu diukur dari seberapa dekat dan jauh sebuah warna pada pigmen aslinya. Misalnya warna merah primer, berbeda dengan warna merah muda atau merah gelap. Tapi yang paling kuat atau yang memiliki *chrom* warna tertinggi adalah pada warna merah primer. Karena merah primer itulah warna asal dari warna merah muda dan merah gelap. Sedang merah muda, sudah bercampur dengan putih dan merah gelap sudah bercampur dengan hitam.



**Gambar 6.** Intensitas lemah kuatnya suatu warna  
(Sumber: <https://www.blogernas.com/2016/07/>).

Warna-warna yang intensitasnya penuh nampak sangat mencolok dan menimbulkan efek tegas, sedang warna-warna yang intensitasnya rendah nampak lebih lembut. Berdasarkan paduan warna (*colour scheme*), warna dapat dibagi dalam tiga tipe yakni:

- a) Warna monokromatik, adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan satu warna, misalnya urutan dari merah tua sampai ke merah yang paling muda.
- b) Warna complementer, yaitu dua warna yang berlawanan dalam kedudukan berhadap-hadapan, memiliki kekuatan berimbang, misalnya kuning kontras ungu, biru kontras jingga, dan merah kontras hijau.
- c) Warna analogus, adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan beberapa warna, misalnya urutan dari biru, biru kehijauan, hijau, hijau kekuningan, dan kuning.

*Intensity* atau kualitas media, adalah suatu benda (lukisan) yang dikatakan memiliki estetis bukanlah benda yang sembarangan, melainkan memiliki kualitas dalam setiap media-media pembuatannya. Misalnya lukisan yang dibuat dengan media warna yang *intensity* bagus, dengan penguasaan tehnik yang bagus, akan melahirkan karya yang berkualitaas.

#### 4) Gaya pribadi.

Gaya pribadi sering disebut gaya perseorangan, memiliki ciri khas kepribadian sebagai faktor bawaan yang menandai sifat unik karya seni lukis yang diciptakan seorang perupa. Dalam penciptaan karya seni lukis, ciri khas seorang pelukis merupakan sifat unik karya yang diciptakannya. Misalnya Raden Saleh, S. Soedjojono, dan Basoeki Abdullah walaupun sama-sama melukis dengan gaya realisme, karyanya akan sangat berlainan karena unsur gaya pribadinya. Karya Raden Saleh pada karya lukisannya menghadirkan suasana dramatis aristokratis. Basoeki Abdullah pada karya lukisannya memperlihatkan idealisasi keindahan yang permai, sedangkan karya S. Soedjojono menghadirkan suasana heroisme dan nasionalisme.



**Gambar 7.** Raden Saleh, *Penangkapan Pangeran Diponegoro*, 1857, 112 cm × 178 cm (Sumber: Museum Istana Kepresidenan Yogyakarta).



**Gambar 8.** S. Soedjojono, *Kawan-Kawan Revolusi*, 1947, (Sumber: <https://historia.id/kultur/articles/kisah-bung-dullah-dalam-lukisan-sudjojono-DnEQ4>).

Dalam aktivitas pembelajaran seni lukis, gaya pribadi akan lebih mudah terlihat apabila kebebasan berkreasi diberikan, sehingga karya-karya mahasiswa dengan sendirinya memperlihatkan keberagaman gaya seni sesuai kepribadiannya masing-masing.

Contoh:

Dalam berkarya ada kecenderungan membuat karya dengan gaya representasi. Kata representasi berarti deskripsi atau potret seseorang yang dibuat terlihat natural. Dikemudian banyak diartikan "*the visual embodiment of something*", merupakan reproduksi yang akurat dari alam. Selama menjalani proses kreatif pelukis akan mengalami proses evolusi dan perubahan dalam penciptaan karya. Dimulai dari penciptaan karya yang masih samar dan membingungkan sampai akhirnya perbedaan yang menunjukkan gaya personal.

### c. Aspek Operasional

#### 1). Tahap persiapan,

Tahap persiapan berkarya seni lukis berkenaan dengan pengadaan dan pengolahan bahan utama, bahan pendukung, dan pengadaan peralatan.

Penciptaan seni lukis diperuntukkan sebagai media komunikasi menghubungkan kehidupan, pelukis, karya, publik dan kritik seni. Pelukis sebagai aktor utama memiliki dua kecendrungan yang kuat yakni *pertama*, ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan dan *kedua*, hasratnya untuk mengkomunikasikan pengalaman dengan penciptaan seni. Dengan demikian menurut Purwasito (2003) penciptaan seni sebagai sebuah perjalanan saintifikasi artwork (karya seni) sarat dengan konsep-konsep, teori-teori, metodologi, hitoris, lokalgeni.

Setelah memperoleh kelayakan kondisi untuk berkarya, pelukis dapat melangsungkan kegiatan berkarya. Khusus dalam langkah mewujudkan karya, terdapat tiga aspek utama yang dilakukan oleh pencipta yaitu langkah eksplorasi, eksperimen, dan *forming*. Ketiga langkah tersebut merujuk pada gagasan Alma Hawkins (Hadi, 2003: 24). Secara umum langkah-langkah tersebut dipraktekkan oleh pencipta namun dengan urutan yang tidak ketat. Aspek eksplorasi, eksperimen, dan forming terjadi saling susul-menyusul.

Selain tiga aspek utama yang digagas Alma Hawkins, pelukis bisa juga merujuk pada gagasan proses kreasi yang ditawarkan oleh

Primadi Tabrani dan SP. Gustami. Gagasan tersebut digunakan sebagai referensi proses berkarya secara lebih spesifik untuk melengkapi tiga langkah utama metode Alma Hawkins.

Proses berkarya adalah aktifitas yang melibatkan daya kreativitas. Seperti yang diungkapkan oleh Tabrani, proses kreasi merupakan integrasi dari kemampuan rasio, fisik, dan kreatif (Tabrani, 2006: 279). Ketiga kemampuan manusia tersebut berperan dalam proses perwujudan karya dari tahap ide sampai tahap pelaksanaan. Dalam tahap ide sampai pelaksanaan terjadi ciri-ciri tingkatan yang dinamis seperti yang diuraikan Tabrani secara lebih spesifik sebagai berikut:

“ ... seluruh tingkat-tingkat proses kreasi, baik tingkat-tingkat dalam tahap ide, maupun tingkat-tingkat dalam tahap pelaksanaan diberi nomor urut dari I sampai dengan VII, dengan catatan bahwa tingkat-tingkat tersebut tidak selalu berurutan terlaksananya, dapat meloncat-loncat, berubah urutannya, saling *overlapping*, berintegrasi, dan sebagainya (Tabrani, 2006: 280).

Tingkat I sampai VII yang dimaksud Tabrani yakni a) Persiapan (tingkat I) merupakan masa persiapan psikologis yang dibutuhkan untuk suasana yang *favorable* bagi proses kreasi, b) Pengumpulan bahan (tingkat II), bahan yang dimaksud merupakan dinamika materi di dalam pikiran yang diperoleh dari kemampuan rasio dan imajinasi yang dipengaruhi oleh keadaan internal dan eksternal, c) Empati menuju pra-ide (tingkat III) merupakan tingkat di mana ilham tercetus, d) Pengeraman pra-ide (tingkat IV) masa inkubasi ilham yang juga telah disertai dengan tindakan-tindakan eksperimen, e) Penetasan ide (tingkat V) masa di mana ilham-ilham yang muncul dari tingkat III dan pengetahuan-pengetahuan yang berkembang dari hasil eksperimen pada tahap IV saling membaaur untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan baru atau kesimpulan-kesimpulan yang matang dari tingkat II sampai IV, f) Aspek luar pelaksanaan (tingkat VI) merupakan verifikasi pertama berupa perwujudan kesimpulan atau *testing, evaluating, revision*, dan sebagainya dari apa yang diperoleh pada tingkat-tingkat sebelumnya, e) Aspek integral pelaksanaan (tingkat VII) merupakan tahap eksekusi yang melibatkan hasil yang diperoleh dari tahap VI

di mana kualitas *forming* telah dibekali oleh pengalaman yang diperoleh dari tingkat-tingkat sebelumnya (Tabrani, 2006: 279-287).

Dari tingkatan proses kreasi tersebut terdapat keselarasan dengan gagasan metode penciptaan yang dikemukakan oleh Alma Hawkins. Tingkat I-III bersesuaian dengan tahap eksplorasi, tingkat IV- VII bersesuaian dengan tahap eksperimen dan *forming* namun tidak dengan pemisahan yang tegas. Bila merujuk pada proses kreasi maka tahap eksplorasi, eksperimen dan *forming* dapat terjadi secara dinamis seperti yang diungkapkan Tabrani di mana tahapan dapat meloncat-loncat, berubah urutannya, saling *overlapping*, berintegrasi dalam proses merealisasikan gagasan. Dalam proses berkarya yang dilakukan oleh pencipta, gagasan Alma Hawkins digunakan untuk menjadi koridor berkarya secara umum yang merujuk pada rentang waktu akademik yang digunakan di dalam menyelesaikan studi. Rujukan proses kreasi dari Tabrani digunakan untuk memperoleh acuan guna mencapai mutu kualitas ide sampai perwujudan karya. Keterbukaan dinamika antar tingkatan dalam proses kreasi dapat lebih mengakomodasi kemungkinan-kemungkinan baru yang dapat diselaraskan dengan gagasan utama. Evaluasi dari tiap karya dapat menjadi pertimbangan untuk membuka peluang improvisasi yang mendukung penguatan gagasan dan kualitas karya.

Selain itu metode penciptaan juga mengacu pada teori SP. Gustami dalam buku yang berjudul *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur, Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia* (2007: 329-332). Disadari bahwa metode ini diterapkan pada seni kriya, tetapi bisa dan diadopsi dalam penciptaan seni lukis, yaitu mengacu pada teori "*Tiga Tahap Eman Langkah*". Prosesnya terdiri dari: *pertama* tahap eksplorasi, *kedua* perancangan dan *ketiga* tahap perwujudan. Analisis dalam tiga tahap penciptaan dapat diurai menjadi enam langkah yaitu: eksplorasi, penggalan landasan teori, perancangan, visualisasi gagasan, perwujudan, mengadakan penilaian atau evaluasi.

## 2). Tahap observasi/eksplorasi

Observasi merupakan tindakan pengamatan yang dilakukan secara cermat dan mendalam terhadap suatu objek atau permasalahan. Observasi merupakan kata serapan dari bahasa

Inggris "*observation*" yang memiliki arti pengamatan, peninjauan secara cermat (Badudu, 1996: 41), sedangkan kata kerjanya adalah mengamati (*to observe*) memiliki arti mengawasi dengan teliti, mengobservasi. Dengan demikian observasi adalah pengamatan secara mendalam, detil dan terperinci terhadap suatu objek sehingga mendapatkan *insight*. *Insight* yaitu pemahaman baru yang lebih mendasar/mendalam dari objek atau permasalahan yang diamati.

Sebagai seorang pelukis ada beberapa syarat agar mampu berkarya yakni *pertama*, upaya menemukan gagasan (*inception of an idea*) atau mencari sumber gagasan, inspirasi atau ilham yang merupakan dorongan kuat untuk mencipta karya seni lukis. Pada tahap ini seorang pelukis dihadapkan pada berbagai macam pilihan ide, tetapi pasti ada sesuatu yang paling menyentuh yang menggerakkan hati untuk dijadikan objek kajian untuk diciptakan dalam karya seni lukis. Ide/inspirasi bisa datang darimana saja termasuk dari dunia kehidupan subjek pelukisnya, seperti ide bersumber dari alam spiritual yang alami.

*Kedua* menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*). Menyempurnakan, artinya mengembangkannya menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud kongkrit-lahiriah. Pada tahap ini ini dilakukan ekspolarasi (penjelajahan, pencarian, penemuan), yang menjadi objek kajian atau ciptaan. Eksplorasi dibagi dalam dua bagian, yakni eksplorasi untuk merumuskan konsep penciptaan dan eksplorasi untuk pembentukan. Eksplorasi diperlukan guna mengumpulkan objek kajian dan ciptaan. Dalam perumusan objek kajian pengalaman empiris dipadukan dengan dokumen terkait yang terdapat dalam buku, majalah, jurnal dan sumber dari internet.

Eksplorasi dalam seni lukis seringkali digunakan dengan tujuan mematangkan, permasalahan dan ide penciptaan serta pengalaman empiris yang intens lewat komunikasi dengan data-data visual (artefak) pada karya-karya selektif dan pustaka terkait. Mematangkan berarti, mengumpulkan modal kreatif, inovatif melalui proses berfikir kreatif sehingga seorang pencipta atau seniman memiliki sesuatu yang siap dieksekusi. Metode eksplorasi

ini dapat dilakukan di studio, ataupun lapangan yang dipilih lapangan bisa saja pasar, candi, desa, dsb. Dalam hal ini sumber kreatif itu adalah pengalaman empirik, lapangan dipilih dengan asumsi bahwa sumber kreatif tidak bisa didapat dari karya-karya orang lain, melainkan pengalaman empirik di lapangan.

Proses ini dapat menggunakan dasar pemikiran penelitian tindakan (*action research*) sebagai metode dan alat penelitian yang potensial. Pokok dari kerja praktik yang dihasilkan melalui proses eksperimental telah memberikan bukti, yang sejalan dengan tujuan utama penyelidikan untuk untuk mengetahui segala kemungkinan. Observasi digunakan untuk mendapat gambaran nyata melalui kegiatan pengamatan langsung mengenai kondisi *subject matter*.

Pada tahap eksplorasi, langkah ini dimulai dengan melakukan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, mengadakan pengamatan dan pencermatan pada sumber penciptaan, yang nantinya juga akan menjadi sumber ide, dengan langkah identifikasi dan perumusan masalah. Penelusuran, pengumpulan data referensi, dan perenungan jiwa terhadap topik yang akan digarap. Pada dasarnya kemunculan konsepsi berakar dari serangkaian pengamatan yang mendalam, menelaah, menjelajahi objek.

Kemudian untuk melengkapi data-data berkaitan dengan penciptaan seni lukis, diadakan penelusuran tentang esensi *subject matter* dalam berbagai aspek ruang dan waktu melalui kajian pustaka (buku referensi, koleksi pribadi, perpustakaan dan internet), mengunjungi situs sehingga melahirkan interpretasi intersubjektif. Kemudian, data-data tersebut dikumpulkan, direnungkan dan dianalisis, untuk dapat memecahkan masalah secara teoritis, maupun menemukan *insight* terhadap *subject matter*.

Melaksanakan observasi jangan hanya terpaku pada penampakan luarnya saja, tetapi harus berusaha bersungguh-sungguh menelisik lebih dalam apa saja yang terkandung pada objek atau permasalahan yang diobservasi. Maka perlahan-lahan akan muncul berbagai pertanyaan yang menjadi piranti dasar untuk kreatif yaitu 5 W + 1 H (*Who, What, Where, When, Why + How*), siapa, apa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana. Pengamatan objek secara mendalam tanpa disadari akan memunculkan ide-ide baru yang

tidak pernah terduga sebelumnya. *Insight* yang didapat akan membuka berbagai peluang yang bisa digunakan sebagai ide sumber inspirasi penciptaan karya seni.

Observasi merupakan suatu keahlian (*skill*) yang harus terus dilatih. Pengamatan tidak harus formal dengan alat bantu observasi yang lengkap dan canggih, namun setiap individu dapat belajar untuk menjadi pengamat yang baik dengan memperhatikan lingkungannya dengan lebih seksama. Pengamatan menghasilkan pengetahuan baru, banyak hal yang tadinya tidak ada, tidak terpikirkan setelah melakukan pengamatan mendalam menjadi ada. Melalui pengamatan berbagai macam pemaknaan dan peluang akan terbuka dan mengemuka.

Dari melakukan observasi secara intens terhadap fenomena yang terjadi pada *subject matter* yang menggugah emosi/perasaan dan memiliki daya tarik besar bagi berbagai unsur dari totalitas pengalamannya, maka pengkarya mewujudkan 'bangunan ide-ide' (*construct of ideas*) sebagai respon atasnya. Dari eksplorasi konsepsi diperoleh intisari dari berbagai gagasan yang merupakan kekuatan dan substansi yang akan dipresentasikan. Di samping eksplorasi konsepsi juga perlu dilakukan berbagai eksplorasi visual dan penerapan teknik pencapaian artistik. Bentuk visual secara objektif bukan sekedar lahir karena kepentingan artistik semata, tetapi merupakan manifestasi konsepsi yang membentuk gugus struktur estetis dengan kesadaran akan isi dan substansi yang menjadi kesadaran mendalam.

Eksplorasi estetik merupakan hirarki dari sebuah karya seni lukis menjadi representasi emosi, perasaan, dan intelektual pelukisnya. Eksplorasi ini bisa berlangsung jauh sebelum sebuah gagasan diwujudkan dalam bentuk karya maupun bisa terjadi di tengah-tengah proses kreatif sedang berlangsung, sehingga citra-citra visual yang masih virtual pun dapat tergali maksimal dengan kapasitas estetik tertentu. Improvisasinya dengan penajaman estetika dan kemampuan teknis, analitis dan intuitif. Pencitraannya dengan berbagai kemungkinan digali untuk menciptakan gagasan imajinasi, bersifat *juxtaposis* akan melahirkan sesuatu yang unik, berbeda dan personal.

