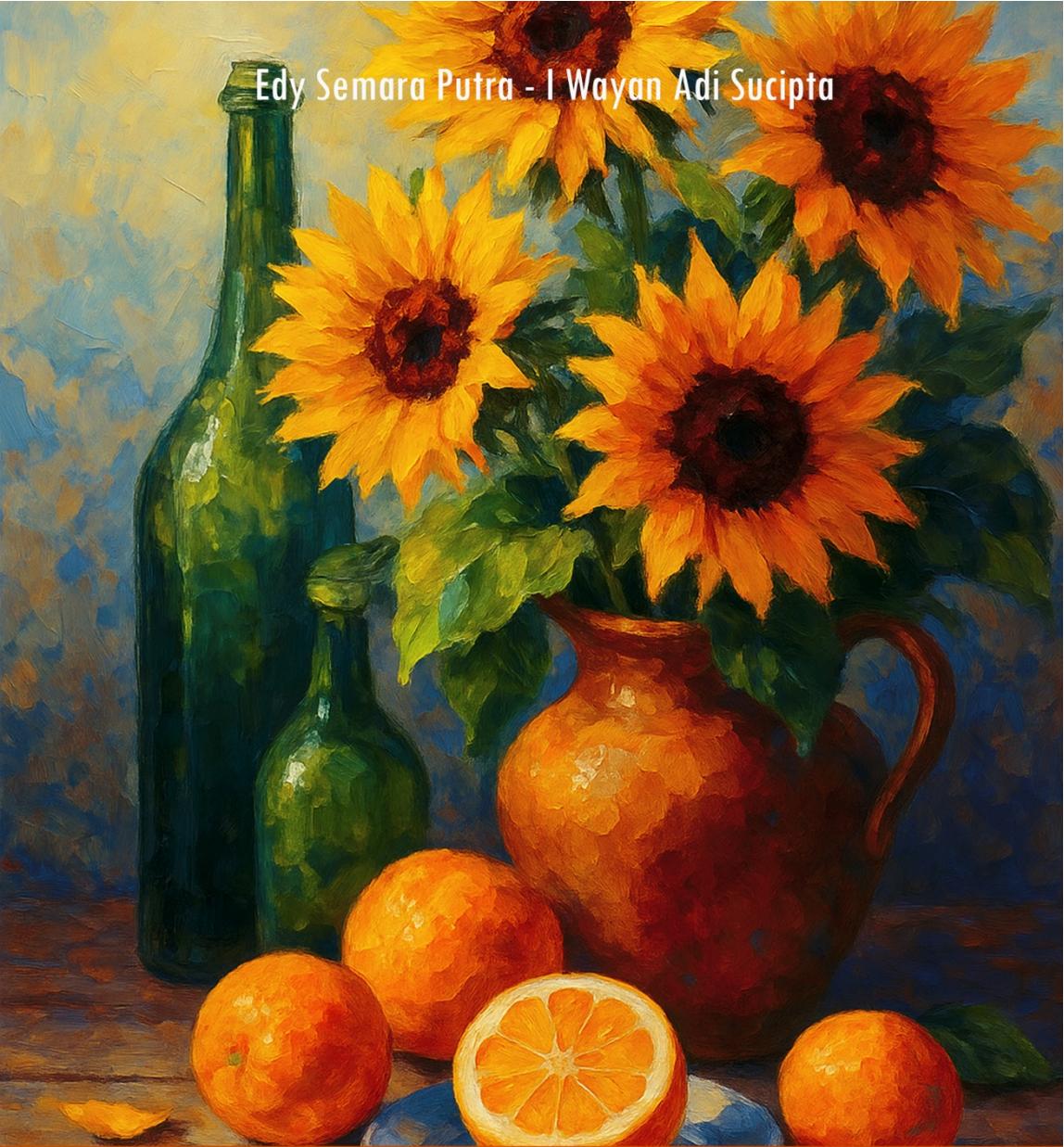


Edy Semara Putra - I Wayan Adi Sucipta



# SENI LUKIS ALAM BENDA

Teknik dan Apresiasi

# SENI LUKIS ALAM

Teknik dan Apresiasi

Penulis:

Edy Semara Putra

I Wayan Adi Sucipta

Editor:

Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan

Pusat Penerbitan LP2MPP  
Institut Seni Indonesia Bali

**SENI LUKIS ALAM BENDA: Teknik dan Apresiasi**

Denpasar © 2025, Edy Semara Putra dan I Wayan Adi Sucipta

Penulis: Edy Semara Putra dan I Wayan Adi Sucipta

Editor: Dewa Ayu Eka Savitri Sastrawan

Layout: Edy Semara Putra

Desain Sampul: Edy Semara Putra

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik maupun mekanis, termasuk fotokopi, merekam, atau dengan teknik merekam lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2024 tentang Hak Cipta.

Diterbitkan pertama kali oleh:

**Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar**

Jl. Nusa Indah, Denpasar 80235

Telp : 0361-227316/0361-236100

Email : lp2mpp@isi-dps.ac.id

Website : <http://www.isi-dps.ac.id>

Buku Ajar | Nonfiksi

v + 134 hlm. ; 15 x 23 cm

ISBN :

## KATA PENGANTAR

*Angayubagia* kami haturkan kepada *Ida Sang Hyang Widhi Wasa* Tuhan Yang Maha Esa, karena atas *asung kertha nugraha-Nya*, buku ajar *Seni Lukis Alam Benda* ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini dirancang sebagai panduan pembelajaran bagi mahasiswa, khususnya dalam memahami dan menguasai teknik, konsep, serta apresiasi seni lukis alam benda secara sistematis dan aplikatif.