### 3). Tahap percobaan

Konsep penciptaan yang telah dirumuskan kemudian diterjemahkan dalam bentuk percobaan-percobaan berupa sket, dalam berbagai variasi sesuai dengan konsep yang akan diwujudkan. Berbagai kemungkinan sket dibuat, diulang, dipilah, dan dipilih yang paling menarik dan sesuai dengan konsep yang ingin diciptakan. Pada tahap improvisasi ini objek yang telah ditentukan untuk diwujudkan diatur dan dikomposisikan agar menghasilkan karya yang harmonis.

Eksperimentasi dalam proses penciptaan seni lukis perlu dimatangkan dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya.

Tahap ini mencakup pula berbagai upaya dari berbagai sudut pandang, cara penggarapan serta bentuk-bentuk yang mau dibangaun. Dengan demikian berusaha mencari tahu data, fakta, atau realitas 'tersembunyi' dari subjek yang mau dieksplorasi. Disinilah pengkarya mencari berbagai kebolehjadian dalam konsep, bentuk dan presentasinya.

Bentuk adalah nilai dalam representasi seni, namun bentuk harus kita artikan lebih dimaknai sebagai "bentuk hidup" (*living form*): berkenan dengan kualitas daya ungkap dari susunan-susunan material tertentu yang dipunggut, dipilih dan digunakan pengkarya melalui intuisi untuk kebutuhan ekspresi. Jadi 'bentuk' dalam karya seni adalah sesuatu yang dengan sendirinya "mengada" untuk mengakomodasi implus-implus perasaan setelah menelaah, memikirkan, merasakan realitas/fakta-fakta lapangan.

Dalam eksplorasi desain karya terjadi juga improvisasi. Pada tahap ini pengkarya mencoba-coba mencari berbagai kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah dinyatakan dalam tahap eksplorasi (pengamatan lapangan). Berbagai bentukan yang bersifat *trial* dan *error* dilakukan. Tahap ini penting sekali dilalui kembali demi penyegaran dan aktualisasi kerja kreativitas. Dari proses kerja improvisasi ini nanti bisa diambil 5 atau 6 skema matang (*embrio*) yang selanjutnya dipilih untuk diteruskan sebagai landasan melukis.

Dalam tahap percobaan pelukis bisa berpikir secara *lateral* dan *divergen* (perhatian menyebar ke berbagai arah yang mungkin dilakukan), sebaiknya dalam tahap pembentukan kita wajib berpikir *konvergen* memusat, dan menuju kesatu tujuan yaitu mewujudkan konsep menjadi karya sesuai rencana.

Berpikir *lateral* yang bersifat *divergen* menekankan berbagai pendekatan dan cara pandang berbeda, yang fungsinya melengkapi berpikir vertikal yang konvergen. Dengan berpikir “vertikal” kita mengambil suatu posisi sebagai basis. Langkah selanjutnya tergantung pada di mana kita berada pada moment ini, dan secara logis harus berkaitan dengan dan berasal dari basis kita. Ini menyiratkan pembuatan sesuatu dari suatu basis, dan “menggali lubang” lebih dalam pada basis yang sama itu.

Dengan berpikir *lateral* pengkarya bergerak ‘ke samping’, mencari persepsi-persepsi berbeda, menyusun konsep-konsep berbeda, dan memperoleh titik-titik masuk yang berbeda pula. Pelukis dapat menggunakan berbagai cara, termasuk permainan, guna mengeluarkan diri dari alur berpikir biasa yang sudah melazim, yang tanpa terasa telah menjadi klise.

Fungsi berpikir *lateral* berkaitan dengan dengan upaya meninjau kembali pola pandang dalam mengorganisasi informasi. Berpikir lateral adalah upaya mengubah persepsi terhadap suatu objek atau permasalahan. Semua cara pandang itu benar dan dapat didampirkan. Setiap cara pandang yang ada itu tidak bermula dari cara pandang lain yang lebih dulu ada, tetapi dapat dihasilkan secara sendiri-sendiri. Dalam pemahaman pelukis berpikir lateral harus berhubungan dengan eksplorasi sebagai mana persepsi harus berhubungan dengan karya seni lukis. Sama halnya ketika berjalan mengelilingi sebuah bangunan dan memotretnya dari berbagai sudut pandang. Semua sudut pandang ini setara dan mengandung potensi sendiri.

Logika vertikal berkaitan dengan ‘kebenaran’ dan ‘apa-nya’. Sedangkan ber-pikir *lateral* seperti halnya persepsi, berhubungan erat dengan berbagai kemungkinan atau kebolehdjian dari ‘apa-nya’ itu. Pelukis membuat lapisan-lapisan dari apa yang mungkin dan yang pada akhirnya sampai pada suatu gambaran yang berguna.

Berfikir lateral secara langsung berhubungan dengan perubahan atau pencarian konsep-konsep dan persepsi-persepsi yang beragam. Perubahan persepsi dan konsep adalah basis dari kreativitas yang melibatkan ide-ide baru. Secara fungsional berfikir lateral adalah proses berfikir untuk selalu mengubah-ubah konsep dan persepsi.

Berfikir lateral dalam eksplorasi bentuk patut diaplikasikan untuk mengatasi kebekuan pola pandang, guna membongkar pemahaman yang statis, dan mendekonstruksi habitat lama yang acap kali tidak lagi relevan. Dengan memahami fungsi dan cara kerja berfikir lateral akan dikondisikan untuk membangkitkan persepsi-persepsi alternatif, konsep-konsep lain dan sudut-sudut pandang beragam dibanding pola pandang lama yang sering kali sudah beku tanpa terasa. Pengkarya melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan persepsi secara dinamis. Kedinamisan itu seperti air yang terus bergerak mengikuti wadag dan lingkungan di mana ia berada, guna menangkap gambaran-gambaran yang tadinya samar-samar untuk dipetik guna diwujudkan jadi karya.

Selanjutnya setelah konsep dinyatakan dalam suatu bentuk tertentu, bentuk ini harus dipresentasikan. Di sinilah pelukis melihat secara kritis kekurangannya dan kelebihanannya, dan menguji apakah ide, konsep dan bahasa aktualnya sudah sinkron atau belum. Secara kritis bisa mempertanyakan apakah sudah ada hubungan yang saling melengkapi antara gelombang (ide + konsep) dan partikelnya (wujud fisiknya).

Yang terpenting juga adalah memahami bahwa seni itu adalah bentuk dan isi (wujud dan makna yang meleka). Ketika pengkarya ingin memberikan bobot filsafati pada karyanya, maka pelukis memasuki dua ruang penjelajahan estetika, yaitu konsep estetika dan eksplorasi artistik. Dengan kata lain, pelukis memasuki dua ruang abstraksi, yaitu "struktur estetika" dan "struktur bentuk". "Struktur bentuk" menunjukkan "wajah" suatu karya seni dengan pengolahan material, sedangkan "struktur estetika" meletakkan segala hal yang "estetika" sebagai suatu entitas yang ditangkap dalam keterpaduan antara kualitas persepsi dengan pengolahan akal budi yang tidak hanya berada dalam dimensi psikologik. Tetapi juga bisa ditarik ke

dalam dimensi-dimensi metafisik, etik, aksiologik, dan epistemologik (filsafati).

Tahap perancangan, berdasarkan perolehan dari eksplorasi, kemudian dirumuskan dan dilanjutkan dengan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa. Langkah berikutnya yang akan dilakukan adalah dengan mengadakan percobaan-percobaan yang menyangkut bahan dan teknik yang akan digunakan dalam perwujudan karya seni lukis.

Percobaan dalam proses penciptaan seni lukis, adalah dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya. Dengan melakukan percobaan diharapkan akan mendapatkan berbagai kemungkinan bentuk-bentuk yang dikehendaki.

Percobaan bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai proses perlakuan terhadap media dengan berbagai pendekatan teknik konvensional dan non-konvensional. Pemilihan bahan dan media dengan mencoba menggali berbagai kemungkinan kebolehdian media kanvas dengan pen, tinta, akrilik, pensil, dan cat minyak.

#### 4). Pewujudan

Tahap pembentukan merupakan pewujudan dan penggalan berbagai aspek visual artistik dan penajaman estetika dengan kemampuan teknis maupun analisis intuitif. Dalam proses perwujudan karya, peluksi bisa menggali/memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya.

Tahap perwujudan merupakan proses pemindahan sketsa-sketsa yang terpilih ke dalam media dan kanvas ditempel pada sesuai dengan kebutuhan. Dalam pembentukan diperlukan sarana untuk mewujudkan gagasan dan ide agar terealisasi, untuk perwujudan lukisan dengan media kanvas, digunakan cat akrilik, tinta, ballpoint, drawing pen, pensil, dan kuas, pisau palet sebagai alat melukis.

Proses pewarnaan pada karya diawali dengan memberi warna-warna dasar pada bagian objek maupun latar belakangnya. Warna

dasar dibuat agak cair dengan lebih mengencerkan campuran cat air, akrilik maupun tinta cina. Langkah selanjutnya adalah menunggu hingga warna dasar tersebut kering, kemudian setelah warna dasar kering atau setengah kering ditumpangangi dengan warna-warna yang senada, dari proses pewarnaan yang kedua ini biasanya muncul nilai keruangan dari pengolahan gelap terang pada bentuk-bentuk tertentu. Hal tersebut dilakukan untuk dapat melihat kesan ruang dan bentuknya, di samping itu juga pada kenyatannya saat melihat nilai ruang yang terbangun dapat merangsang untuk lebih menguatkan emosi dalam melakukan kerja kreatif. Sambil menunggu warna pada bagian tertentu mengering, proses selanjutnya dapat berlangsung untuk membuat efek-efek pada bagian objek dengan cara menggunakan berbagai teknik yang disesuaikan dengan karakter ataupun efek yang diinginkan. Pada proses ini juga dilakukan dekonstruksi bentuk objek.

Proses berikutnya adalah memberi penekanan pada bentuk-bentuk tertentu yang harus ditonjolkan. Kemudian memberi aksentuasi pada unsur bentuk bagian objek dengan memberi penekanan warna yang lebih kontras, dan langkah akhir adalah mencermati ulang warna-warna pada objek serta warna latar belakang, karena tidak menutup kemungkinan ada bagian tertentu yang harus diselaraskan dengan unsur-unsur yang lainnya.

Karena dalam proses kreatif yang melibatkan imajinasi, maka dalam proses kerja akan terjadi improvisasi-improvisasi dalam bentuk, komposisi dan pewarnaan sesuai suasana batin saat itu. Dalam pembentukan, memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek dan yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya serta representasi konsep estetikanya.

#### 5). Presentasi dan sosialisasi

Pameran sebagai ruang besar dalam mengetengahkan gagasan, dan merepresentasikan karya. Sesuai dengan visi dalam berkarya maka dalam hal ini memakai tipe pameran apresiasi berdasarkan tujuan lebih pada persoalan dan kepentingan edukasi publik.

Pameran seni lukis merupakan pertunjukan karya yang ditujukan kepada publik agar dapat dinikmati, diamati, dan

diapresiasi. Karya seni lukis berasal dari olah ide atau gagasan seniman yang wujudnya memiliki karakteristik dapat ditangkap oleh mata dan dirasakan melalui rabaan.

Pameran juga dapat dikatakan sebagai media komunikasi dan informasi antara seniman dengan khalayak umum sebagai apresiator seni. Sehingga, melalui pameran seni lukis, terjadi proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan atau nilai. Adapun pameran seni lukis dari masa ke masa mengalami berbagai perkembangan sehingga memiliki beragam jenis dan fungsi berbeda.

Jenis-jenis pameran seni lukis sebagai berikut.

1. Pameran berdasarkan waktu penyelenggaraan,
  - (a) Pameran seni lukis secara periodik, diselenggarakan secara berkala atau berulang dan berkelanjutan dalam periode atau kurun waktu tertentu, misalnya setiap setahun sekali.
  - (b) Pameran insidental, diselenggarakan sewaktu-waktu, tidak rutin. Penyelenggaraannya didasarkan atas kebutuhan yang ada, misalnya pameran bencana alam yang diadakan untuk tujuan sosial, yakni menghimpun partisipasi donasi.
  - (c) Pameran permanen, diadakan secara terbuka, tetap, dan terus-menerus. Pameran ini dapat berbentuk pajangan koleksi museum, misalnya Museum Rudana di Ubud, Gianyar.
2. Berdasarkan jumlah pelukis yang tampil, pameran seni lukis dapat digolongkan sebagai berikut.
  - (a) Pameran tunggal, diadakan secara individual oleh perorangan hanya menampilkan hasil karya dari seseorang saja. Umumnya, pameran ini hanya menampilkan satu jenis karya saja. Adapun biasanya penyelenggaraan pameran tunggal bersifat komersial.
  - (b) Pameran kelompok, diadakan oleh sejumlah orang yang tergabung dalam kelompok, misalnya kelompok mahasiswa angkatan 2021, Kelompok Perupa Galang Kangin. Adapun kelompok tersebut terbentuk atas kesamaan pandangan atau konsep yang ingin dituangkan ke dalam pameran.
3. Pameran retrospeksi merupakan pameran yang menunjukkan runutan sejarah atau perjalanan subjek tertentu. Umumnya,

pameran ini berisi tentang sejarah atau perjalanan hidup pelukis dan dilakukan secara perorangan.

Fungsi pameran seni lukis, selain menjadi media informasi dan komunikasi antara perupa dengan publik, dalam konteks pendidikan pameran berfungsi menumbuhkan apresiasi mahasiswa terhadap seni. Di samping itu, pameran juga setidaknya memiliki 4 fungsi sebagai berikut.

- (a) Pameran sebagai sarana edukasi berfungsi menginternalisasi pentingnya pengalaman batin.
- (b) Melalui pameran, pelukis dapat menuangkan gagasan seninya yang kemudian menuai penilaian atau apresiasi dari khalayak.
- (c) Sarana prestasi, kreativitas dan keaktifan dalam berkarya bisa terlihat melalui sebuah pameran, sehingga pameran menjadi ajang kompetisi yang mendorong tumbuhnya prestasi.
- (d) Pameran memiliki fungsi hiburan yang dapat menjadi alternatif dalam meredakan ketegangan dari aktivitas keseharian.

#### **1.4 Berbagai Metode Pendekatan Penciptaan Seni Lukis**

Suatu bidang ilmu tidaklah bisa berdiri sendiri, untuk itu diperlukan ilmu-ilmu dari disiplin ilmu lain dalam membentuk dan menciptakan ilmu serta kebudayaan baru (pengetahuan yang diproduksi menjadi budaya). Hal itu disebabkan karena situasi dan kondisi, termasuk fakta, data, artefak berada di wilayah yang tidak sama, masih terpenggal-penggal sehingga memerlukan seperangkat alat dan metode untuk merekonstruksi semuanya menjadi sebuah teks pengetahuan yang lengkap.

Namun tak bisa dipungkiri bahwa metode atau cara dalam setiap merekonstruksi, mengkaji, dan bahkan menciptakan sesuatu objek atau masalah tidaklah sama, tetapi jelas berbeda. Dalam ranah sebuah penciptaan seni lukis pada prinsipnya memiliki cara masing-masing yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun dalam perkembangan pengetahuan masa kini, tidak menutup kemungkinan masing-masing bidang keilmuan dapat meminjam, mengawinkan dan, mengolaborasi metode dari ilmu lain, ketika

hal tersebut memang diperlukan. Hal ini sering disebut dengan metode multidisiplin atau interdisiplin.

Dalam penciptaan karya seni lukis sangat diperlukan metode atau strategi mengguncang pola pikir dan persepsi lama yang linier dalam menghadapi persoalan, yaitu dengan berbagai alternatif metode pendekatan yang menekankan pada pencarian berbagai pendekatan dan cara pandang yang berbeda. Hal ini untuk memandang sesuatu yang baru atas penciptaan seni lukis dari berbagai macam persoalan yang dihadapi serta untuk mencoba mempersepsi konsep yang berbeda dalam menangkap sesuatu yang baru yang semula tidak diperhatikan pada metode atau cara yang biasanya. Kemudian, hasil persepsi yang baru tersebut dimunculkan kepermukaan.

Strategi membuat karya seni lukis sebagai langkah-langkah proses berkesenian yang dilakukan seorang pelukis di dalam berkarya. Dengan menetapkan cara pandangan di dalam berkarya seni lukis secara luas. Bahwa landasan berkesenian memberikan ruang kemungkinan di dalam berkarya seni.

Dalam buku *Seni Lukis Konsep dan Metode* (Wiratno, 2018: 177-178) disebutkan bahwa apa yang dilakukan di dalam berkarya seni lukis menghasilkan berbagai macam “bentuk”, sebagai landasan berkarya seni lukis dan berkarya seni di dalam perkembangan zamannya, sebagai berikut.

- 1) Bentuk gagasan, muncul dalam upaya ingin membuat karya seni lukis sebagai landasan berkarya seni yang lebih luas dan bermakna dari berbagai media, bentuk dan konstekstual.
- 2) Bentuk kreativitas, sebagai seorang pelukis dengan sendiri akan dapat dirasakan dan diformulasikan menjadi sebuah model berkarya selanjutnya. Tidak menutup kemungkinan akan dikembangkan lagi atau mengalami perkembangan selanjutnya, sejalan dengan perkembangan gagasan karya seni selanjutnya. Sebagai pencetus berkarya seni secara tumbuh kembang dan berkelanjutan. Memungkinkan seorang pelukis berkembang dengan keterbukaan di dalam gagasan dan media ungkapannya.
- 3) Bentuk tahapan implementasi, di dalam mengimplementasikan karya seni lukis menjadi bentuk tersendiri. Dengan membuat

tahapan dalam bentuk bagan atau skema dalam membuat karya seni lukis. Dengan demikian tahapan itu juga menjadi model di dalam mengimplementasi di dalam proses berkarya seni lukis.

- 4) Bentuk teknik, mengalami proses implementasi dengan cara menjajaki teknik seni lukis yang dipergunakan untuk mendapatkan kesesuaian dengan gagasan atau bentuk yang lain dari tahapan bentuk yang dijelaskan.

Strategi berkarya seni lukis mempunyai tahapan sebagai landasan berkesenian bagi seorang pelukis. Dengan demikian berkarya bukan pada membuat karya seni lukis semata tetapi gagasan, kreativitas, tahapan implementasi menjadi kesatuan yang padu. Kemampuan konsep teknik, menjadi kesadaran bahwa berkarya itu merupakan pengetahuan seni, sehingga bisa mengevaluasi diri sebagai bentuk formatif, di dalam berkarya.

Berkarya seni lukis adalah melahirkan kembali ide gagasan yang didukung oleh unsur konsep, unsur rupa, unsur pertalian, dan unsur peranan. Untuk mencapai gagasan baru sedapat mungkin data-data informasi (lama) disusun kembali guna mencapai gagasan yang baru. Seperti halnya dalam proses visualisasi karya seni rupa, yaitu membangun kembali data-data informasi yang ada, kemudian proses demi proses dilalui untuk mencapai sasaran.

Ide menjadi penting karena merupakan titik tolak menciptakan suatu karya seni lukis, namun dalam mengeksplorasi ide, banyak seniman terkendala dalam menemukan ide yang akan dituangkan menjadi karya. Maka perlu dikaji berbagai metode pembangkitan ide kreatif dari berbagai sumber yang dapat diaplikasikan. Dalam konteks ini, akan dibahas mengenai metode penciptaan dalam seni lukis dengan pendekatan *brainstorming*, Tangram dan interpretasi simantik sehingga akan terbukalah ruang-ruang imajiner dan kebolehdjian dalam proses kreatif.

## II. BRAINSTORMING

### 2.1 Pengertian *Brainstorming*

Berbagai cara dan strategi selalu diusahakan apabila orang atau kelompok yang ingin memperbaiki kondisi dan kualitas dari apa-apa yang terberi. Berbagai upaya dan cara pendekatan akan memperoleh lompatan perubahan, dari suatu kondisi lain secara non-linier. Dalam persepektif quantum, perubahan mendadak itu disebut lompatan quantum (quantum leap). Dituliskan dalam *Webster's Dictionary of English Language*, bahwa lompatan quantum adalah semua perubahan dan kemajuan mendadak dalam kebijaksanaan program (Mapes, 2003: 3).

Suatu lompatan quantum, betapapun kecilnya selalu memberi perbedaan besar yang membedakan dari masa lalu. Ia adalah lompatan terputus dari sebuah elektron dari suatu orbit menuju ke-orbit lain, dan partikelnya sama sekali tidak meninggalkan jejak. Ia adalah runtuhnya seketika atas sebuah gelombang probabilitas ke dalam suatu peristiwa. Ia merupakan penjelasan atas hubungan antara dua tempat, peristiwa, atau gagasan yang sama sekali terpisah satu sama lainnya, yang sebelumnya tidak dapat dijelaskan, dan selanjutnya sebuah teori radikal baru telah lahir.

Dari lompatan quantum muncul istilah berpikir lompatan quantum. Berpikir lompat quantum adalah suatu rangkaian gagasan, kosep, distingsi, dan keahlian dan apabila digabungkan dengan proporsi tepat akan bersifat sama seperti bahan-bahan kimia aktif, ia akan meledak dan melemparkan kita ke tingkat yang lebih tinggi, sebuah tingkat dengan energi, kepuasan, dan pilihan yang lebih besar. Dengan berpikir lompat quantum, kita akan mengalami ledakan-ledakan kreatif. Mengkaji dan meneliti subjek-subjek seni kita juga harus berpikir kreatif untuk senantiasa mau melihat subjek penelitian dari berbagai cara pandang atau persepsi. Salah satunya adalah metode *brainstorming*.



**Gambar 9.** *Brainstorming* untuk menggali kreativitas  
(Sumber: <https://www.dictio.id/t/>).

*Brain* (otak) dan *storming* (perpaduan/badai) berarti perpaduan ide yang ada di otak masing-masing anggotanya. Sehingga, *brainstorming* seringkali berisi diskusi pendapat.

*Brainstorming* curah pendapat adalah salah satu cara kerja individual atau kelompok dengan mengaplikasikan asosiasi bebas, keleluasaan berfikir guna menjangkau ide-ide baru dan segar untuk mencari solusi atas suatu permasalahan. Yang dimaksud dengan *Brainstorming* adalah aktifitas dari kelompok orang yang memproduksi/menciptakan gagasan baru sebanyak-banyaknya. (Arsjad, 1991: 39).

Metode pemecahan masalah juga dikenal dengan metode *brainstorming*, ia metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh peserta, pendapat peserta, serta memotivasi peserta untuk mengeluarkan pendapat mereka.

Para ahli pembelajaran sependapat bahwa kemampuan pemecahan masalah dalam batasan-batas tertentu, dapat dibentuk melalui bidang studi dan disiplin ilmu yang diajarkan. Persoalan tentang bagaimana mengajarkan pemecahan masalah yang ingin dipecahkan, saran dan bentuk program yang disiapkan untuk mengajarkannya.

*Brainstorming* adalah cara yang baik untuk menghasilkan banyak ide yang tidak dapat Anda hasilkan hanya dengan duduk sendiri bersama pena dan kertas. Tujuan *brainstorming* adalah untuk memanfaatkan pemikiran kolektif kelompok, dengan terlibat satu sama lain, mendengarkan dan membangun ide-ide satu sama lain.



**Gambar 10.** *Brainstorming* untuk menggali kreativitas  
(Sumber: <https://www.dictio.id/t/> ).

## 2.2 Fungsi *Brainstorming*

*Brainstorming* adalah cara yang dipakai sekelompok orang, untuk mengkondisikan pemunculan ide-ide yang bebas dan liar, untuk nantinya dipilih mana yang terbaik untuk diaktualkan. Dalam *Webster's New World Dictionary*, *brainstorming* diartikan sebagai 'tawaran gagasan atau usulan oleh semua anggota sebuah kelompok, pertemuan seperti dalam konferensi perencanaan bisnis'. Dapat pula disebut sebagai teknik menyurahkan ide-ide kreatif, imajinatif, dan segar dari suatu kelompok orang.

*Brainstorming* sudah digunakan sejak tahun 1950an, ketika Alex Osborn memutuskan bahwa cara terbaik untuk menghasilkan ide dan menemukan solusi adalah dengan bekerja sama dengan tim. Idenya mengharuskan sekelompok orang duduk bersama di sebuah ruangan, membagikan ide mereka, dan menjadikan satu sama lain sebagai "batu loncatan" untuk menghasilkan ide yang lebih baik. Osborn sangat memercayai metode ini dengan mengatakan bahwa *brainstorming* meningkatkan performa kreatif hampir sebanyak 50% dibandingkan bekerja secara individual. Jika digunakan dengan benar, *brainstorming* bisa menghasilkan banyak ide berkualitas dalam waktu singkat (<https://10-teknik-brainstorming>).



**Gambar 11.** *Brainstorming* pengumpulan gagasan secara spontan (Sumber: <https://rencanamu.id/post/life/how-to/pentingnya-brainstorming>).

### 2.3 Penggunaan dan Jalannya Kegiatan *Brainstorming*

Curah pendapat dilakukan sebagai bagian dari suatu diskusi dan diperlukan inventarisasi beberapa gagasan alternatif sebelum membuat keputusan. Metode ini digunakan untuk meningkatkan partisipasi anggota kelompok secara maksimal.

*Brainstorming* biasanya dilakukan paling lama 60 menit. IDEO, perusahaan yang banyak merancang produk inovatif kebutuhan sehari-hari, menggunakan metode *brainstorming* hampir setiap hari. *Brainstorming* bagi mereka sudah menjadi seperti ritus keagamaan (Kelley, 2001: 78-80). Walaupun ide-ide yang muncul dalam curah pendapat sering tidak serius dan nampak main-main, namun mereka melakukan dan melihat metode curah pendapat sebagai metode yang serius. Dengan inilah mereka mendapatkan ide-ide cemerlang. Inilah kesempatan bagi tim untuk melontarkan ide awal sebuah proyek atau untuk memecahkan masalah suatu penelitian.

*Brainstorming* dirancang agar diskusi menjadi menyenangkan dan santai tetapi harus mentaati aturan yang ditetapkan agar berhasil. Ada seperangkat aturan bagi peserta yang harus diikuti dan prosedur yang dirancang secara jelas terhadap seluruh kegiatan. Aturan-aturan tersebut dirancang untuk membantu proses berfikir kreatif dan mengatasi berbagai hambatan untuk mengembangkan ide-ide baru yang dimiliki setiap orang. Peraturan dalam melaksanakan *brainstorming* adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak boleh mengkritik ide yang disampaikan dan setiap ide diperbolehkan/dicatat. Peserta juga tidak boleh menilai atau mengkritik ide dalam tahap mengeluarkan ide. Penilaian ditangguhkan pada tahap evaluasi ide. Jika tidak ada penilaian dan kritik pada tahap penyampaian ide, hambatan dalam menyampaikan ide dapat diatasi sehingga kreatif individu atau kelompok dapat berkembang.
- 2) Setiap peserta bebas untuk menyumbang ide setiap saat dan membangun ide-ide lain bagi dirinya.
- 3) Fokus pada kuantitas ide untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin, pada tahap awal kegiatan, sangat penting untuk menggali ide sebanyak mungkin tanpa memperhatikan kualitas ide yang disampaikan peserta. Ketua sebaiknya menetapkan target misalnya seratus ide dalam 20 menit.
- 4) Inkubasi sebelum mengevaluasi merupakan langkah yang sering dilupakan, namun penting untuk dilakukan. Peserta harus diberi kesempatan untuk berhenti atau beristirahat setelah tahap mengemukakan ide.

Beberapa variasi dapat dilakukan dalam pelaksanaan *brainstorming*, sebagai berikut.

- 1) Pengumpulan ide berkeliling (*brainstorming circle*), yakni melakukan pengumpulan ide dalam setiap kelompok secara bergantian pada selembar kertas. Ketua kelompok dapat memulai menulis sebuah ide, kemudian kertas diberikan pada teman yang disebelahnya dan diminta untuk menuliskan idenya, demikian seterusnya sampai semua peserta menulis idenya.
- 2) Curah pendapat dengan bergerak keliling (*carousel brainstorming*) digunakan dengan menempelkan masing-masing kertas pendapat pada dinding atau ditempel di meja kelompok dan anggota kelompok yang lain menambahkan ide pada kertas tersebut. Masing-masing kelompok mungkin memiliki ide yang berbeda dengan kelompok lain, namun kelompok lain dapat menambahkan ide ketika bergerak berkeliling.
- 3) Pemilihan konsep-konsep utama dari daftar ide dan membuat pencabangan pada ide lainnya (*brainstorming tree*). Pembuatan

jejaring ide ini dapat dilakukan pada tahap evaluasi dalam upaya memilih ide yang paling penting atau mengidentifikasi faktor-faktor yang saling terkait dengan topik dan masalah yang akan diselesaikan.

Untuk memperoleh curah pendapat yang baik dan produktif, ada beberapa poin yang perlu diketahui sebagaimana ditulis oleh Tom Kelley dalam *The Art of Innovation*, sebagai berikut.

- 1) Pertajam fokus, untuk itu maka sesi *brainstorming* harus dimulai dengan perumusan masalah yang jelas, bentuknya bisa pertanyaan sederhana namun spesifik;
- 2) Setelah masalah dirumuskan, para peserta dapat mulai dengan ide-ide apa saja. Jangan mulai dengan mengkritik, mendebat, dan mengevaluasi ide-ide yang dimunculkan. Menganalisa dan mengomentari ide-ide akan dilakukan pada sesi setelah curah pendapat selesai.
- 3) Menentukan jumlah ide yang mau dicurahkan, misalnya digariskan seratus ide dalam sesi curah pendapat yang dilakukan dalam kurun waktu satu jam;
- 4) Membangun dan melompat. Mempertahankan energi untuk curah pendapat sangat penting, agar ide-ide tetap bisa tercurah;
- 5) Tulis aliran ide pada media yang dapat dilihat oleh seluruh peserta. Perkembangan ide dari ide satu dengan ide yang lain harus jelas terlihat;
- 6) Peserta harus tetap rileks serta dalam suasana penuh keakraban dan rasa kebersamaan untuk meluncurkan ide-ide liar dan kreatif. Lakukan secara visual, karena curah pendapat yang baik sangat visual, di dalamnya termasuk pembuatan sketsa, memetakan pikiran, menggambar diagram dan menempel gambar. Tampilan visualnya tidak perlu dipedulikan, yang penting secara prinsip ide-ide bisa terkedepankan dan terlihat (Kelley, 2002: 73-80);

Sebagai teknik modern, *brainstorming* telah dikenal sejak 1938, namun oleh James Mapes dikatakan bahwa metode ini telah lama dipakai orang-orang Hindu, dan dalam metode inilah didapatkan kesempatan untuk mendapatkan lompatan quantum. Tekniknya

sangat sederhana, tetapi efeknya besar sekali. Satu lompatan orang-orang berkumpul mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas, dan dilakukan tidak dengan kritik sama sekali. Semakin liar dan gila ide-ide yang muncul semakin baik. Nanti setelah *brainstorming* dapat dilakukan fase analisis dan pembahasan guna mengkatégorikan gagasan dan memilih beberapa gagasan yang baik untuk dibahas lebih mendalam.

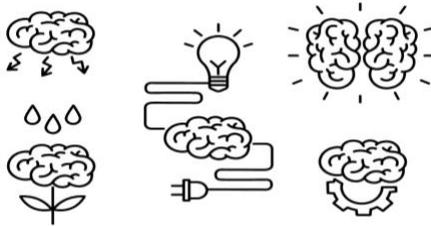
James Mapes penulis *Quantum Leap Thinking*, juga memberi penegasan akan pentingnya *brainstorming* guna melakukan lompatan quantum, dalam arti untuk memperoleh ide cemerlang yang menerobos dan produktif. Tulisan tentang topik ini dimulai dengan satu pepatah: "Berlian diperoleh dari mengaduk-ngaduk ratusan ton batu yang tak berguna".

Mapes memberi beberapa pedoman untuk melakukan curah pendapat yang baik dan produktif, sebagai berikut.

- 1) Tuangkan ide sebanyak-banyaknya. Tujuan fase pertama sesi *brainstorming* adalah membentuk gagasan sebanyak-banyaknya dalam waktu yang telah ditetapkan;
- 2) Jangan mengkritik dan menilai. Ketika memberikan penilaian menciptakan rasa takut, dan rasa takut akan membuat semangat kreatif bersembunyi. Ketua pertemuan perlu bersikap tegas dalam menghentikan olok-olok ataupun kritik, betapapun konyolnya gagasan yang dikemukakan;
- 3) Betapapun anehnya sebuah gagasan, peserta perlu mengekspresikannya;
- 4) Peserta dapat membonceng gagasan orang lain, saling memberikan inspirasi satu sama lain;
- 5) Ciptakan suasana menyenangkan karena kegembiraan dan humor meningkatkan proses kreatif, menstimulasi gagasan-gagasan, mempercepat pemecahan masalah, meningkatkan pembelajaran, dan secara umum membuat hidup lebih menarik;
- 6) Rencanakan saat-saat istirahat dalam berbagai kegiatan. Istirahat memberikan masa inkubasi bagi gagasan.

Pada prinsipnya metode curah pendapat dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang berbeda pada

tingkat kesadaran yang rasional dan yang empirik bisa terkemukakan, dengan cara mengaktifkan pendekatan-pendekatan yang imajinatif, menerobos, dan yang berada di luar/atas struktur-struktur yang lazimnya terlihat. Dengan curah-pendapatlah orang mengaktifkan mata pikiran, mata hati, mata intuisi, serta mata bawah-sadar untuk bersinergi mencari kemungkinan-kemungkinan dalam pemecahan masalah.



**Gambar 12.** *Brainstorming*, curah ide-ide kreatif

(Sumber: <https://semuasamasasemu.blogspot.com/2013/09/>)

#### 2.4 Topik *Brainstorming*

- 1) Membuat *framing* pada topik, adalah hal penting yang harus dilakukan dalam sesi *brainstorming*. Jika membuat pertanyaan terlalu luas, misalnya: “Bagaimana kita bisa mengatasi kelaparan dunia?”, maka sulit untuk mengetahui dari mana harus memulai. Jika Anda membuat topik terlalu sempit, seperti: “Apa yang harus kita makan untuk sarapan?”, maka topiknya terlalu terbatas. Oleh karena itu, menjadi penting untuk menemukan keseimbangan yang tepat.
- 2) Pertanyaan yang diajukan adalah *frame* solusi akan hadir. Pastikan *frame* sudah sesuai, tidak terlalu luas atau sempit, tetapi menyisakan banyak ruang untuk kelompok dapat berimajinasi. Pertanyaan provokatif atau pertanyaan mengejutkan biasanya merupakan pertanyaan yang paling membangkitkan ide.
- 3) Mengisi ruangan tempat dilakukan *brainstorming* dengan hal-hal yang akan merangsang diskusi. Memiliki bahan pembuatan prototipe sederhana lainnya juga sangat membantu, karena peserta akan membuat contoh dengan cepat. Alat-alat tersebut termasuk selotip, gunting, karton, karet gelang, dan lain sebagainya. Selanjutnya peserta memerlukan banyak orang

untuk “*build to think*”. Tindakan membuat contoh cepat dengan bahan sederhana sebenarnya membantu “proses berpikir” dan *prototipe* tiga dimensi sering kali mengkomunikasikan lebih dari sekadar kata-kata atau gambar dua dimensi.