Karya ini merupakan hasil dari pengalaman mengajar, kajian pustaka, serta observasi terhadap praktik seni rupa di lingkungan akademik maupun dunia seni secara luas. Materi yang disajikan meliputi pemahaman dasar tentang bentuk, pencahayaan, komposisi, warna, hingga evaluasi karya, yang disusun secara berurutan dan disertai contoh serta latihan untuk menunjang pembelajaran aktif dan kreatif.

Kami menyadari bahwa setiap proses pembelajaran adalah perjalanan yang terus berkembang. Oleh karena itu, masukan dan kritik yang membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan buku ini di masa mendatang. Semoga buku ajar ini dapat menjadi kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan seni rupa, serta menginspirasi mahasiswa untuk terus berkarya dengan kesadaran estetika dan kepekaan visual yang tinggi.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan buku ini, terutama kepada rekan-

rekan dosen, mahasiswa, serta institusi yang telah menjadi bagian dari proses ini.

Denpasar, Juli 2025  
Tim Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN SENI LUKIS ALAM BENDA.....	1
A. Definisi dan Konsep Seni Lukis Alam Benda.....	1
1. Definisi Seni Lukis Alam Benda .....	1
2. Konsep Seni Lukis Alam Benda.....	4
B. Sejarah Seni Lukis Alam Benda.....	5
C. Peran dan Fungsi Seni Lukis Alam Benda dalam Dunia Seni .....	9
D. Rangkuman.....	15
E. Latihan.....	15
BAB II Teori Dasar Seni Lukis Alam Benda .....	17
A. Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Dasar Seni Rupa .....	17
1. Unsur-Unsur Seni Rupa .....	17
2. Prinsip-Prinsip Penciptaan Seni Rupa .....	26
B. Teknik Pencahayaan dan Bayangan dalam Lukisan Alam Benda.....	31
C. Warna dan Harmoni dalam Lukisan Alam Benda	39
D. Rangkuman.....	43
E. Latihan.....	44
BAB III LANGKAH-LANGKAH PRAKTIS MELUKIS ALAM BENDA .....	46
A. Persiapan Alat Dan Bahan.....	46
B. Memilih dan Menyusun Objek Alam Benda.....	55
C. Teknik Menggambar Sketsa Awal .....	58
D. Proses Pewarnaan dan Penyelesaian Detail.....	61

1. Media Cat Air di Atas Kertas.....	61
2. Media Cat Akrilik di Atas Kanvas.....	63
E. Rangkuman.....	65
F. Latihan.....	66
<b>BAB IV TEKNIK-TEKNIK MELUKIS ALAM BENDA .....</b>	<b>68</b>
A. Teknik Realis Dalam Melukis Alam Benda.....	69
B. Teknik Impresionis Dalam Melukis Alam Benda.	70
C. Teknik Ekspresionis Dalam Melukis Alam Benda	73
D. Teknik Abstrak Dalam Melukis Alam Benda .....	77
E. Rangkuman.....	81
F. Latihan.....	82
<b>BAB V STUDI KASUS DAN ANALISIS KARYA SENI LUKIS ALAM BENDA .....</b>	<b>84</b>
A. Analisis Karya Seni Lukis Alam Benda Klasik.....	84
1. Konteks Historis Seni Lukis Alam Benda Klasik .....	84
2. Unsur Visual dan Teknik dalam Lukisan Alam Benda Klasik.....	85
3. Simbolisme dalam Lukisan Alam Benda Klasik .....	86
4. Komposisi dan Prinsip Desain.....	87
5. Fungsi dan Nilai Sosial Karya.....	88
6. Studi Kasus: Analisis Lukisan Klasik.....	89
B. Analisis Karya Seni Lukis Alam Benda Modern...	90
1. Latar Sejarah dan Konteks Perkembangan .....	90
2. Perbedaan Estetika: Klasik vs Modern.....	91
3. Teknik dan Media dalam Lukisan Alam Benda Modern .....	92
4. Simbolisme dan Narasi dalam Lukisan Modern .....	94
5. Studi Kasus: Analisis Karya Modern .....	97

C. Rangkuman.....	100
D. Latihan.....	102
<b>BAB VI PRAKTIKUM DAN PROYEK MELUKIS ALAM</b>	
<b>BENDA .....</b>	<b>103</b>
A. Proyek 1: Melukis Benda Sederhana (Gelas, Buah, dll.) .....	104
B. Proyek 2: Melukis Komposisi Benda dengan Latar Belakang .....	106
C. Proyek 3: Melukis Benda dengan Tekstur Kompleks.....	109
D. Proyek 4: Eksperimen dengan Gaya dan Teknik Berbeda .....	112
<b>BAB VII EVALUASI DAN PENYEMPURNAAN KARYA.</b>	<b>115</b>
A. Teknik Evaluasi Karya Seni Lukis.....	115
B. Kritik dan Apresiasi Karya.....	119
C. Penyempurnaan Karya Berdasarkan Umpan Balik .....	121
D. Menyiapkan Karya untuk Pameran atau Portofolio .....	122
E. Rangkuman.....	123
F. Latihan.....	124
<b>VIII PENUTUP.....</b>	<b>126</b>
A. Refleksi tentang Proses Belajar Seni Lukis Alam Benda .....	126
B. Sumber Inspirasi dan Pengembangan Kreativitas .....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>131</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Lukisan The Basket of Fruit (1597), karya Caravaggio .....	6
Gambar 1.2: Lukisan “A Basket of Flowers” (1620s), karya Jan Brueghel.....	7
Gambar 1.3: Lukisan “Still Life with Ham” (1625) karya Pieter Claesz .....	8
Gambar 1.4: Lukisan “Still Life with Apples and Oranges” (1895), karya Paul Cezanne .....	9
Gambar 1.5: Lukisan “Still Life with a Skull and a Writing Quill” (1628), karya Pieter Claesz .....	14
Gambar 1.6: Lukisan “Fruits and Rich Dishes on a Table (1640), karya Jan Davidsz de Heem.....	14
Gambar 2.1: Macam-macam bentuk garis.....	20
Gambar 2.2: Macam-macam bentuk bidang .....	21
Gambar 2.3: Contoh pengaplikasian bidang pada karya seni.....	22
Gambar 2.4: Warna primer, warna sekunder dan warna tersier.....	25
Gambar 2.5: Light Side pada objek .....	36
Gambar 2.6: Sisi Bayangan (Shadow Side) pada benda..	37
Gambar 2.7: Daya Tarik Cahaya Pantulan (Reflected Light) .....	38
Gambar 3.1: Kuas Cat Air.....	48
Gambar 3.2: Palet Cat Air .....	48
Gambar 3.3: Wadah Air.....	48
Gambar 3.4: Pensil dan Penghapus.....	49
Gambar 3.5: Tisu dan Kain Lap .....	49
Gambar 3.6: Papan Alas Lukis.....	49

Gambar 3.7: Cat Air .....	50
Gambar 3.8: Kertas Cat Air .....	50
Gambar 3.9: Perekat Kertas.....	51
Gambar 3.10: Kuas Cat Minyak .....	52
Gambar 3.11: Palet Cat Minyak.....	52
Gambar 3.12: Pisau Palet.....	52
Gambar 3.13: Easel .....	53
Gambar 3.14: Kuvas atau Tempat Mencuci Kuas .....	53
Gambar 3.15: Cat Minyak .....	54
Gambar 3.16: Linseed Oil dan Turpentine / Thinner	55
Gambar 3.17: Vernis Cat Minyak.....	55
Gambar 4.1: Contoh lukisan alam ttenda teknik realis .....	69
Gambar 4.2: Lukisan alam benda teknik impresionisme	72
Gambar 4.3: Lukisan ekspresionisme karya Vincent van Gogh, berjudul: Vase with Twelve Sunflowers.....	76
Gambar 4.4: Lukisan alam benda teknik abstrak berjudul “Abstrakt flowers Painting” karya Altin Furxhi.....	80
Gambar 5.1: Lukisan “Still Life with a Lobster” karya Willem Claesz. Heda.....	85
Gambar 5. 2: Lukisan “Still Life with a Skull and a Writing Quill” karya Pieter Claesz .....	86
Gambar 5.3: Lukisan “Martha and Mary Magdalene” (1598), karya Michelangelo Merisi da Caravaggio .....	88
Gambar 5. 4: Lukisan “Still Life with Lobster” (1640), karya Jan Davidsz. de Heem .....	89

Gambar 5.5: Lukisan “Still Life with Apples” (1898), karya Paul Cezanne .....	91
Gambar 5.6: Lukisan “Still Life with Chair Caning” (1912), karya Pablo Picasso .....	92
Gambar 5.7: Merz Blauer Vogel (Blue Bird) (1922), karya Kurt Schwitters .....	93
Gambar 5. 8: Lukisan “Untitled” (1963), karya Robert Rauschenberg.....	94
Gambar 5.9: Lukisan "Still Life" (1946), karya Giorgio Morandi .....	95
Gambar 5.10: Lukisan “Whell of Fortune” (1977), karya Audrey Flack .....	96
Gambar 5. 11: Lukisan “Still Life with Apples” (1895- 1898), karya Paul Cezanne .....	97
Gambar 5.12: Lukisan “Still life” (1957), karya Giorgio Morandi .....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN SENI LUKIS ALAM BENDA**

### **A. Definisi dan Konsep Seni Lukis Alam Benda**

Seni lukis alam benda merupakan cabang seni rupa dua dimensi yang berfokus pada penggambaran objek-objek tidak hidup yang tersusun dalam komposisi tertentu. Dalam bahasa Inggris, seni lukis ini dikenal sebagai "*still life painting*", yang secara harfiah berarti "kehidupan diam". Objek-objek ini dapat berupa buah-buahan, bunga, peralatan rumah tangga, atau benda-benda lainnya yang disusun dalam komposisi tertentu untuk menciptakan karya seni yang estetis dan bermakna.

#### **1. Definisi Seni Lukis Alam Benda**

Melukis alam benda adalah kesempatan bagi seniman untuk mengubah objek-objek sederhana menjadi karya yang luar biasa. Tapi jika lukisan hanya meniru apa adanya tanpa memberikan makna lebih dalam, maka tujuan dari lukisan itu bisa hilang. Misalnya, jika Anda hanya melukis sekumpulan benda yang ditata rapi di atas meja, maka hasilnya hanya akan terlihat seperti benda-benda biasa tidak ada sesuatu yang istimewa. Keistimewaan dari seni ini adalah kemampuannya untuk mengajak kita melihat benda-benda biasa dari sudut pandang yang berbeda. Ketika benda-benda seperti buah, botol, atau alat makan digambar atau dilukis dalam suatu susunan yang menarik, mereka tidak lagi sekadar benda mereka bisa punya makna yang lebih dalam dan terlihat "hidup".

Agar lukisan Anda punya nilai lebih, Anda perlu menyertakan pandangan pribadi, perasaan, dan sudut pandang unik Anda sebagai seniman. Kalau tidak, lukisan hanya akan jadi salinan dunia nyata yang tidak menyentuh

sisi emosional atau imajinatif. Dalam lukisan alam benda, pemilihan objek bukan hanya soal bentuk atau warna, tetapi juga bisa mewakili makna pribadi, budaya, sosial, agama, atau filosofi tertentu. Cara benda-benda itu ditata, pencahayaannya, warna yang digunakan, dan cara melukisnya semua bisa membangun suasana dan perasaan tertentu. Itu sebabnya, saat kita membuat atau mengamati lukisan alam benda, kita harus memperhatikan semua aspek tersebut (McArdle, n.d.).