## 2.5 Pentingnya *Brainstorming*

*Brainstorming* adalah suatu fase penting dalam suatu rangkaian aktivitas desain, dengan apa orang mencari ide-ide yang menerobos, dengan menuangkan apa-apa yang terlintas dalam pikiran, perasaan, imajinasi, dan bahkan lamunan secara grafis maupun verbal tanpa dievaluasi. Disini dituntut untuk berpikir lapang, berasosiasi bebas, tanggap dan terbuka atas ide-ide dan terhadap pikiran-pikiran yang muncul spontan dan mengalir dalam tahap eksplorasi, yang merupakan salah satu tahap dalam suatu proses kreatif penciptaan seni lukis.

Dengan *brainstorming* dapat menjaring ide-ide yang sangat mengejutkan, atau ide-ide liar yang biasanya ‘dibungkam’ oleh pola-pola baku pikiran praktis yang sering membunuh ide-ide alternatif. Begitu juga akan mampu mempropokasi mencuatnya ide-ide segar dari bawahsadar, yang samara-samar dari dunia imajinasi, yang justru datang dari luar struktur yang telah dikenal secara baku dan umum.

Melalui *brainstorming* akan dapat membangkitkan ide-ide yang menerobos, ide-ide yang punya potensi untuk ‘mengkawinkan’ hal-hal tadinya nampak tidak berkaitan sama sekali, dan dengan *brainstorming* pula lah suatu permasalahan dapat terlihat seperti ruang yang mengandung banyak kantong virtual berisi alternatif-alternatif yang selalu bergerak keruang transendental untuk pemecahan masalah dalam seni lukis.

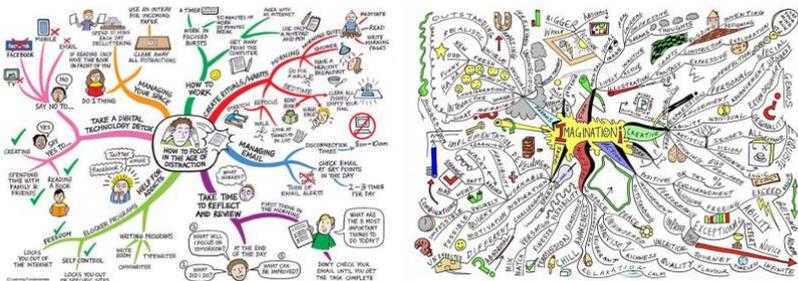
Sikap “bermain-main” seperti dalam *brainstorming* dalam kehidupan seni lukis, karena saat bebas, gembira, aktif, gairah, hidup, dan tidak tertekan ataupun pasif, loyo, kemandulan dan mati. Dalam seni lukis ada dua faktor yang menonjol yakni, fungsi kreatif dan fungsi kelangsungan (*survival*). Fungsi kreatif itu perlu untuk mendatangkan pembaharuan mencoba-coba, mempraktekkan hal-hal baru, memulai sesuatu yang lain.

Dalam strategi *brainstorming* untuk menggali kreativitas bentuk-bentuk visual, peserta diberi tugas menuangkan ide sebanyak-banyaknya pada sebuah kertas gambar. Dalam hal ini peserta diberi kebebasan untuk menuangkan semua gagasannya dalam bentuk verbal maupun visual dari yang sepele, aneh, bahkan absurd kemudian diekspresikan. Selanjutnya, setelah semua ide terjaring kemudian peserta diberikan waktu untuk istirahat. Setelah masa istirahat dianggap cukup, kemudian masing-masing peserta diperintahkan untuk mengelompokkan seluruh idenya yang sudah terjaring menjadi beberapa kategori dan akhirnya memilih satu ide yang dianggap paling optimal serta memungkinkan untuk dijadikan sebuah karya seni lukis. Ide yang dianggap optimal tersebut kemudian lebih dikonkretkan lagi dengan mengidentifikasi beberapa referensi visual yang diperlukan dan mendukung ide.



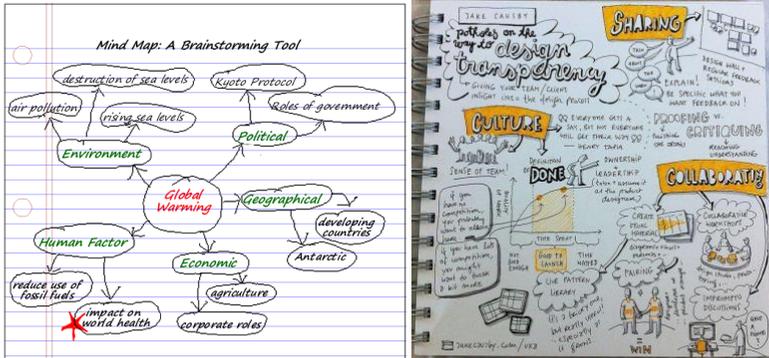
**Gambar 13.** *Brainstorming* (Curah Pendapat)

(Sumber: <https://semuasamasasemu.blogspot.com/2013/09/>)



**Gambar 14.** *Brainstorming* (Curah Pendapat) (Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.dictio.id%2F>)



**Gambar 15.** Brainstorming (Curah Pendapat) (Sumber: [https://www.google.com/url? sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.dictio.id%2Ft](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.dictio.id%2Ft))

## 2.6 Brainstorming dalam Konteks Seni Lukis

Seni lukis merupakan suatu pengungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa yaitu garis, warna, tekstur dan shape. Pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subyektif seseorang (Mikke, 2002: 71)

Misalnya mata kuliah Seni Lukis Alam Benda merupakan mata kuliah bertujuan supaya mahasiswa memiliki pemahaman tentang teori/konsep-konsep seni lukis dan implementasinya pada melukis alam benda. Mahasiswa menguasai ketrampilan dasar-dasar berkarya seni lukis dengan berbagai teknik yang berorientasi pada representasi benda. Pembelajaran akan dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *student centered learning*, di antaranya dilakukan melalui metode penugasan, dan *project based learning*. Penilaian dilakukan melalui ujian praktik, penilaian tugas/produk, dan penilaian kinerja.

Seni Lukis Modern dengan standart kompetensi yakni menguasai ketrampilan serta mampu merepresentasikan pengertian seni lukis modern, baik dari aspek konsep dan problematiknya, serta

menguasai ketrampilan dalam mengolah dan mengekspresikan pengalaman estetik secara kreatif. Kompetensi dasar mahasiswa dapat mengolah dan mengekspresikan pengalaman estetik secara kreatif, dengan tema kehidupan sosial dan merepresentasikan konsep karya secara lisan maupun tertulis.

Seni Lukis Kontemporer, dengan standart kompetensi yakni menguasai pengetahuan serta mampu mengkritisi hasil karya seni, menguasai konsep dan tatanan berpikir, yang diaplikasikan pada ekpresi serta berpegang pada kemampuan inovasi dalam menerapkan bermacam teknik, media maupun obyek. Pembahasan diarahkan pada penguasaan konsep, kemandirian, pengembangan teknik dan bahan. Metode pendekatan perkulihan digunakan *student centered learning*, di antaranya dilakukan melalui penugasan, dan *project based learning*. Penilaian dilakukan melalui ujian praktik, penilaian tugas/produk, dan penilaian kinerja.

Dalam menciptakan karya seni lukis ada berbagai cara atau metode untuk mewujudkannya. Cara-cara tersebut digunakan pelukis sejak pencarian ide, pemilihan objek hingga karya seni tersebut tercipta. Proses penciptaannya umumnya melalui tiga tahapan yakni pencarian ide, pengembangan ide, dan visualisasi.

Tahapan menemukan ide atau gagasan disebut tahapan mencari ilham atau inspirasi. Berbagai usaha dilakukan untuk memperoleh ide atau gagasan hal-hal yang sepele atau sederhana yang luput dari pandangan orang awam dapat menjadi sumber inspirasi yang luar biasa bagi seorang pelukis salah satunya melalui pendekatan *brainstorming*.

Konsep yang dikemukakan dalam *Brainstorming* dapat dipergunakan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci yang membuka semua jenis pintu dan menawarkan hasil-hasil yang sangat mengejutkan. Memacu meningkatkan kemampuan mengkaitkan apa yang lazimnya tak terkait, merelevankan suatu relasi yang sebelumnya tidak relevan.

Tidak sekedar menggabungkan dua atau lebih sesuatu yang nampak sebelumnya berbeda namun mendamaikan cara berpikir intuitif dan analitik yang kerap sekali dipertentangkan sehingga terlahir medan kemungkinan baru, suatu perpaduan harmonis

berbagai cara pikir. Keindahan berdampingan dengan kecanggihan, misteri bersejajar dengan kerumitan tanpa menyeragamkan.

Banyak pelukis sering mengalami kehabisan ide ketikan akan berkarya. Hal ini terjadi karena otak tidak mengeluarkan ide (blank). Kebiasaan menyaring dan mensensor pemikiran menjadikan kehati-hatian yang merugikan, yaitu kebiasaan belum apa-apa sudah mengkritisi, menilai dan mengevaluasi, maka perlu suatu metode untuk melancarkan ide-ide yang tersendat itu dengan *brainstorming*.

*Brainstorming* bisa dilakukan secara individu maupun kelompok dengan mengasosiasikan permasalahan secara bebas serta keleluasaan berfikir guna menjaring ide baru dan segar untuk mencari solusi atas suatu permasalahan. *Brainstorming* dilakukan dengan cara menuliskan atau menggambarkan secara cepat apapun yang terlintas dalam pikiran mengenai topik tertentu. Tulisan berupa satu atau dua kata yang jelas, bisa juga gambar sketsa simbol sederhana yang informatif.

Manfaat melakukan *brainstorming* dalam penciptaan seni lukis yakni: (a) menghasilkan ide yang banyak, dan dari sekian banyak ide pasti di antaranya terdapat ide cemerlang; (b) memberi perasaan fantastis dan memperkaya pengalaman karena menghasilkan ide-ide yang kadang di luar dugaan; (c) dapat merajut ide-ide menjadi satu kesatuan untuk menemukan solusi terbaik dalam pemecahan suatu masalah; (d) dapat melatih meregangkan pikiran untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara yang berbeda; (e) dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat melatih kemampuan kepercayaan diri untuk berbicara di depan forum (Kelly, 2001: 81).

*Brainstorming* dalam penciptaan seni lukis bertujuan untuk: (a) melancarkan dalam mencurahkan ide-ide dalam pikiran yang mengendap maupun yang sekedar terlintas; (b) mengeksplorasi ide-ide kreatif secara bebas; (c) Mencari solusi alternatif ketika menyelesaikan suatu permasalahan; (d) berani menyampaikan ide yang berbeda; (e) Melatih kecepatan berfikir dan mengingat.

Berkaitan dengan hal tersebut, proses seni lukis dengan beberapa tahapan di antaranya bagaimana memperoleh/memunculkan dan mempergunakan gagasan, kreativitas serta mengelola teknik sebagai pengetahuan berkarya seni lukis. Dalam membuat tahapan seorang

pelukis akademis tersebut, mampu mempergunakan bagan atau skema, agar bisa dipahami dan terlihat dengan baik. Karya lukisan ini menjadi bagian struktur yang terkoordinasi, begitu juga dengan menginterpretasi tema lukisan dalam berkarya.

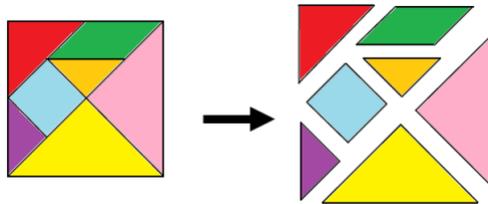
Diharapkan mahasiswa dapat membangun ide dan gagasan menggunakan pendekatan *brainstorming*. Dengan mempergunakan pengamatan dan riset sebagai penguat dan pembentukan suasana secara keseluruhan dalam lukisannya. Menjadikan karya lukisan itu satu kesatuan dari aspek formal seni yang terdiri dari garis, sapuan kuas, warna, bentuk, ruang, bidang dan komposisi dalam internalisasi serta implementasi dalam berkarya seni lukis.

### III. TANGRAM

#### 3.1 Pengertian Tangram

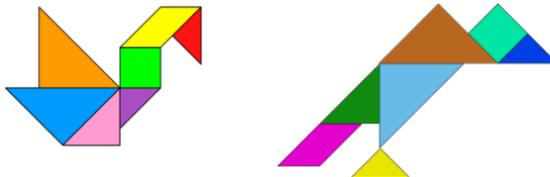
Tangram adalah salah satu prasarana yang mampu membangun pola pikir manusia untuk berkembang. Tangram bukan alat permainan baru, namun merupakan media sarana hiburan bagi anak-anak dan kaum ibu sejak abad XVII. Dalam proses kreatifitas pola pikir, khususnya bidang seni lukis, ternyata Tangram sangat menguntungkan sekali guna mendapat alternative pilihan.

Proses mencapai konvensi dalam menyatakan produk bahasa visual merupakan perjalanan panjang. Produk gagasan adalah berupa pola pikir lateral yang digunakan untuk mengolah data-data informasi guna mencapai pendekatan interpretasi. Untuk mencapai sasaran yang demikian, salah satunya adalah menggunakan prasarana yang mendukung proses kreatifitas pola pikir lateral, yaitu permainan Tangram.



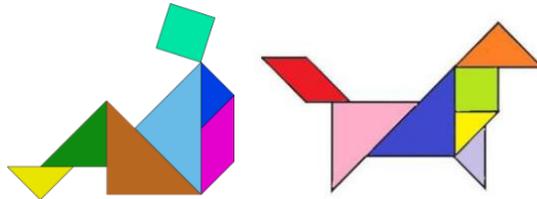
**Gambar 16.** Set Tangram

(Sumber: [jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika))



**Gambar 17.** Bentuk Tangram (Sumber: [jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika))

Tangram merupakan salah satu puzzle yang berasal dari China dimana satu set Tangram terdiri dari 7 potongan bangun datar yang disebut tan seperti pada gambar 1 (Tian, 2012). Potongan-potongan tersebut yaitu 2 segitiga ukuran besar, 1 segitiga ukuran medium, 2 segitiga ukuran kecil, 1 persegi, dan 1 jajar genjang. Potongan-potongan Tangram tersebut dapat dimanipulasi sedemikian rupa sehingga membentuk suatu bentuk lain. Penggunaan tangram yang paling sering dilakukan yaitu untuk membentuk suatu yang diinstruksikan seperti bentuk burung, kelinci, orang, maupun bentuk-bentuk lainnya. Dengan ini, Tangram tidak hanya menjadi satu set puzzle, tetapi juga sebagai alat manipulatif yang dapat digunakan untuk tujuan tertentu.



**Gambar 18.** Bentuk Tangram ([jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika))

Tangram merupakan alat yang berupa kertas hitam tebal yang dipotong-potong sesuai ide gagasan. Beberapa potongan tersebut dapat disusun dan dibangun kembali untuk menentukan alternative bentuk baru. Cara permainan Tangram dikenal di negara China pada masa dinasti Chia Ching (1796-1820), kemudian dikenal secara umum sejak 1813. Permainan Tangram terbuat dari lembaran kayu yang dipotong sama sisi. Lembaran kayu tersebut kemudian dipotong-potong dengan berbagai bentuk, segitiga, jajaran genjang, trapesium, dan segi empat sama sisi. Dari potongan-potongan lembar tersebut dapat dibangun dan disusun kembali menjadi beraneka bentuk, hingga mencapai 1.600 visualisasi bentuk. Kelebihan permainan Tangram adalah mampu mengusik budaya asing sehingga mampu menembus daratan Eropa, 1905, yang dikenal dengan istilah, Neuschinnesisches Ratsellptelfur Kinder. Pada perkembangan selanjutnya sekitar 1818, permainan Tangram muncul

secara missal dan dikenal masyarakat secara umum di Amerika, Jerman, Inggris, Perancis, Italia, dan Austria.

Tangram (*Joost Elffers, Tangram the Ancient Chinese Shapes Games*) adalah tujuh potongan geometris yang dimulai dari satu bentuk bujur sangkar. Bujur sangkar itu dibagi menjadi tujuh bagian: segitiga, trapesium, jajaran genjang, bujursangkar. Esensi Tangram adalah menyusun tujuh potong-an itu menjadi bentuk-bentuk apa saja. Bentuk-bentuk itu nyaris tak terbatas, diantaranya manusia diam atau dalam gerak, binatang, bangunan, jembatan, mobil, pohon dan sebagainya.

Dulu orang Cina menyamakan Tangram dengan 'panel kebijaksanaan' atau 'tujuh panel kecermatan', karena tanpa kecermatan dan kecerdasan engkau tidak dapat memainkan game ini. Seringkali solusi untuk satu teka-teki / permasalahan akan muncul ketika engkau sedang mencari jawaban untuk teka-teki yang lain.

Peraturan adalah bahwa ketujuh potong itu harus dipakai membentuk suatu figur, harus disusun datar, tidak boleh diberdirikan atau ditumpangkan sepenuhnya satu pada yang lainnya. Tentang pembatasan ini ada pepatah China yang mengatakan bahwa 'pengendalian dan pengekangan mengungkapkan sifat-sifat seorang master'.