Keberhasilan sebuah lukisan alam benda tidak cukup hanya mengandalkan seberapa indah atau menarik objeknya. Penonton tidak hanya melihat dengan mata, tetapi juga ingin "merasakan" sesuatu. Jika Anda hanya menggambar bunga secara realistis, hasilnya akan sulit bersaing dengan keindahan bunga asli di dunia nyata (Contributor, n.d.). Saat melihat atau membuat lukisan alam benda, hal pertama yang perlu ditanyakan adalah: "Apa arti dari susunan benda ini?" Apakah senimannya hanya menaruh benda-benda secara acak, atau ada pesan tersembunyi di balik pilihan objek itu?

Kadang kita hanya melihat lukisan dan berpikir, "Wah, bagus ya," lalu langsung berpaling. Tapi sebenarnya, lukisan alam benda bisa menyimpan makna yang dalam baik secara emosional, simbolis, maupun filosofis. Bahkan saat sebuah karya tampak sederhana, tetap ada proses berpikir yang melatarinya.

Tema dalam lukisan alam benda bisa sangat beragam. Bisa dari pengalaman pribadi, kebudayaan tertentu, kritik sosial, cerita mitologi, atau nilai-nilai keagamaan. Bisa juga hanya permainan warna, tekstur, atau benda-benda unik dari keseharian. Bahkan benda-benda yang kelihatannya tidak penting bisa dijadikan subjek yang menarik jika dipresentasikan dengan cara yang tepat. Semua itu bisa digabungkan dan disusun sehingga satu karya seni bisa

memiliki banyak lapisan makna. Itulah salah satu kekuatan dari seni lukis alam benda sederhana dalam bentuk, tapi dalam secara makna.

Pendekatan yang terlalu literal atau meniru secara persis menjadi tantangan dalam lukisan alam benda. Ini bahkan lebih sulit dibanding melukis potret atau lanskap, karena wajah manusia dan pemandangan alam sudah memiliki daya tarik emosional alami. Sementara itu, benda-benda diam seperti botol, buah, atau vas bunga tidak memiliki daya tarik itu jika tidak dipresentasikan dengan cara yang menarik. Jadi, tantangan seniman adalah bagaimana membuat lukisan yang menarik bukan dari *apa* yang dilukis, tetapi dari *cara* melukisnya. Inilah yang membuat seni lukis alam benda punya potensi sangat luas, bisa jadi sangat membosankan, tapi juga bisa jadi luar biasa indah tergantung bagaimana kita mengolahnya.

Meniru realitas secara akurat tidak cukup, karena dunia nyata sering kali kurang memiliki fokus yang jelas. Melukis secara literal memang bisa membuat momen sesaat jadi abadi, tetapi kini kita sudah punya teknologi seperti fotografi untuk tujuan itu. Maka, jika ingin lukisan Anda tetap relevan dan kuat secara artistik, Anda harus menambahkan fokus dan arah yang jelas dalam karya Anda. Dalam seni lukis alam benda, fokus adalah elemen kunci. Fokus itulah yang memberi arah, makna, dan tujuan dalam sebuah karya.

Dalam konteks seni rupa, seni lukis alam benda didefinisikan sebagai representasi visual dari objek-objek mati yang disusun sedemikian rupa untuk mengekspresikan keindahan, makna simbolik, atau pesan tertentu. Menurut penelitian Hajriansyah (2022), seni lukis alam benda merupakan dasar pembelajaran bagi hampir semua pelukis, terutama pelukis pemula, karena genre ini melatih kemampuan pengamatan, komposisi, dan teknik melukis secara mendalam.

Selain itu, studi oleh Rizki (2021) menekankan bahwa dalam mewujudkan konsep seni lukis alam benda, benda-benda sederhana di sekitar menjadi objek yang dipilih untuk divisualisasikan pada lukisan alam benda. Hal ini menunjukkan bahwa seni lukis alam benda tidak hanya berfokus pada keindahan visual, tetapi juga pada pemilihan objek yang memiliki makna atau nilai tertentu bagi seniman.

Seni lukis alam benda dapat didefinisikan menjadi sebuah genre seni rupa yang merepresentasikan objek-objek mati atau benda sehari-hari melalui pendekatan visual yang tidak hanya menekankan pada kemiripan bentuk atau keindahan rupa, tetapi juga mengangkat makna simbolik, ekspresi pribadi, dan fokus artistik yang disengaja. Dalam praktiknya, seni lukis alam benda menjadi sarana penting bagi seniman khususnya pemula untuk melatih kemampuan observasi, penyusunan komposisi, serta penguasaan teknik melukis. Objek-objek yang dipilih bukan semata-mata karena tampilannya, melainkan karena nilai emosional, konsep, atau narasi yang dapat dibangun melalui cara penyajian yang kreatif.

## 2. Konsep Seni Lukis Alam Benda

Konsep dalam seni lukis alam benda melibatkan beberapa elemen penting, antara lain:

### a. Pemilihan Objek

Objek yang dipilih biasanya memiliki tekstur, bentuk, dan warna yang menarik untuk divisualisasikan. Pemilihan objek juga dapat didasarkan pada makna simbolik atau pesan yang ingin disampaikan oleh seniman.

### b. Komposisi

Penyusunan objek dalam ruang gambar harus mempertimbangkan keseimbangan, proporsi, dan harmoni agar tercipta karya yang estetis.

- c. **Pencahayaan**  
Penggunaan cahaya dan bayangan sangat penting untuk menciptakan kedalaman dan dimensi dalam lukisan.
- d. **Teknik Melukis**  
Penguasaan teknik seperti pengarsiran, gradasi warna, dan detail tekstur diperlukan untuk merepresentasikan objek secara realistis atau sesuai dengan gaya yang diinginkan.

Menurut Dewi (2018), dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar alam benda, penting untuk menyampaikan pengertian seni rupa, menggambar alam benda, unsur-unsur, prinsip, serta kriteria karya yang indah. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep seni lukis alam benda tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga aspek teoritis dan estetika.

## **B. Sejarah Seni Lukis Alam Benda**

Walaupun lukisan tentang benda-benda sudah ada sejak zaman Mesir dan Yunani kuno, seni lukis alam benda sebagai genre tersendiri baru muncul setelah zaman Renaisans di dunia Barat. Di Mesir kuno, orang membuat lukisan benda dan makanan di makam atau kuil sebagai persembahan untuk dewa atau bekal bagi orang yang sudah meninggal. Gaya lukisannya sederhana dan datar, sesuai dengan ciri khas seni Mesir. Sementara itu, orang Yunani menggambarkan objek-objek alam benda pada vas, dinding, dan mosaik, dengan pencahayaan dan bayangan yang lebih realistis dibandingkan gaya Mesir, meskipun masih belum akurat dari segi perspektif.

Lukisan alam benda mulai diakui sebagai bentuk seni yang berdiri sendiri pada abad ke-16. Salah satu karya awal yang dianggap sebagai lukisan alam benda pertama dibuat

oleh pelukis Venesia, Jacopo de' Barbari, pada tahun 1504. Lukisan tersebut menggambarkan seekor burung mati dan sarung tangan besi. Menurut dokumenter *BBC Apples, Pears and Paint*, karya *Basket of Fruit* (1597) oleh Caravaggio dianggap sebagai karya besar pertama dalam genre lukisan alam benda di Barat (Boddy-Evans, 2018).



Gambar 1.1: Lukisan *the Basket of Fruit* (1597), karya Caravaggio  
Sumber: [www.caravaggio.org](http://www.caravaggio.org)

Lukisan *The Basket of Fruit* seperti sebuah puisi haiku: sederhana, tetapi kuat dan penuh makna. Semua elemen dalam lukisan ini ditampilkan secara jelas, tanpa gaya yang berlebihan. Meskipun tampaknya buah-buah tersebut ditumpuk sembarangan, sebenarnya semuanya ditata dengan sangat teliti, layaknya bangunan arsitektur (*Basket of Fruit*, 1596 by Caravaggio, n.d.).

Garis horizon yang rendah membuat keranjang buah terlihat besar dan kokoh. Setiap bagian dari lukisan ini tampak alami dan sesuai dengan bentuk aslinya: tetesan air yang masih segar, bentuk khas

daun-daunnya, warna apel yang bergradasi, anggur yang terlihat seperti mutiara, kulit buah ara yang berurat, anyaman keranjang jerami yang berirama, bahkan helai jerami yang lepas pun dilukis dengan detail. Semua itu tidak hanya menggambarkan benda secara nyata, tetapi juga memberi kesan umum tentang keindahan alam. Daun-daunan di lukisan ini juga seperti menceritakan siklus kehidupan: yang masih segar dan tumbuh di kiri atas, mulai layu di kiri bawah, lalu mengering dan mati di sisi kanan. Karena itulah, ada penulis yang melihat lukisan ini sebagai refleksi tentang kehidupan dan kematian.

Puncak popularitas seni lukis alam benda terjadi di Belanda pada abad ke-17. Seniman seperti Jan Brueghel dan Pieter Claesz menciptakan lukisan bunga dan meja penuh makanan dengan detail yang luar biasa dan tampilan sangat nyata. Lukisan-lukisan ini merayakan keindahan alam, menunjukkan minat ilmiah pada dunia sekitar, dan juga menjadi simbol status sosial. Banyak dari karya ini dijual di pelelangan dan sangat diminati.



Gambar 1.2: Lukisan "A Basket of Flowers" (1620s), karya Jan Brueghel  
Sumber: [www.nivaagaard.dk](http://www.nivaagaard.dk)



Gambar 1.3: Lukisan "Still Life with Ham" (1625) karya Pieter Claesz  
Sumber: [www.nivaagaard.dk](http://www.nivaagaard.dk)

Banyak lukisan alam benda klasik menggunakan objek-objek yang memiliki makna simbolik, terutama terkait agama dan kehidupan. Contohnya, bunga layu atau buah busuk melambangkan bahwa hidup itu sementara. Tengkorak, jam, lilin, dan jam pasir digunakan untuk mengingatkan bahwa waktu hidup terbatas. Lukisan seperti ini disebut *memento mori*, yang artinya "ingatlah bahwa kamu akan mati."

Jenis lain adalah *vanitas*, yaitu lukisan yang menampilkan kenikmatan duniawi seperti anggur, alat musik, dan buku, untuk menunjukkan bahwa semua kesenangan dunia tidak ada artinya dibandingkan dengan kehidupan setelah mati. Istilah *vanitas* berasal dari kitab Pengkhotbah dalam Alkitab: "Kesia-siaan dari segala yang sia-sia."

Namun, tidak semua lukisan alam benda punya makna tersembunyi. Contohnya, Paul Cézanne, pelukis terkenal dari Prancis, melukis apel bukan karena simbol, tetapi karena ia ingin mengeksplorasi warna,

bentuk, dan perspektif. Karyanya yang berjudul (1895–1898) tidak menggambarkan apel dari satu sudut pandang saja, melainkan dari berbagai sudut. Gaya ini menjadi pendahulu bagi seni Kubisme dan lukisan abstrak di masa depan (Boddy-Evans, 2018).