### 3.2 Sejarah Tangram

Betapapun sudah tuanya permainan Tangram ini, yang dalam bahasa Cina disebut "*ch'I ch'ae pan* " atau "tujuh papan yang cerdas" belumlah begitudikenal. Kata *ch'I ch'ae* berasal dari jaman Chu (740-330 BC). Hal ini menunjukkan suatu kebiasaan menciptakan urutan suatu kesulitan dengan tujuh mata dihari ke tujuh bulan ke tujuh, yang dianggap sebagai si pembawa keberuntungan.

Buku Tangram yang pertama dicetak hanya beberapa saat sesudah masa kekuasaan Ch'ing Chia Ch'ing (1796-1820) dengan publikasi pertama kali dilakukan pada tahun 1813. Tahun 1780 Utamaro membuat ukiran kayu yang menggambar-kan dua pelacur mencoba memecahkan puzzle Tangram, dan mungkin permainan itu sendiri merupakan suatu ensiklopedia China yang disebut

“sebuah permainan untuk wanita dan anak” dan mungkin telah ada sebelum buku puzzle yang pertama terbit.

Buku permainan dari Cina itu berisi dua bagian, satu berisi tentang permasalahan, dan yang lainnya berisi suatu pemecahan masalah. Gambar-gambar mengenai manusia, binatang, tanaman dan obyek-obyek dari perkakas candi yang sering muncul. Contohnya disusun halaman demi halaman subyek sebatang daun lotus, setangkai pucuk lotus, setangkai bunga lotus, seekor ikan, seekor kodok, atau sebuah kapal. Kelompok ini kembali mencapai keadaan yang signifikan secara meluas ketika figur tersebut menggambarkan sebuah aksi. Sebuah penjelasa dari Cina terhadap dua figur minuman keras menyatakan: “komposisi ini menjelaskan kemungkinan-ke-mungkinan pada puzzle”.

Suatu permainan pasti akan meraih kepupuleran karena dibuktikan dengan begitu banyaknya buku yang menguraikan mengenai cepatnya meraih keberhasilan dan yang seberapa besar babnya mengandalkan buku-buku permainan *Chi'i Ch'iao t'u ho-pi* (1813) dan berikutnya pada abad XIX, Tangram menjadi bagian dari kotak permainan yang diproduksi untuk diekspor ke negara Barat dengan disertai boneka, sebuah cangkir dan bola dari gabus.

### 3.3 Perkembangan Tangram di Eropa dan Amerika

Permainan ini begitu berkembang cepat di Negara-negara Eropa dan Amerika. Publikasi tentang Tangram di Eropa diawali oleh *Neues Chinesisches Ratselspiel fur Kinder*, muncul di tahun kira-kira 1805. Terbitan-terbitan Tangram muncul di Amerika, Jerman, Inggris, Prancis, Italia dan Austria kira-kira 1818. Dalam instruksinya untuk buku permainan Italia *Al giaco cinese chiamato il rompicapo appendice* yang, bersamaan dengan peraturan-peraturan permainannya, juga menyertakan suatu sejarah China, ‘yang benar-benar tidak terlalu berbarik’ dikatakan bahwa permainan itu dimainkan di mana-mana dengan kesukaan.

Penambahan Eropa atas Tangram adalah bentuk-bentuk alphabet dan angka-angka Arab. Yang lebih mengejutkan dalam perkembangannya itu ideogram-ideogram China menghilang.

Makna-makna asli dari China pudar dan bentuk-bentuknya menjadi abstrak.

Di Prancis, Jerman, Belanda pada awal paruh kedua abad XIX, Tangram jadi benar-benar teka-teki yang abstrak. Sekitar 1860 aspek permainannya menjadi dominan dan dijual dalam kotak, dan ilustrasi-ilustrasinya direproduksi dari kartu-kartu. Pada akhir abad XIX dan awal abad XX, dua orang penggemar berat Tangram memfokuskan perhatian mereka pada permainan ini, mereka itu adalah: Sam Loyd dengan *Buku ke-8 Tan* (1930), dan Henry Dudeney, dengan sudut puzzle di *Strand Magazine*. Loyd yang bekerja secara kreatif dengan puzzle itu dan yang benar-benar melengkapi dengan figur-figur baru, boleh jadi yang menggambar *Demonstrasi Matematika Williams*. Pada buku *Ke-8 Tan* ia mencoba menggungkap-faktakan suatu fakta signifikan dengan mensugestikan bahwa seorang China bernama Li Hung Chang telah membuktikan teori Pythagoras ribuan tahun lalu dengan bantuan Tangram. Publikasi tentang Tangram sekarang ini berpijak pada perkembangan secara langsung maupun tidak langsung dari karya-karya Loyd dan Dudeney.

### **3.4 Pentingnya Tangram**

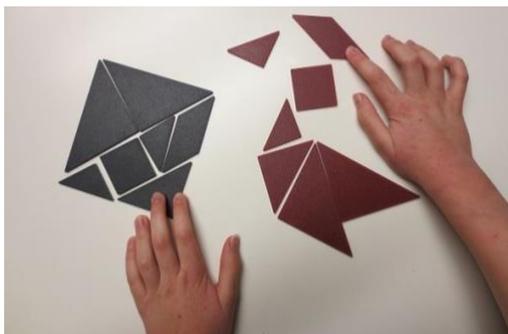
Kecenderungan bermain yang menggunakan prasarana Tangram adalah mencari alternative yang baru, guna menentukan gagasan yang optimal. Alat permainan Tangram merupakan prasarana yang bertujuan untuk memecahkan pola pikir guna memperoleh alternative tersebut. Melalui Tangram pola pikir manusia diajak untuk selalu mencari alternatif-alternatif baru, sebab dengan cara pandang searah akan menghasilkan sesuatu yang cenderung berulang-ulang atau monoton, sehingga amenghasilkan bentuk bangunan yang sama.

Prasarana permainan Tangram memperluas pola pandang atau pola berpikir yang kreatif dalam menentukan sikap untuk menghasilkan karya seni lukis yang optimal.

Tangram di perkenalkan agar: (1) Ada pemahaman bahwa dari suatu yang sederhana bisa dijadikan suatu yang kompleks; (2) Dari yang sederhana itu bisa dibuat sejumlah bentuk yang berbeda tetapi

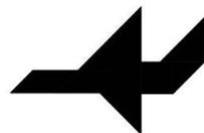
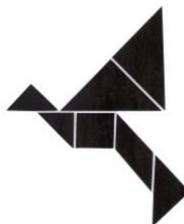
tetap sederhana, seperti bentuk-bentuk grafis dan dari elemen-elemen yang sederhana ini bisa disusun macam-macam bentuk; (3) Berlatih berimajinasi membuat bentuk, berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik; dan (4) Mengenali kecenderungan dan interest seseorang dari yang melihat bentuk-bentuk yang dibuat.

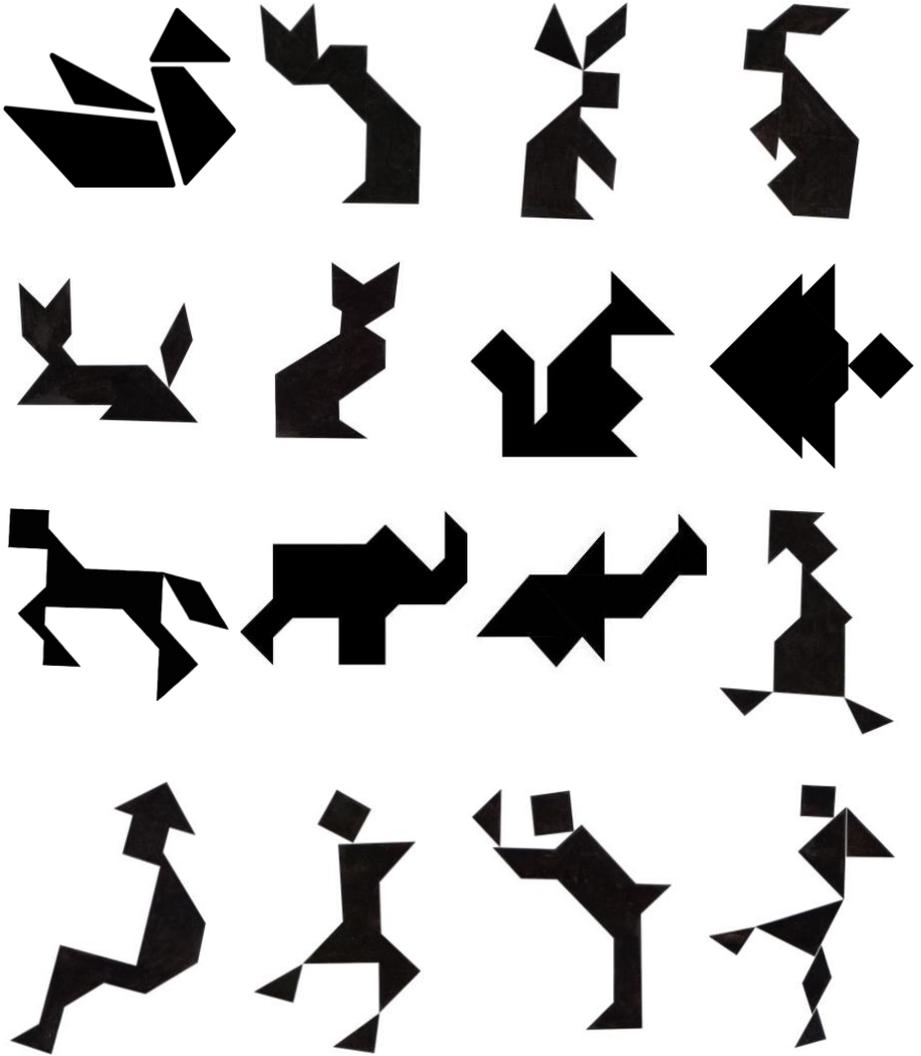
Tangram dapat membentuk obyek-obyek dengan resonansi kebudayaan yang signifikan, bisa menyatakan tentang nilai, harapan, dan arah perkembangan kreatifitas kita.

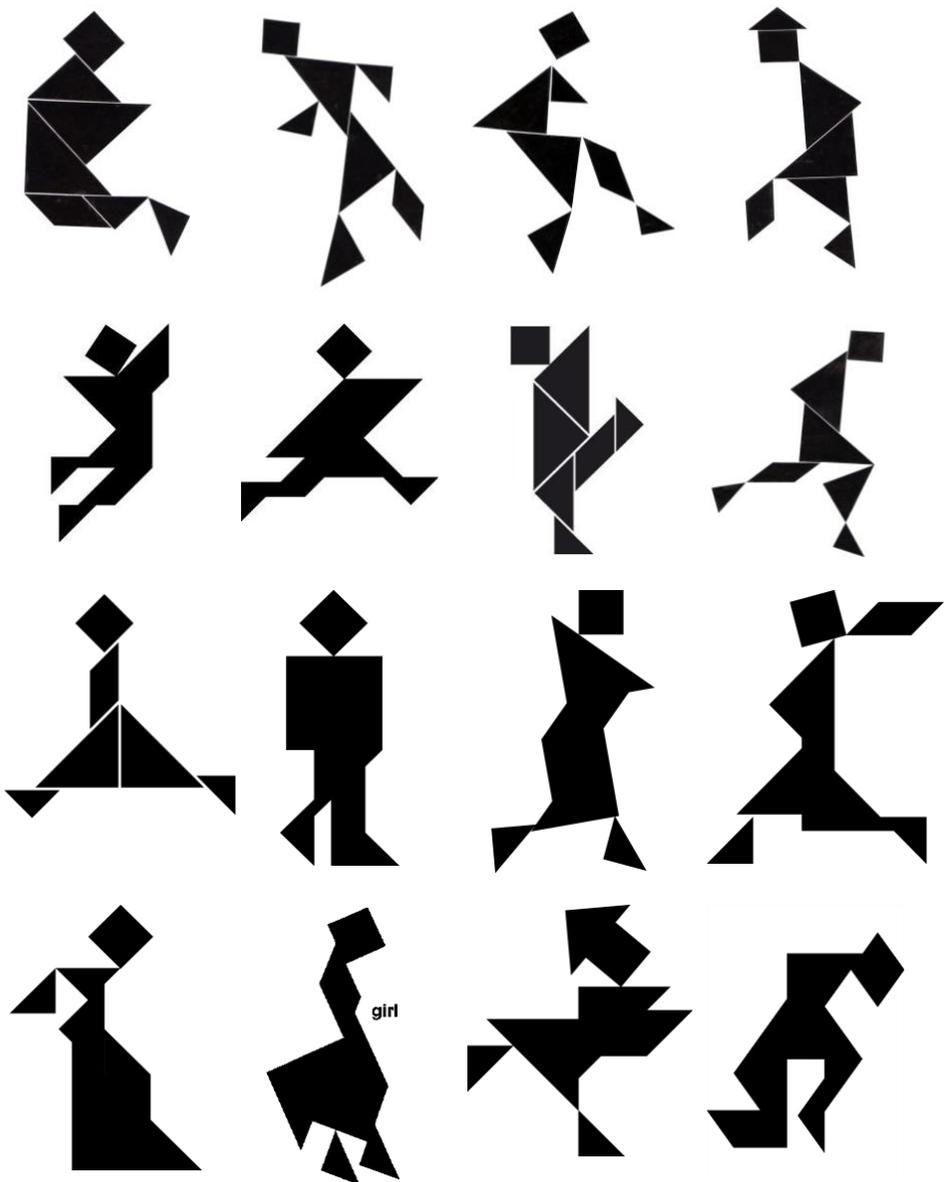


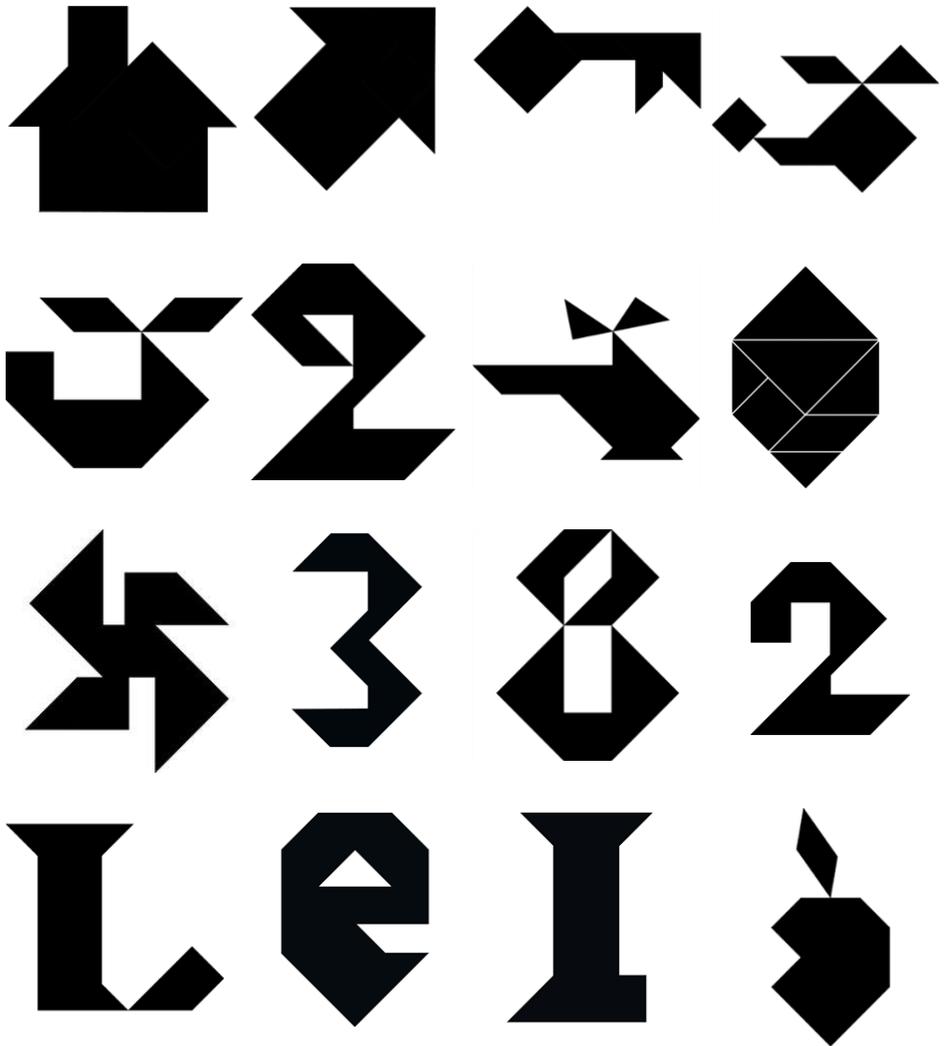
**Gambar 19.** Bentuk Tangram

(<https://parentingscience.com/tangrams-for-kids/>)









**Gambar 20.** Berbagai wujud Tangram  
(Sumber: Tugas Tangram, Setem 2017)

### 3.5 Tangram dalam Konteks Seni Lukis

Tangram adalah salah satu benda nyata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah seni lukis. Satu set Tangram terdiri dari 7 potongan bangun datar yang dapat

dimanipulasi untuk membentuk suatu bangun lainnya. Oleh karena itu, potongan-potongan Tangram dapat digunakan untuk merepresentasikan berbagai kemungkinan-kemungkinan bentuk yang bervariasi.

Potongan-potongan Tangram yang terlihat sepele dan tidak terpikirkan, ini merupakan materi yang mempunyai signifikansi dan arti penting dalam motivasi mengali bentuk-bentuk tak terhingga hanya dengan tujuh potongan Tangram (segitiga, trapesium, jajaran genjang, bujursangkar). Potongan-potongan itu jika disusun secara benar dan mampu mencipta obyek tertentu, seperti potongan Tangram itu memiliki "jiwa", semacam cermin yang merefleksikan kesan kita. Memungkinkan kita untuk mengenali lebih banyak aspek lagi tentang diri kita sendiri.

Tangram adalah mainan ajaib, terdapat sesuatu yang sangat luar biasa tentang Tangram ini dari tidak ada menjadi ada. Bagi anak kecil lebih cenderung menganggap sebagai permainan, namun bagi kita menganggapnya sebagai 'alat bantu' untuk membentuk kemampuannya dengan konsep kita tentang kenyataan dan rasa suatu obyek.

Tangram bisa memahami bahwa untuk mencipta tidak harus berangkat dari yang kompleks yang sangat sederhana pun bisa. Ketika kita menyusun potongan itu menjadi obyek tertentu, imajinasilah yang berperan. Pada konteks ini kumpulan potongan tangram (tujuh potongan geometrik elemental) merupakan faktor yang pokok. Potongan segi tiga, bujur-sangkar, trapesium bukan hanya sekedar potongan *ansich* tetapi bisa sebagai sayap, ekor, hidung, kaki dan sebagainya.

Tangram di perkenalkan untuk memberikan kesadaran bahwa aktifitas mencipta tidak harus dimulai dengan perkara-perkara besar, kompleks, apalagi dengan konsep yang diimport dari wilayah-wilayah jauh, atau dengan subjek-subjek dari wacana-wacana asing. Berkarya seni bisa dimulai dari apa yang ada pada dan disekitar kita. Dari suatu yang sederhana, yang local yang ethnic atau dari perkara kecil yang boleh jadi sangat subjektif, untuk dijadikan suatu yang luar biasa. Sebab dalam yang lokal terkandung potensi-potensi non-

lokal. Dalam perkara kecil selalu terdapat potensi-potensi besar yang bersifat universal.

Tangram ternyata bisa sebagai metode untuk menggali ide-ide baru dalam proses penciptaan seni karena pemahaman bahwa dari suatu yang sederhana bisa dijadikan suatu yang kompleks. Dengan Tangram penulis berlatih berimajinasi membuat bentuk, berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik serta bisa dipakai untuk mengenali kecendrungan dan interest penulis melihat bentuk-bentuk yang dibuat.

Kemampuan berpikir kreatif ditandai dengan berpikir lancar, luwes, orisinal, elaboratif dan evaluatif. Guilford dalam Mulyadi (2016: 250) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) kelancaran, adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan dengan cepat (penekanan pada kuantitas); (b) kelenturan, adalah kemampuan untuk memberikan gagasan yang beragam, bebas dan penerjemahan; (c) orisinalitas, adalah kemampuan untuk memberikan gagasan yang unik dan kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru atau membuat kombinasi-kombinasi baru antara macam-macam unsur/bagian. Makin banyak unsur-unsur yang dapat digabung menjadi satu gagasan atau produk, makin orisinal pemikiran individu; (d) kemampuan mengelaborasi, adalah kemampuan untuk mengembangkan merinci dan memperkaya suatu gagasan.

## IV. INTERPRETASI SEMANTIK

### 4.1 Pengertian Semantik

Semantik yang semula berasal dari bahasa Yunani, mengandung makna *to signify* atau memaknai. Sebagai istilah teknis, semantik mengandung pengertian “studi tentang makna”. Dengan anggapan bahwa makna menjadi bagian dari linguistik. Seperti halnya bunyi dan tata bahasa, komponen makna dalam hal ini juga menduduki tingkat tertentu. Apabila komponen bunyi umumnya menduduki tingkat pertama, tata bahasa pada tingkat kedua, maka komponen makna menduduki tingkatan paling akhir. Hubungan ketiga komponen itu sesuai dengan kenyataan bahwa, a) bahasa pada awalnya merupakan bunyi-bunyi abstrak yang mengacu pada adanya lambang-lambang tertentu, b) lambang-lambang merupakan seperangkat sistem yang memiliki tataan dan hubungan tertentu, dan c) seperangkat lambang yang memiliki bentuk dan hubungan itu mengasosiasikan adanya makna tertentu (Palmer, 1981: 5).



**Gambar 21.** Ilustrasi Simantik (Sumber: <https://iqt.unida.gontor.ac.id/pendekatan-semantik-dalam-penafsiran-al-quran/>)

### 4.2 Sejarah Semantik

322 SM, adalah pemikir pertama yang menggunakan istilah “makna” lewat batasan pengertian kata yang menurut Aristoteles adalah “satuan terkecil yang mengandung makna”. Dalam hal ini, Aristoteles juga telah mengungkapkan bahwa makna kata itu dapat

dibedakan antara makna yang hadir dari kata itu sendirisecara otonom, serta makna yang hadir akibat terjadinya hubungan gramatikal (Ullman, 1977: 3). Bahkan Plato (429-347 SM) dalam *Cratylus* mengungkapkan bahwa bunyi-bunyi bahasa itu secara implicit mengandung makna-makna tertentu. Hanya saja memang, pada masa itu batas antara etemologi, studi makna, maupun studi makna kata, belum jelas.

Pada tahun 1825, seorang berkebangsaan Jerman, C. Chr. Reisig, mengemukakan konsep baru tentang *grammer* yang menurut Reisig meliputi tiga unsur utama, yakni 1) *semasiologi*: ilmu tentang tanda, 2) *sintaksis*: studi tentang kalimat, serta 3) *etimologi*: studi tentang asal-usul kata se-hubungan perubahan bentuk maupun makna. Pada masa ini, istilah semantik itu sendiri belum digunakan meskipun studi tentangnya sudah dilaksanakan. Sebab itulah, masa tersebut oleh Ullman disebut sebagai masa pertama pertumbuhan yang diistilahkan *underground period* (Aminuddin, 1988: 16).

Masa kedua pertumbuhan simantik telah ditandai oleh kehadiran karya Michel Breal (1883), seorang berkebangsaan Prancis, lewat artikelnya berjudul "*Les Lois Intellectuelles du Langage*". Pada masa itu, meskipun Breal telah jelas menyebutkan semantik sebagai bidang baru dalam keilmuan, dia seperti halnya Reisig, masih menyebut semantik sebagai ilmu yang murni-histories. Dengan kata lain, studi semantik pada masa itu lebih banyak berkaitan dengan unsur-unsur di luar bahasa itu sendiri, misalnya bentuk perubahan makna, latar belakang perubahan makna, hubungan perubahan makna dengan logika, psikologi maupun sejumlah kreteria lainnya. Karya klasik Breal dalam bidang semantik pada akhir abad XIX itu adalah *Essai de semantic period* (Aminuddin, 1988: 16).

Masa pertumbuhan ketiga pertumbuhan studi tentang makna ditandai dengan pemunculan karya filolog Swedia, yakni Gustaf Stern, berjudul *Meaning and Change of Meaning, with special Reference to the English Language* (1931). Stern, dalam kajian itu, sudah melakukan studi makna secara empiris dengan bertolak dari satu bahasa, yakni bahasa Inggris (Stern, 1984: 87). Beberapa puluh tahun sebelum kehadiran karya Stern itu, di Jenewa telah diterbitkan kumpulan bahan kuliah seorang pengajar bahasa yang sangat

menentukan arah perkembangan linguistic berikutnya, yakni buku *Cours de Linguistique Generale* (1916), karya Ferdinand de Saussure.

Terdapat dua konsep baru yang ditampilkan Saussure dan merupakan revolusi dalam bidang teori dan penerapan studi kebahasaan. Kedua konsep itu adalah 1) linguistic pada dasarnya merupakan studi bahasan yang berfokus pada keberadaan bahasa itu pada waktu tertentu sehingga studi yang dilaksanakan haruslah menggunakan *pendekatan sinkronis* atau studi yang bersifat deskriptif. Sedangkan studi tentang sejarah dan perkembangan suatu bahasa adalah kajian kesejarahan yang menggunakan *pendekatan diakronis*, 2) bahasa merupakan suatu *gestalt* atau suatu totalitas yang didukung oleh berbagai elemen, yang elemen yang satu dengan yang lain mengalami saling ketergantungan dalam rangka membangun keseluruhannya. Wawasan kedua ini, pada sisi lain juga menjadi akar paham *linguistic structural*.

### 4.3 Semantik dan Disiplin Ilmu Lain

Bahasa pada dasarnya merupakan sesuatu yang khas dimiliki manusia. Ernst Cassirer dalam hal ini menyebut manusia sebagai *animal symbolicum*, yakni makhluk yang menggunakan media berupa simbol kebahasaan dalam memberi arti dan mengisi kehidupannya. Oleh Cassirer, keberadaan manusia sebagai *animal symbolicum* itu dianggap lebih berarti daripada keberadaan manusia sebagai makhluk berpikir karena tanpa adanya simbol, manusia tidak akan mampu melangsungkan kegiatan berpikirnya. Selain itu, dengan adanya simbol itu juga memungkinkan manusia untuk bukan hanya sekedar berpikir, melainkan juga mengadakan kontak dengan realitas kehidupan diluar diri serta mengabdikan hasil berpikir dan kontak itu kepada dunia.

Dari adanya kenyataan di atas, dapat dimaklumi bila bahasa bagi manusia memiliki fungsi yang cukup kompleks dan beragam. Seperti diungkapkan Halliday, bahasa, selain memiliki fungsi 1) *instrumental*, alat untuk memenuhi kebutuhan material, 2) *regulatory*, mengatur dan mengontrol perilaku individu yang satu dengan yang lain dalam suatu hubungan sosial, 3) *interaksional*, menciptakan jalinan hubungan antara individu yang satu dengan yang lain

maupun kelompok yang satu dengan lain, 4) *personal*, media indentifikasi dan ekspresi diri, 5) *heuristic*, untuk menjelajahi, mempelajari, memahami dunia sekitar, 6) *imajinatif*, mengekspresikan dunia dalam kesadaran dunia bathin seseorang, 7) *impormatif*, media penyampai pesan dalam kegiatan komonikasi, juga dapat difungsikan untuk menafirkan dan memahami keseluruhan pengalaman bathin seseorang sejalan dengan terdapatnya berbagai fenomena di dunia sekitar, menyertai proses kesadaran batin, mengatur sejumlah fenomena dalam berbagai-kategori sesuai dengan jenis objek, ciri proses maupun lakuan, bentuk masyarakat maupun institusi, dan sebagainya (Halliday, 1976: 21).

Dari terdapatnya sejumlah fungsi di atas, dapat dimaklumi apabila semantic juga memiliki hubungan dengan sejumlah disiplin ilmu lain. Tiga disiplin ilmu lain yang memiliki hubungan erat dengan semantik maupun linguistik pada umumnya adalah 1) filsafat, 2) psikologi, dan 3) antropologi, uraian tentang kesalinghubungan antara ketiga disiplin ilmu tersebut, dapat dikaji dalam paparan berikut ini.

#### **a. Semantik dan filsafat**

Filsafat, sebagai studi tentang kearifan, pengetahuan, hakikat, realitas maupun prinsip, memiliki hubungan sangat erat dengan semantik. Hal itu terjadi karena dunia fakta yang menjadi objek perenungan adalah dunia simbolik yang terwakili dalam bahasa. Sementara pada sisi lain, aktivitas berfikir itu sendiri tidak berlangsung tanpa adanya bahasa sebagai medianya. Dalam situasi tersebut, bahasa pada dasarnya juga bukan hanya sekedar media proses berpikir maupun menyampai hasil berpikir. W.D. Whitney dalam hal itu meng-ungkapkan bahwa *language is not only necessary for the formulation of thought but is part of the thinking process itself* (Bolinger & A. Sears, 1981: 135). Lebih lanjut juga disebutkan bahwa *...we cannot get outside language to reach thought, nor outside thought to reach language.*

Lebih lanjut, filosof Bertrand Russel mengungkapkan bahwa ketepatan menyusun simbol kebahasaan secara logis merupakan dasar dalam memahami *struktur realitas* secara benar. Sebab itu,

kompleksitas simbol harus memiliki kesesuaian dengan kompleksitas realitas itu sendiri sehingga antara keduanya dapat berhubungan secara tepat dan benar (Alston, 1964: 2).

Bahasa memiliki sifat *vagueness* karena makna yang terkandung di dalam suatu kebahasaan pada dasarnya hanya mewakili realitas yang diacunya. Penjelasan verbal tentang aneka warna bunga mawar, tidak akan setepat dan sejelas di-bandingkan dengan bersama-sama mengamati secara langsung aneka warna bunga mawar. *Ambiguity* berkaitan dengan ciri ketaksaan makna dari suatu bentuk kebahasaan. Kata bunga misalnya dapat berkait dengan "bunga mawar", "bunga melati", "bunga anggrek", maupun "gadis". Begitu juga untuk menentukan makna kata *tinggi*, *bisa*, *mampu*, seseorang harus mengetahui di mana konteks kata itu berada. Meskipun demikian, dalam dunia seni kesamaran dan ketaksaan makna itu justru dimanfaatkan untuk memperkaya gagasan yang disampaikan.

Kesamaran dan ketaksaan makna suatu bahasa sebenarnya juga akibat "kelebihan" bahasa itu sendiri yang memiliki *multifungsi*, yakni sebagai fungsi *simbolik*, fungsi *emotif* dan fungsi *afektif*. Selain itu adanya sinonim, hiponimi, dan ketaksaan makna.

## **b. Semantik dan psikologi**

Dalam proses menyusun dan memahami pesan lewat kode kebahasaan, unsur-unsur kejiwaan seperti kesadaran batin, pikiran, asosiasi, maupun pengalaman, jelas tidak dapat diabaikan.

Seorang filosof yang juga berpengaruh besar dalam bidang psikologi, Jhon Locke, mengungkapkan bahwa pemakaian kata-kata juga dapat diartikan sebagai penanda bentuk gagasan tertentu karena bahasa juga menjadi instrument pikiran yang mengacu pada suasana maupun realitas tertentu (Alston, 1964: 22). Keberadaan kata-kata yang menjadi penanda bentuk gagasan itu tentunya bukan pada struktur bunyi atau bentuk penulisannya, melainkan pada makna.

Pendekatan *psikologi behaviorisme* dalam kajian makna bertolak dari anggapan bahwa makna merupakan bentuk *responsi* terhadap stimuli yang diperoleh dari pemeranan dalam komunikasi sesuai

dengan asosiasi maupun hasil belajar yang dimiliki (Paivio dan Begg, 1981: 94). Asosiasi makna dalam hal ini ditentukan oleh bentuk perilaku realitas yang diacu lambang kebahasaan.

Pendekatan *psikologi kognitif* dalam pengkajian makna dapat dibedakan antara, 1) kelompok yang lebih banyak berorientasi pada teori *psikologi kognitif*, serta 2) kelompok yang lebih banyak berorientasi pada linguistik. Kelompok yang lebih banyak berorientasi pada linguistik beranggapan bahwa, a) pemahaman pada suatu bentuk kebahasaan ditentukan oleh pemahaman terhadap representasi semantik, b) pemahaman terhadap representasi simantis, pada sisi lain juga berperan dalam mengembangkan mengolah *proposisi*, c) dalam komunikasi kemampuan mengolah proposisi harus disertai kemampuan memilih kata serta menata struktur sintaksisnya, dan d) kemampuan seseorang dalam memahami ciri dan gambaran makna kata-kata atau *fitur semantic* suatu bentuk kebahasaan, sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan memahami pesan.

### c. Semantik dan antropologi

Hubungan semantik dengan fenomena sosial dan kultural pada dasarnya memang sudah selayaknya terjadi. Disebut demikian karena aspek sosial dan kultur sangat berperan dalam menentukan bentuk, perkembangan maupun perubahan makna kebahasaan. Sebab itulah Halliday misalnya, mengemukakan bahwa... *the semantic sistem that is of primary concern in a sociolinguistic context* (Halliday, 1978: 111). Dalam menentukan fungsi dan komponen semantik bahasa, Halliday mengemukakan ada tiga unsur yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Ketiga unsur itu meliputi, 1) *ideational*: yakni isi pesan yang ingin disampaikan, 2) *interpersonal*: makna yang hadir bagi pemeran dalam peristiwa tuturan, serta 3) *textual*: bentuk kebahasaan serta konteks tuturan yang merepresentasikan serta menunjang terwujudnya makna tuturan.

### d. Semantik dan linguistik

Makna adalah unsur yang menyertai aspek bunyi, jauh sebelum hadir dalam kegiatan komunikasi. Sebagai unsur yang melekat pada

bunyi, makna juga senantiasa menyertai sistem relasi dan kombinasi bunyi dalam satuan struktur yang lebih besar seperti yang akhirnya terjadi dalam kegiatan komunikasi. Akan tetapi disadari atau tidak, mulai dari tataran 1) abstraksi, 2) relasi dan kombinasi, serta 3) komunikasi, aspek bunyi dan makna pada dasarnya sudah terlibat dalam kondisi yang cukup kompleks. Disebut demikian karena pada tataran abstraksi saja, bunyi dan makna sudah berhubungan dengan masyarakat pemakai, baik secara kolektif maupun individual. Sementara dalam relasi dan kombinasi maupun dalam komunikasi, bunyi dan makna, selain berkaitan dengan sistem internal kebahasaan, masyarakat pemakai yang memiliki latar belakang sosial budaya tertentu juga telah mengacu pada adanya sistem pemakaian maupun konteks pemakaian itu sendiri.