*Gambar 1.4: Lukisan "Still Life with Apples and Oranges" (1895), karya Paul Cézanne*

Sumber: [www.paulcezanne.org](http://www.paulcezanne.org)

### **C. Peran dan Fungsi Seni Lukis Alam Benda dalam Dunia Seni**

Seni lukis alam benda bukan sekadar representasi visual dari benda-benda mati, tetapi memiliki kedalaman makna dan peran yang penting dalam perkembangan dunia seni rupa. Sejak kemunculannya sebagai genre yang berdiri sendiri pada abad ke-16, seni lukis alam benda telah menjadi medium ekspresi, pendidikan, serta refleksi sosial dan budaya.

Kehadirannya tidak hanya melatih keterampilan teknis dan kepekaan visual seniman, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai estetika, simbolik, dan

filosofis dari suatu zaman. Dalam berbagai konteks sejarah dan budaya, lukisan alam benda mampu menyampaikan pesan moral, merekam gaya hidup masyarakat, hingga menjadi sarana kontemplasi spiritual.

Pembahasan berikut akan menguraikan beragam peran dan fungsi seni lukis alam benda, baik dalam konteks pendidikan seni, ekspresi individual seniman, hingga kontribusinya dalam membentuk kesadaran visual masyarakat dan nilai-nilai artistik yang lebih luas.

Seni lukis alam benda (*still life painting*) memiliki peran dan fungsi yang signifikan dalam perkembangan seni rupa, baik secara teknis, estetis, maupun filosofis. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai peran dan fungsinya dalam dunia seni:

#### 1. Peran Seni Lukis Alam Benda

##### a. Sebagai Media Latihan Teknik Dasar

Lukisan alam benda merupakan salah satu bentuk latihan dasar dalam pendidikan seni rupa. Dengan menggambar objek-objek nyata yang tidak bergerak, mahasiswa atau pelajar seni belajar maupun otodidak:

- **Mengasah Kemampuan Observasi:** Seniman pemula sering menggunakan alam benda untuk melatih ketelitian dalam mengamati bentuk, proporsi, cahaya, dan tekstur.
- **Penguasaan Teknik Lukis:** Teknik seperti *chiaroscuro* (permainan cahaya dan bayangan), *perspektif*, dan *blending warna*

dapat dipelajari secara mendalam melalui objek statis.

- Eksperimen Material: Alam benda memungkinkan eksplorasi berbagai media, seperti cat minyak, akrilik, atau pastel.

b. Media Ekspresi Artistik

Meski mengangkat objek benda mati, seniman dapat menyampaikan gagasan, suasana hati, atau pesan filosofis melalui pemilihan objek, pencahayaan, warna, dan pengaturan komposisi. Misalnya:

- Menata buah busuk dan bunga layu untuk mengungkapkan tema kefanaan.
- Menggunakan warna-warna kontras untuk menciptakan ketegangan visual.

c. Sebagai Refleksi Budaya dan Sosial

Seni lukis alam benda sering kali merekam objek-objek yang khas pada zaman atau budaya tertentu, seperti alat rumah tangga, makanan, atau benda hias. Ini menjadi catatan visual yang bernilai historis dan etnografis. Seni lukis alam benda sebagai refleksi budaya dan sosial, yaitu:

- Simbol Status: Pada abad ke-17 di Belanda, lukisan alam benda sering menampilkan benda mewah (perak, anggur, lobster) sebagai tanda kemakmuran (*Pronkstilleven*).
- Narasi Filosofis: Lukisan *vanitas* (contoh: karya Pieter Claesz) menggunakan tengkorak, jam pasir, dan bunga layu untuk

menyampaikan pesan tentang kefanaan hidup.

## 2. Fungsi Seni Lukis Alam Benda

### a. Fungsi Estetis

Lukisan alam benda juga memiliki fungsi dekoratif, mempercantik ruang sekaligus menghadirkan kesan keindahan dan keseimbangan visual. Banyak kolektor atau penikmat seni menjadikannya sebagai karya untuk menghias interior rumah, kantor, atau galeri. Adapun fungsi seni lukis alam benda, yaitu:

- Menghasilkan Keindahan Visual: Komposisi warna, bentuk, dan tekstur dalam alam benda menciptakan daya tarik visual yang kuat.
- Eksplorasi Kreativitas: Seniman bebas bereksperimen dengan penataan objek, gaya, dan teknik untuk menciptakan karya yang unik.

### b. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif dalam seni lukis alam benda (*still life*) mengacu pada perannya sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan keterampilan dasar seni rupa. Beberapa aspek pentingnya meliputi:

- Melatih Observasi. Membantu seniman pemula mengamati detail objek (bentuk, cahaya, bayangan, tekstur) secara cermat.

- Menguasai Teknik Dasar. Seperti perspektif, komposisi, pencahayaan (*chiaroscuro*), dan penggunaan warna.
- Media Eksperimen. Memungkinkan percobaan dengan berbagai gaya (realis, impresionis, abstrak) dan bahan (cat minyak, akrilik, pensil).
- Pemahaman Prinsip Seni. Seperti keseimbangan, kontras, dan harmoni melalui penataan objek.

#### c. Fungsi Simbolis

Seni lukis alam benda (*still life*) sering menggunakan objek sehari-hari untuk menyampaikan pesan tersembunyi atau makna filosofis, seperti:

- Lambang Kefanaan (*Vanitas*): Tengkorak, jam pasir, atau bunga layu mengingatkan pada kematian dan kesementaraan hidup (contoh: lukisan *vanitas* abad ke-17).
- Simbol Religius: Buah anggur atau roti melambangkan Ekaristi dalam seni Kristen, sementara delima bisa berarti kesuburan atau dosa.
- Status Sosial: Barang mewah (perak, kristal, makanan eksotis) menandai kemewahan dan kelas sosial (misal: lukisan Jan Davidsz de Heem).



Gambar 1.5: Lukisan “Still Life with a Skull and a Writing Quill” (1628), karya Pieter Claesz  
Sumber: [www.artsy.net](http://www.artsy.net)



Gambar 1.6: Lukisan “Fruits and Rich Dishes on a Table (1640), karya Jan Davidsz de Heem  
Sumber: [www.theguardian.com](http://www.theguardian.com)

#### d. Fungsi Komersial

Seni lukis alam benda (*still life*) memiliki nilai komersial yang signifikan dalam dunia seni, serta dapat menjadi investasi bernilai tinggi.

- Dekorasi: Lukisan alam benda sering dipajang di rumah, restoran, atau kantor karena kesannya yang netral dan indah.

- Pasar Seni: Karya-karya alam benda klasik maupun modern memiliki nilai jual tinggi di galeri dan lelang seni.

#### **D. Rangkuman**

Seni lukis alam benda merupakan genre seni rupa dua dimensi yang menggambarkan objek-objek tak hidup dengan pendekatan estetika dan teknis yang mendalam. Berawal dari peradaban kuno dan mencapai puncak popularitasnya di Eropa pada abad ke-16 dan 17, genre ini terus berkembang hingga era modern. Melalui pemanfaatan pencahayaan, komposisi, dan warna, seniman menciptakan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya makna simbolik. Dalam konteks pendidikan dan budaya, lukisan alam benda memainkan peran penting sebagai sarana latihan, ekspresi, dan refleksi nilai-nilai masyarakat. Alat dan bahan dasar yang digunakan sangat berpengaruh terhadap kualitas karya, menjadikan pemahaman teknis sebagai elemen penting dalam penguasaan genre ini.

#### **E. Latihan**

1. Jelaskan secara menyeluruh apa yang dimaksud dengan seni lukis alam benda (*still life painting*), Sertakan pula ciri-ciri umum dan objek-objek yang sering digunakan dalam genre ini!
2. Uraikan secara kronologis sejarah perkembangan seni lukis alam benda, mulai dari zaman klasik hingga seni rupa modern.

Bagaimana peran lukisan alam benda berubah seiring waktu?

3. Bandingkan dua pendekatan dalam melukis alam benda, yaitu pendekatan representasional (realistis) dan pendekatan ekspresif. Berikan contoh penggunaan pendekatan tersebut dalam karya seni.
4. Menurut Anda, apa peran dan fungsi seni lukis alam benda dalam konteks pendidikan seni dan kehidupan sehari-hari? Jelaskan dengan disertai argumen dan contoh konkret.
5. Sebutkan dan jelaskan lima jenis alat dan bahan dasar yang digunakan dalam seni lukis alam benda. Bagaimana pemilihan alat dan bahan dapat memengaruhi kualitas hasil karya lukis?

## **BAB II**

### **Teori Dasar Seni Lukis Alam Benda**

#### **A. Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Dasar Seni Rupa**

Dalam menciptakan sebuah karya seni rupa yang bermakna dan estetis, seorang seniman tidak hanya mengandalkan intuisi semata, tetapi juga memahami dasar-dasar visual yang membentuk karya tersebut. Dua aspek fundamental yang menjadi landasan dalam proses penciptaan dan analisis karya seni rupa adalah unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa.

##### **1. Unsur-Unsur Seni Rupa**

Unsur-unsur seni rupa merupakan komponen visual dasar yang menyusun suatu karya untuk menciptakan ekspresi dan komunikasi visual dalam berbagai medium dan gaya. Unsur-unsur seni rupa tersebut umumnya dikelompokkan sebagai berikut:

###### **a. Titik**

Titik merupakan unsur visual terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang maupun lebar. Umumnya, titik ditampilkan dalam bentuk lingkaran sederhana. Namun, jika diperbesar, bentuk titik dapat beragam, seperti bulat, padat, bersudut, persegi, segitiga, lonjong, dan bentuk lainnya (Salam, Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, 2020). Dalam dunia visual, titik dianggap sebagai elemen paling dasar dalam

membentuk suatu gambar atau objek. Ia tidak hanya berfungsi sebagai penanda lokasi di ruang, tetapi juga merupakan titik awal dari terbentuknya garis dan pertemuan dua garis. Saat titik bergerak, ia menciptakan garis; dan ketika garis saling berpotongan, terbentuklah batas dari sebuah bidang. Selanjutnya, bidang yang mengalami pergeseran dan memiliki dimensi ruang akan menghasilkan massa dan volume (Hendriyana, 2019). Dalam seni rupa, titik sering kali dipandang sebagai unsur visual yang paling sederhana, namun justru memiliki potensi yang sangat besar dalam membangun bentuk visual yang kompleks. Titik dapat digunakan sebagai elemen penentu komposisi, ritme, dan keseimbangan visual. Misalnya, dalam teknik *pointilisme*, seniman membangun keseluruhan gambar hanya dari kumpulan titik-titik kecil, yang jika dilihat dari kejauhan, menyatu membentuk kesan warna dan bentuk yang utuh.