#### **4.4 Interpretasi**

Dapat dikatakan bahwa model interpretasi subyek-obyek merupakan fiksi realis (*realist fiction*). Ia tidak diderivasi dari pengalaman pemahaman tapi ia merupakan model yang dibangun secara reflektif dan diproyeksikan ke dalam situasi interpretative. Tidak ada sesuatu sebagai sebuah subyek non-posisional, dan di sana tidak ada juga sesuatu sebagai pemahaman non-posisional. Pemahaman selalu posisional; ia berpijak pada histories yang telah jadi. Tidak ada akses yang istimewa, dan tidak ada akses yang berpijak keluar dari histories dan horizon pemahaman seseorang. Penafsir dengan jelas ingin berbuat begitu, tapi keinginannya tidak akan menjadikan demikian.

Untuk mengusung historisitas dan posisionalitas pemahaman bukan dengan memaksa terhadap sesuatu yang tidak relevan dan unsur subyektif (pemakaian kata “subyektif” dalam konteks ini disandarkan pada konsepsi obyektivitas yang tak dapat dipertahankan); fakta tentang situasi interpretatif yang tidak kita hendaki akan berubah. Pengabaianya merupakan usaha untuk melemahkan konsepsi interpretasi seseorang.

Dalam suatu kerangka kerja bagi pandangan interpretasi, kekuatan dan ketaksan makna bahasa dan historis dalam keberadaan seseorang dirasakan. Bahasa dilihat sebagai sebuah

obyek guna mengkomunikasikan “makna”. Manusia dianggap pembuat simbol, dengan bahasa sistem pemilik simbol. Namun semua ini diakarkan pada kekeliruan metafisis dari perspektif modern sejak Descartes. Sebab itu sekarang kita melihat bahasa sebagai seperangkat tanda buatan manusia dan historis sebagai peristiwa-peristiwa masa lalu saja dimana kita menjadikannya tanpa mempertanyakan non histories subyektivitas manusia sebagai awalnya dan mereferensikan untuk segala sesuatu. Jadi, meskipun itu “obyektivitas”, pusat dari sikap kita yang diambil ialah subyektivitas. Namun seandainya setiap sesuatu dikembalikan pada subyektivitas dan tidak ada rujukan di luar itu, manusia yang merupakan kehendak-untuk-berkuasa menjadi dorongan utama aktivitas manusia. Kadangkala subyektivitas ini merupakan pijakan utama hiruk-pikuk modern dalam pengetahuan teknologi; ketika subyektivitas manusia adalah pengadilan akhir dari pertimbangan itu, tak ada tempat lagi bagi manusia kecuali mengontrol “obyek” dalam dunianya secara lebih komplet (Palmer, 2003: 269).

Konsepsi interpretasi cenderung menyamakan keunggulan konseptual dengan pemahaman. Karya ketika diterima sebagai sebuah obyek (dari pada sebuah karya) menjadi sebuah entitas yang sederhana mengenai di mana pengetahuan disamakan melalui pemisahan ide, pemotongan, dan analisis. Jadi, penafsir tidak melihat tugasnya sebagai pemindahan yang menghalangi terhadap pemahaman, karena itu peristiwa pemahaman dapat menempati dalam kesempurnaan dan karya dapat berbicara dengan kebenaran dan kekuatan.

Jadi interpretasi semantik adalah kata sifat yang berkaitan dengan linguistik, artinya: kaitan dengan makna dari kata, frase, kalimat atau sistem.

#### **4.5 Fungsi Warna dalam Interpretasi Semantik**

Dalam penyusunan interpretasi semantik, warna mempunyai fungsi dan peranannya tiada terbatas. Elemen warna dapat berintegrasi kedalam bentuk seluruh unsur. Maka unsur-unsur ini mempunyai tanda-tanda yang sangat lengkap dalam dimensinya

yaitu *hue, intensity, tone value, length, width, direction and general character*.

Warna mempunyai asosiasi, memiliki sesuatu rangsangan sifat dan emosi terhadap pribadi seseorang, sebagai berikut:

- Merah : cinta, nafsu, kekuatan, berani, premitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.
- Merah jingga : semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat.
- Jingga : hangat, semangat muda, ekstrimen, menarik.
- Kuning : kebahagiaan, kehormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
- Kuning : cerah, bijaksana, terang, bahagia, pengecut, penghianatan.
- Kuning hijau : persahabatan, persahabatan baru, rindu, gelisah, berseri.
- Hijau muda : tumbuh, cemburu, irihati, kaya, segar, istirahat senang.
- Hijau biru : tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- Biru : damai, setia, konservatif, pasif, ikhlas, terhormat, defresi, lembut, menahan diri.
- Biru ungu : spiritual, kesuraman, hebat, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan.
- Ungu : misteri, kuat, supremasi, melankolis, pendiam, agung, mulia.
- Merah ungu : tekanan, intrik, drama, terpencil, penggerak, teka-teki.
- Coklat : hangat, tengang, alami, bersahabat, sentosa, rendah hati.
- Hitam : kuat, duka cita, kematian, resmi, keahlian, tidak menentu.
- Abu-abu : Tenang.
- Putih : harapan, senang, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

**a. Arti pelambang dalam warna.**

Setiap warna memiliki arti pelambang dan makna bersifat mistik. Pada seni masa lampau penggunaan warna yang bersifat simbolis itu merupakan peristiwa yang dianggap penting. Biasanya masing-masing warna memiliki makna yang luas dan sering kali untuk segala barang yang melambangkan karya mempunyai hubungan arti bencana atau kejahatan.

Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang memiliki nilai perlambang secara umum:

- Merah : dari semua warna, merah adalah warna terkuat yang paling menarik perhatian, memiliki sifat agresif, lambang primitive. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, merah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejahatan-an, cinta, dan kebahagiaan.
- Merah keunguan : memiliki karakteristik mulia, agung, kaya, bangga (sombong) dan mengesankan.
- Ungu : karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, tenggelam, khidmat, kontemplatif, suci.
- Biru : warna ini memiliki karakteristik sejuk, pasif, dan damai. Biru merupakan warna perspektif, dingin, membuat jarak. Biru melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.
- Hijau : memiliki karakter yang hampir sama dengan biru. Warna Hijau relative netral, pengaruh emosi mendekati pasif; lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan (agama) dan keabadian.
- Kuning: : kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia yaitu, a) kehidupan yang diberikan oleh matahari dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning adalah warna cerah. Karena itu sering dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan. Bila merah dan biru melambangkan jantung dan roh, maka kuning melambangkan intelektual. b) kuning adalah warna yang paling terang setelah putih tetapi

- tidak semurni putih. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antara manusia.
- Putih : warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.
- Abu-abu : bermacam-macam warna abu-abu dengan berbagai tingkatan melambangkan keterangan sopan dan sederhana. Oleh karena itu, warna ini melambangkan orang telah berumur dengan kapasitasnya sabar dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, tetapi juga mempunyai lambang keraguraguan, tidak dapat membedakan mana penting dan tidak penting. Karena sifatnya yang netral, abu-abu sering dilambangkan sebagai penengah.
- Hitam: : warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidak hadirannya cahaya. Hitam manandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri; warna malam. Umumnya hitam diasosiasikan dengan sifat negatif. Ungkapan seperti kambing hitam, ilmu hitam (*black magic*), daftar hitam, pasar gelap (*black market*), daerah hitam (*black list*) adalah tempat-tempat yang menunjukkan sifat-sifat negatif itu. Warna hitam dapat menunjukkan sifat-sifat yang positif yaitu tegas kukuh, formal, struktur kuat (Wong, 1985: 57).

Dari uraian di atas, bahwa warna memiliki arti pelambang yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungan dengan interpretasi semantik.

#### 4.6 Pentingnya Interpretasi Semantik

Untuk mengasah kemampuan mencipta karya yang ide-idenya terjalin secara koheren, menyatu, dan dinyatakan dengan ungkapan yang sesuai dengan konsepnya.

Untuk memberi judul-judul pada karya seni lukis dan membantu audien/pengamat untuk masuk kedalam apa yang menjadi harapan penulis sebagai pelukis sehingga tidak ada gap/gap antara ide dan wujudnya (ideoplastis dan fisikalitas). Dalam memberi judul pada karya seni lukis penulis memberi keluasan dalam memberi fokus terhadap apa yang diinginkan dan sedapat mungkin harus mendekatkan ide dengan ekspresi dengan cara yang paling masuk akal.

Digunakan sebagai indikator dari ciri/identitas individu seniman lukis sehingga membangkitkan suatu kesan kepada audien sehingga akan tetap diingat.



KOKOH



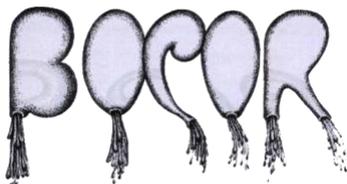
RETAK



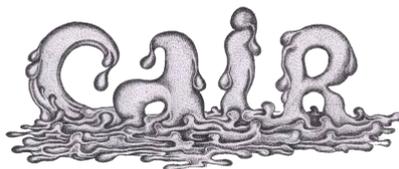
Retak



GEMUK



BOCOR



Gair

LELEH NETES

Sedih Seram

Gelu

Sedih Seram

**Gambar 22.** Berbagai simulasi interpretasi simantik  
(Sumber: Tugas Simantik Interpretation, Setem 2017, Made Bendi  
Yudha 2015, Sri Supriyantini, 2015 )

#### **4.7 Interpretasi Semantik dalam Konteks Seni Lukis**

Interpretasi semantik dikatakan mampu memberikan kerangka pengalaman yang lebih komprehensif, sebagai ilmu yang berkaitan dengan linguistik, artinya: kaitan dengan makna dari kata, frase, kalimat atau sistem, dapat diterapkan di bidang seni lukis dengan memasuki relung-relung relasi yang tersembunyi dari suatu fenomena.

Dengan interpretasi semantik dapat membaca dan menelaah fenomena kebudayaan secara lebih sistimatis sehingga menemukan diri sendiri berhubungan dengan istilah-istilah seperti penanda, petanda, ikon, kode, indeks dan berbagai macam dari kebahasaan. Interpretasi simantik sebagai alat untuk menginterpretasi suatu karya seni lukis. Secara operasional semantik dapat membantu untuk melihat hubungan antara subtansi karya seni lukis dan bahasa ungkap/ekspresinya. Misalnya, kita bisa menilai bagaimana hubungan antara konsep dan ungkapannya.

Istilah interpretasi dalam kamus bahasa Indonesia adalah pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoritis terhadap sesuatu, tafsiran, karya lukisan merupakan hasil dari pandangan,taksiran dan pendapat seorang pelukis tentang obyek yang dilukiskannya. Interpretasi sendiri dapat merujuk pada proses penafsiran yang sedang berlangsung atau berupa hasilnya. Suatu interpretasi merupakan bagian dari suatu presentasi atau penggambaran informasi yang diubah untuk menyesuaikan dengan suatu kumpulan simbol spesifik. Informasi itu dapat berupa lisan, tulisan, gambar, atau berbagai bentuk bahasa lainnya.

Seorang pelukis ketika berkarya dengan sebuah tema alam benda, figur dan lingkungan menjadi karya lukisan yang mempunyai pandangan, tafsiran dan pendapat seorang pelukis tentang obyek yang dikembangkan.

Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer bisa berkarya dengan interpretasi. Sesuai tema alam benda, figur dan lingkungan, realitas sosial budaya, dll. Pentekatan interpretasi simantik ini lebih melihat permasalahan menjadi lebih luas berkaitan dengan seni lukis. Dalam

proses pembuatan seni lukis dengan metode interpretasi tema. Membuat karya lukisan sebagai semiotika menjadi tahapan yang telah mencapai konsep gagasan. Karya seni lukis, akan memberikan kemungkinan pada pemahaman terhadap kesadaran, seorang pelukis dalam memahami karya seni lukis, sebagai keindahan dan kekuatan *taksu*.

Untuk itu perlu dilihat sejauh mana karya seni lukis itu mempunyai keterkaitan gagasan dan konsep dengan semiotika dan interpretasi. Karya lukisan bukan memperlihatkan bentuk atau obyek yang ditangkap sebagai materi, tetapi juga sebagai makna yang memperkaya khazanah dan keindahan jiwa.

Lukisan alam benda memberikan interpretasi yang bersifat citra, simbolis, metafora dan mistis. Bentuk interpretasi tersebut antara lain citra, metafora, dan simbol.

Citra adalah kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu objek—biasanya objek fisik atau manusia. Citra bisa berwujud gambar (*picture*) dua dimensi, seperti lukisan, foto, dan berwujud tiga dimensi, seperti patung. Menurut kajian psikologis berarti reproduksi mental, suatu ingatan masa lalu yang bersifat indrawi dan berdasarkan persepsi serta tidak bersifat visual. Sedangkan menurut Ezra Pound, menerangkan bahwa citra bukan gambaran fisik, melainkan sebagai sesuatu yang dalam bentuk sekejap dapat menampilkan kaitan pikiran dengan emosi yang rumit.

Metafora merupakan transposisi sebuah nama yang asing, yakni nama yang sebetulnya milik sesuatu yang lain. Berdasarkan penjelasan di atas metafora meliputi bentuk (visual, gerak atau kinetik) dan ucapan (verbal), sehingga metafora memakai mediamedia tersebut untuk menghasilkan makna baru dari suatu bentuk atau komposisi.

Sementara George Lakoff dan Mark Johnson (1980) berpendapat bahwa metafora bukan sekadar ekspresi linguistik semata, melainkan penyampaian dalam system konseptual. Metafora tidak hanya berkuat atau terbatas pada karya sastra atau ekspresipuitis semata, namun lebih luas dari itu. Metafora terdapat dalam konsep

keseharian, seperti waktu, keadaan, perbuahan, sebab akibat, dan tujuan.

Menurut Mieke Susanto dalam Diksi Rupa (2002: 73) mengatakan: metafora biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata yang harfiah. Bagi Recour metafora adalah sebuah bentuk wacana atau pun proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan untuk mendeskripsikan kenyataan sebuah kemampuan yang biasanya dimiliki sebuah karya-karya fiksi. Metafora dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakaiannya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya.

Sehubungan dengan konteks seni lukis, metafora merupakan bagian yang cukup penting dalam melukiskan, atau membuat makna baru dalam sebuah karya seni. Sebenarnya dalam konteks seni lukis intinya sama dengan konteks linguistik (*verbal*), hanya medianya yang berbeda yaitu dengan bentuk visual atau gambar. Dalam seni rupa metafora bekerja melalui peminjaman bentuk atau objek untuk menghasilkan sebuah makna.

Fungsi metafora dalam seni lukis, mungkin bekerja pada pengaburan makna yang ekstrim, negatif atau sebagainya. Misalkan pada sebuah karya seni lukis, dilukiskan seekor tikus dengan bentuk menyerupai manusia sedang membawa brankas uang atau kantong uang. Sehingga dalam lukisan tersebut dapat diartikan seorang manusia yang rakus akan uang atau duniawi.

Sebagai contoh pada sebuah karya lukisan Djoko Pekik berjudul "Raja Celeng" 1998. Dalam lukisan tersebut dilukiskan penangkapan raja celeng yang gemuk ditengah kerumunan manusia. Dalam hal ini Djoko Pekik memakai metafora binatang sebagai bahasa ungkapan dalam karya seninya. Pada periode tersebut keadaan bangsa Indonesia sedang dalam situasi yang carut-marut, penggulingan Rezim sehingga dalam lukisan tersebut memunculkan interpretasi yang beragam seperti sakit hati, balas dendam, kelaparan, atau bahkan kematian yang tragis.



**Gambar 23.** Djoko Pekik, “Raja Celeng” Cat minyak di atas kanvas, 1998 (Sumber : <http://www.alixbumiartyou.blogspot>)

Berbagai pemikiran tentang bahasa metaforis dalam perkembangan filsafat melihat bahasa ini lahir dari imajinasi kreatif, pengalaman estetik, rasa sublim, sikap kritis, kepekaan bahkan pengalaman mistik. Bahasa ini memunculkan metafor yang tidak tampil sebagai proposisi yang memburu kebenaran.

Metafor mencari “kebenaran ideal” yang muncul karena melihat berbagai kondisi “tidak ideal” pada realitas. Sepuluh kebenaran ideal ini tidak punya pretensi menemukan kebenaran absolut karena itu hadir dalam tegangan dengan berbagai kebenaran ideal lain. Selain pada pemikiran termasuk filsafat metafor banyak ditemukan pada karya seni. Di dalam karya seni, metafora seringkali tampil sebagai keanehan yang memancing pertanyaan-pertanyaan karena metafor cenderung menabrak kategori-kategori pemahaman. Namun justru keanehan ini yang membuat metafor bisa dilihat membawa gejala realitas yang belum dikenali atau belum disadari. Karena itu keanehan ini membangkitkan rasa ingin tahu yang merangsang pemikiran apresiatornya.

Simbol adalah gambar, bentuk, atau benda yang mewakili suatu gagasan, benda, ataupun jumlah sesuatu. Meskipun simbol bukanlah nilai itu sendiri, namun simbol sangatlah dibutuhkan untuk kepentingan penghayatan akan nilai-nilai yang diwakilinya.

Berkarya seni lukis, pelukis diberi kebebasan penuh untuk melukiskan simbol-simbol baru. Pelukis dengan pola pikir yang

berbeda diharapkan dapat menciptakan simbol-simbol baru melalui karyanya.

Nilai simbolik dalam karya seni lukis dapat berubah, tidak hanya berpatokan pada nilai konvensional masyarakat. Konsep tentang permainan bebas tanda ini relevan juga dengan teori dari pemikir post-strukturalis, Julia Kristeva yakni menjelaskan tentang model pemaknaan, salah satunya adalah *significance*, yaitu pemaknaan yang menghasilkan makna-makna subversive dan kreatif, suatu proses penciptaan tanpa batas dan tak terbatas.



**Gambar 24.** Political in Correctness

(Sumber: <https://theorion.com/72724/opinion/opposition-to-politically-correct-language-makes-no-sense/>)



**Gambar 25.** Death by Political Correctness

(Sumber: [https://www.researchgate.net/figure/Death-by-political-correctness\\_fig1\\_334523936](https://www.researchgate.net/figure/Death-by-political-correctness_fig1_334523936))

## V. PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Meskipun telah dibuat RPS (Rancangan Pembelajaran Semester) dan silabi matakuliah Seni Lukis (Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer) sudah dibuat dengan fokus yang berbeda dari setiap jenjangnya, namun dalam pelaksanaan masih terdapat beberapa kendala terkait dengan proses pembelajaran maupun hasil yang diharapkan. Di dalam silabi mata kuliah mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi mampu melakukan eksplorasi gagasan/ide, teknis dan media dalam membuat karya seni lukis serta mampu menciptakan karya inovatif standar kompetensi belum sepenuhnya dapat terlaksana dengan baik. Mahasiswa berkecenderungan bersikap aman dan tidak berani melakukan sesuatu di luar kemapanan dalam proses penciptaan karya seni lukis. Hal ini terjadi karena tidak adanya kompetisi yang hangat di kalangan mahasiswa, sehingga terkesan mahasiswa hanya sekedar membuat karya untuk mendapatkan predikat kelulusan.

Secara umum mahasiswa masih terkekang oleh pola-pola lama yang menutun yang sudah ada. Seperti adanya kecenderungan untuk mengikuti gaya-gaya seni lukis dari maestro pelukis-pelukis ternama lainnya hanya sebagai plagiarisme. Hal ini mengakibatkan gagasan individu setiap mahasiswa yang sebenarnya menjadi potensi kreatif yang unik dan lain justru tidak muncul.

Melihat hal tersebut, untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya upaya mencermati kembali cara pandang masing-masing mahasiswa dalam menyikapi kemajemukan yang ada. Pikiran manusia memang sering mengalir seperti air di sungai yang lurus menuju muara, namun kita tidak pernah membayangkan bahwa sebenarnya aliran sungai tersebut dapat membuat anak sungai yang banyak, sehingga akan didapatkan muara-muara yang berbeda. Dengan logika seperti ini, otak manusia sebenarnya mempunyai potensi untuk dibuat

konstruksi beberapa jalur yang cabang, sehingga paradigma dalam menentukan segala sesuatu akan menjadi beragam dan tidak linier.

Untuk menjalankannya diperlukan metode atau strategi mengguncang pola pikir dan persepsi lama yang linier dalam menghadapi persoalan, yaitu dengan metode memakai pendekatan *brainstorming*, Tangram, dan Interpretasi Simantik yang menekankan pada pencarian berbagai pendekatan dan cara pandang yang berbeda terhadap sesuatu. Hal ini untuk memandang sesuatu yang baru dari berbagai macam persoalan yang dihadapi serta untuk mencoba mempersepsi konsep yang berbeda dalam menangkap sesuatu yang baru yang semula tidak diperhatikan pada metode atau cara yang biasanya. Kemudian, hasil persepsi yang baru tersebut dimunculkan kepermukaan.

Untuk menciptakan karya seni lukis yang inovatif dan mempunyai nilai orisinalitas diperlukan pemikiran, ide/gagasan yang kreatif sebagai titik tolak penciptaan. Pemikiran kreatif selalu menjadi pemicunya, hal ini penting untuk melihat subjek dari berbagai cara pandang yang dapat dipakai untuk mencapai lompatan-lompatan pikiran yang tidak linier. Pemikiran kreatif merupakan kemampuan melahirkan ide-ide kreatif terhadap masalah yang ingin dipecahkan dengan cara yang di luar dari keumuman atau kemampuan merumuskan penggabungan baru dari dan atau lebih konsep yang telah ada dalam pemikiran. Ide merupakan konsep pemikiran yang akan diwujudkan menjadi karya. Ide menjadi penting karena merupakan titik tolak menciptakan, namun dalam mengeksplorasi ide, banyak pelukis terkendala dalam menemukan ide yang akan dituangkan menjadi karya seni lukis. Maka perlu mencoba pendekatan metode *brainstorming*, tangram, dan simantik interpretasi untuk pembangkitan ide kreatif yang dapat diaplikasikan guna membangkitkan ide-ide baru.

Melalui *brainstorming* akan dapat membangkitkan ide-ide yang menerobos, dengan menuangkan apa-apa yang terlintas dalam pikiran, perasaan, imajinasi, ide-ide yang punya potensi untuk 'mengkawinkan' hal-hal tadinya nampak tidak berkaitan sama sekali, dan dengan *brainstorming* pula suatu permasalahan dapat

terlihat seperti ruang yang mengandung banyak kantong virtual berisi alternatif pemecahan masalah dalam dunia kreativitas.

Dengan *brainstorming* akan membangkitkan atau memunculkan ide-ide yang segar atau pun liar kemudian dipilih beberapa yang terbaik selanjutnya diambil satu untuk diaktualkan atau diwujudkan oleh mahasiswa secara individu atau kelompok. Metode *brainstorming* dapat membuat percepatan antara otak dengan bahasa visual yang akan disampaikan dalam karya seni lukis.

*Brainstorming* dalam penciptaan seni lukis bertujuan untuk melancarkan dalam mencurahkan ide-ide dalam pikiran yang mengendap maupun yang sekedar terlintas, mengeksplorasi ide-ide kreatif secara bebas dan berani menyampaikan ide yang berbeda.

Pelaksanaan *brainstorming* hanya bisa berjalan optimal jika dilakukan dengan berpikir secara lateral (*lateral thinking*) untuk menggali kreativitas bentuk-bentuk visual, mahasiswa diberi tugas menuangkan ide sebanyak-banyaknya pada sebuah kertas gambar sebelum ke media kanvas. Tujuan fase pertama sesi *brainstorming* ini untuk membentuk gagasan sebanyak-banyaknya dalam waktu yang ditetapkan selama 30 menit dengan membuat suasana rilek, menyenangkan, tanpa beban agar ide dapat mengalir dengan deras dan tidak kaku. Dalam hal ini mahasiswa diberi kebebasan untuk menuangkan semua gagasannya dalam bentuk verbal maupun visual dari yang sepele, aneh, bahkan absurd kemudian diekspresikan.

Dari hasil *brainstorming* ini dapat diketahui bahwa mahasiswa merasa menikmati proses pencarian ide tersebut dan tidak terpaku pada satu cara pandang. Ide yang dianggap optimal tersebut kemudian lebih dikonkretkan lagi dengan mengidentifikasi beberapa referensi visual yang diperlukan dan mendukung ide-ide sebelumnya yang akan ditransformasikan ke dalam karya seni lukis.

Tangram di perkenalkan agar ada pemahaman bahwa dari suatu yang sederhana bisa dijadikan suatu yang kompleks; bisa disusun macam-macam bentuk; berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik.

Tangram telah membuktikan sebagai permainan sederhana tetapi mampu membuka ruang-ruang kreatif dengan berbagai

kebolehhadiah. Tangram merupakan bentuk dari tujuh bangun geometris hasil dari pemotongan sebuahbujur sangkar. Bujur sangkar tersebut dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu 5 buah segitiga, 1 buah jajaran genjang dan 1 buah bujur sangkar. Dengan tujuh bangun geometris tersebut dapat menyusunnya menjadi bentuk apa saja, sesuai dengan imajinasi tentang objek yang tak terbatas.

Adapun manfaat yang diperoleh dari pendekatan permainan Tangram bahwa pelukis mempunyai pemahaman bahwa dari yang sederhana dapat dijadikan sesuatu yang kompleks. Dari hal-hal sederhana tersebut ketika dibuat dengan sejumlah bentuk berbeda pun tetap masih menampilkan bentuk-bentuk yang sederhana. Pendekatan Tangram dapat melatih daya imajinasi untuk membuat bentuk dan melatih kepekaan visual serta asosiatif kemampuan motorik.

Simantik interpretasi berguna untuk mengasah kemampuan mencipta karya yang ide-idenya terjalin secara koheren, menyatu, dan dinyatakan dengan ungkapan yang sesuai dengan konsepnya sehingga tidak ada *gep/gap* antara ide dan wujudnya (*ideoplastis* dan *fisikalitas*).

Simantik interpretasi merupakan satu pendekatan berkarya seni lukis yang cukup baik. Melalui penggunaan pendekatan ini dapat membantu pelukis menyampaikan ide visualnya, karena penciptaan wujud digiring dengan cara mencari, menemukan, dan mengenali tanda-tanda yang bersifat universal dari ide/gagasan tersebut. Penemuan tanda-tanda universal dari ide yang akan disampaikan merupakan dasar pijakan untuk membuat bentuk-bentuk yang lebih objektif meskipun disampaikan secara subjektif. Karena karakter, pengalaman estetik dan artistik, dan intelektual kreator akan menampilkan subjektifitas yang cukup tinggi.

Penerapan metode melalui pendekatan *brainstorming*, tangram, semantik interpretasi dalam penciptaan seni lukis (Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer) memberikan dampak positif terhadap hasil karya seni lukis (Seni Lukis Pemandangan, Seni Lukis Alam Benda, Seni Lukis Modern, Seni Lukis Kontemporer) yang diciptakan. Melalui berbagai pendekatan tersebut, mahasiswa lebih bebas

menuangkan ide dan tidak terbelenggu oleh tren atau gaya lukis yang telah ada di pasaran. Mahasiswa lebih bebas melakukan eksplorasi menggali ide-ide yang baru dan segar dan dapat membuat karya yang inovatif.

Menjadi seorang yang berpikir kreatif harus melalui tiga syarat, (1) kreativitas melibatkan respon atau gagasan baru; (2) memecahkan realitas secara realistis; (3) kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang orisinal menilai dan mengembangkan sebaik mungkin. Faktor penting yang menjadi pendorong untuk berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif dengan cara mengoptimalkan potensi otak, sikap terbuka dan siap menerima stimulasi internal dan eksternal serta didukung sifat bebas, otonom, percaya pada diri sendiri. Dengan demikian akan memberi wahana bagi intuisi untuk berkelana ke dalam ruang terdalam dari imajinasi yang membangkitkan getaran estetik serta merangsang emosi untuk diekspresikan ke dalam karya seni.

Proses berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat sesuatu yang tidak terlihat sebelumnya, menciptakan sesuatu yang baru dari penataan kembali atas yang lama. Pikiran kreatif memerlukan pemeliharaan yang konstan dan dengan menggunakan kemampuan imajinasi dapat mengubah paradigma lama dan memunculkan yang tidak terlihat keluar dari rutinitas merupakan syarat mutlak bagi proses kreatif.

## 5.2 Saran-saran

Pelukis harus keluar dari kepopong, keluar dari labirin harus bersikap egaliter, selain stamina kerja militan, dan ketekunan diperlukan juga pemahaman, studi banding, sharing, refleksi, otokritik, bukan menjadi antena radio transistor satu band, tetapi hendaknya menjadi parabola.

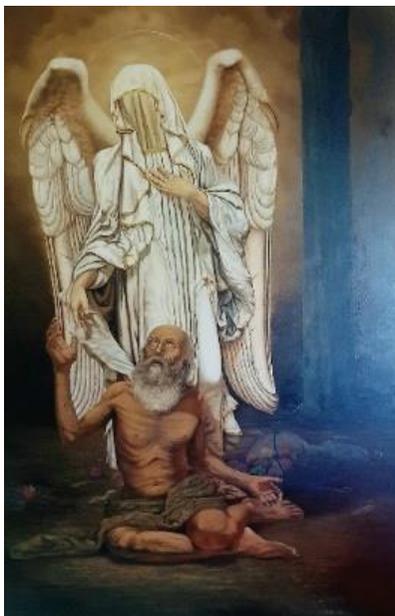
## DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, 1988, *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna*, Bandung: PT. Sinar Baru.
- Arsjad, Maider G. dan Mukti US, 1991, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, Jakarta: Erlanga.
- Alston, P. William, 1964, *Philosophy of Language*, London: Prentice Hall Inc.
- Badudu, J. S., dan Sutan Muhammad Zain, 1996, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Berger, Arthur Asa, 2005, *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*, Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Bakker, Anton, 1995, *Kosmologi dan Ekologi: Filsafat Tentang Kosmos sebagai Rumahtangga Manusia*, Yogyakarta: Kanisius.
- Bolinger, Dwight L., & A. Sears Donald, 1981, *Aspects of Language*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Darmaprawira, Sulasmi WA, 2002, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Bandung: ITB.
- Gustami, SP., 2007, *Butir-Butir Mutiara estetika Timur, Ide dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Yogyakarta: Prasista.
- Hadi, Y. Sumandiyo, 2003, *Mencipta Lewat Tari*, Yogyakarta: Mantili.
- Halliday, M.A.K., 1978, *Language of Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*, London: Edward Arnold.
- <https://renovasimakassar.com/2018/08/08/>.
- <https://kumparan.com/berita-update/pengertian-proporsi/>
- <https://www.blogernas.com/2016/07/>.
- <https://historia.id/kultur/articles/kisah-bung-dullah-dalam-lukisan-sudjojono-DnEQ4>.
- <https://www.dictio.id/t/>
- <https://10-teknik-brainstorming>
- <https://rencanamu.id/post/life/how-to/pentingnya-brainstorming>
- <https://semuasamasasemu.blogspot.com/2013/09/>

- <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.https://parentingscience.com/tangrams-for-kids/>
- <https://iqt.unida.gontor.ac.id/pendekatan-semantik-al-quran/>
- <http://www.alixbumiartyou.blogspot>
- <https://theorion.com/72724/opinion/opposition-to-politically-correct-language-makes-no-sense/>
- [https://www.researchgate.net/figure/-correctness\\_fig1\\_334523936](https://www.researchgate.net/figure/-correctness_fig1_334523936)
- Kartika, Dharsono Sony, 2004, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Kelley, Tom, 2001, *The Art of Innovation*, terjemahkan oleh Paulus Herlambang, Jakarta: Gramedia.
- Mapes, James J., 2003, *Quantum Leap Thinking* (terjemahan Basuki Heri Winarno), Surabaya: Ikon Teralitera.
- Palmer, F.R., 1981, *Semantics*, London: Cambridge University Press.
- Paivio Allan dan Begg Ian, 1981, *Philosophy of Language*, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Palmer, Richard E., 2003, *Hermeneutika: Teori Baru Mengenal Interpretasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwasito, Andrik, 2003, *Massage Studies: Pesan Penggerak Kebudayaan*, Yogyakarta: Ndalem Purwahadiningratan Press.
- Rustandi, Tantan, 2009, *Pintar Melukis dengan Cat Akrilik*, Jakarta, Kawah Media.
- Stern, H. H., 1984, *Fundamental Concepts of Language Teaching*. London: Oxford University Press.
- Soedarso, Sp., 2006, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Jakarta: CV. Studio Delapan puluh Enterprise.
- Susanto, Mikke, 2002, *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Kanisius.
- Suherman, Sunarto, 2017, *Apresiasi Seni Rupa*, Thapa Media
- Tabrani, Primadi, 2006, *Kreativitas & Humanitas, Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Jana, I Made, 2005, *Dasar-Dasar Keindahan Desain dalam Seni Rupa* (buku ajar), Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Ullman, Stephen, 1977, *Semantics: An Introduction to the Science of Meaning*, Oxford: Basil Black-well.

- Wong, Wucius, 1986, *Beberapa Asas Merancang Dwi Mantra*.  
(Terjemahan Adjat Sakri), Bandung: ITB Press.
- Wiratno, Tri Aru, 2020, *Kritik Seni Rupa Berbasis Budaya Kritis*,  
Surabaya: Scopido Media Pustaka.

## LAMPIRAN



**Gambar 27.** Lukisan karya I Made Dwi Kerta Utama berjudul “.....”, 2021, ....  
cm x .... cm, cat minyak di atas kanvas



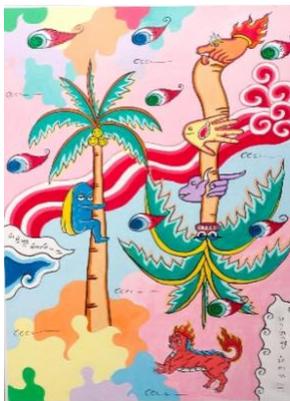
**Gambar 28.** Lukisan karya I Made Arsad Tri Gunawan berjudul “Untuk Sementara”, 2021  
190 cm x 70 cm x 140cm, Mixed media di atas kanvas



**Gambar 29.** Lukisan karya Kadek Nanda Darmayanta berjudul “Ida Bhatara Sakti Nawa Sangga”, 2021, 140cm x 140cm, cat minyak di atas kanvas



**Gambar 30.** Lukisan karya I Made Adi Udyana berjudul “.....”, 2021, ..... cm x ..... cm, cat minyak di atas kanvas



**Gambar 31.** Lukisan karya ... Sudana berjudul “Kelape Jalur Merah”, 2021, 100 cm x 150cm, cat akrilik pada atas kanvas



**Gambar 32.** Karya lukis Renata Ayu Kristina berjudul “Asmara Scorpio”, 2022, ukuran 70 x 90 cm, mix media.



**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

ISBN 978-623-5560-23-6 (PDF)



9 786235 560236