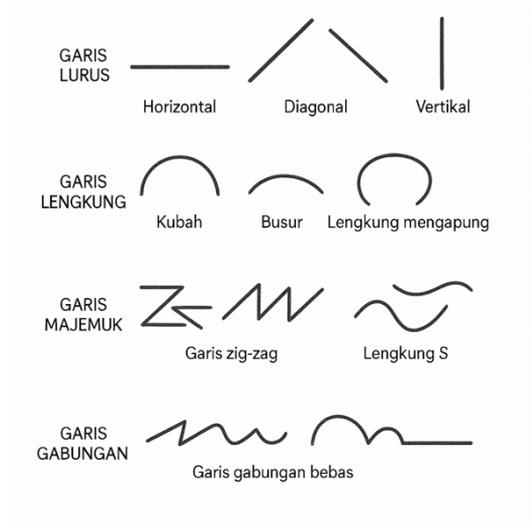
Titik tidak hanya hadir sebagai bentuk literal, tetapi juga memiliki fungsi konseptual. Dalam teori desain, titik dapat menjadi pusat perhatian (*focal point*) dalam sebuah komposisi. Penempatan satu titik di ruang kosong saja bisa mengarahkan pandangan mata penonton ke arah tertentu, menciptakan dinamika dan narasi visual. Selain itu, titik adalah awal dari segala struktur visual. Ketika titik digerakkan, ia menciptakan garis; garis yang berinteraksi membentuk bidang; dan bidang yang dikembangkan dapat

menghasilkan ruang atau volume. Dengan demikian, titik memiliki peran fundamental dalam hierarki pembentukan unsur visual. Memahami peran titik tidak hanya penting bagi seniman, tetapi juga bagi desainer dan arsitek, karena dari satu titik kecil bisa tercipta bentuk-bentuk besar dan bermakna.

b. Garis

Garis merupakan elemen dasar yang sangat penting dalam penciptaan karya seni rupa. Umumnya, proses pembuatan karya seni dimulai dengan coretan-coretan garis sebagai bentuk rancangan awal. Garis memiliki dimensi panjang dan menunjukkan arah tertentu, serta dapat bersifat pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dan lain-lain. Garis terbentuk dari pergerakan titik yang meninggalkan jejak pada suatu permukaan. Sejak masa kanak-kanak, kita sudah akrab dengan penggunaan garis, baik saat bermain, menggambar, belajar menulis huruf maupun angka. Garis juga berfungsi sebagai pembatas antara bentuk dan bidang.

Dalam seni gambar (*drawing*), garis mudah dikenali karena tampil secara nyata. Namun dalam bentuk seni lain seperti patung, garis bisa bersifat semu, tercipta melalui variasi permukaan dan bentuk patung tersebut. Di dalam seni rupa, garis juga dapat digunakan untuk menyampaikan ekspresi.



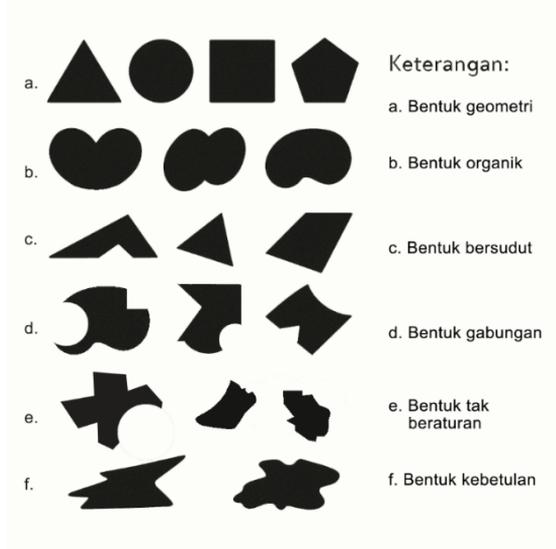
*Gambar 2.1: Macam-macam bentuk garis*

Misalnya, garis tebal dan tegak lurus memberi kesan kekuatan dan ketegasan, sedangkan garis tipis yang melengkung menciptakan kesan lembut dan rapuh. Alat yang digunakan untuk membuat garis juga memengaruhi karakter yang dihasilkan. Sebagai contoh, garis yang ditinggalkan spidol di papan tulis putih memiliki sifat yang berbeda dengan garis dari kapur di papan tulis hitam.

c. Bidang

Bidang merupakan bentuk datar yang tidak memiliki ketebalan, hanya memiliki dua ukuran yaitu panjang dan lebar (luas). Bidang memiliki posisi dan arah tertentu serta dibatasi oleh garis-garis, sehingga dikenal sebagai bentuk dua

dimensi. Jenis-jenis bidang meliputi bidang geometri, bentuk organik, bentuk bersudut, gabungan berbagai bentuk, bentuk tak beraturan, hingga bentuk yang muncul secara tidak sengaja. Dalam karya seni rupa dua dimensi, bidang bukan hanya bagian yang membentuk objek atau gambar, melainkan juga mencakup ruang kosong atau latar belakang (*ruang hampa/blanck space*) dari objek tersebut. Pengaturan bidang dalam seni rupa sangat penting, terutama dalam karya dua dimensi. Contoh-contoh bentuk bidang dan cara pengaturannya dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Gambar 2.2: Macam-macam bentuk bidang



Gambar 2.3: Contoh pengaplikasian bidang pada karya seni  
Sumber: [www.id.pinterest.com](http://www.id.pinterest.com)

Dalam dunia seni rupa, khususnya dalam karya dua dimensi, pemahaman tentang bidang menjadi dasar penting dalam menciptakan komposisi visual yang kuat. Bidang tidak hanya menjadi media untuk membentuk objek atau figur, tetapi juga berperan dalam menciptakan keseimbangan visual, kedalaman, dan harmoni dalam karya. Misalnya, bidang geometri yang memiliki bentuk teratur seperti persegi atau lingkaran sering memberikan kesan stabil dan terstruktur, sedangkan bidang organik yang memiliki bentuk bebas dan alami cenderung memberikan nuansa dinamis dan ekspresif.

Ruang kosong atau bidang latar (*blank space*) seringkali dianggap remeh, padahal unsur ini justru dapat memperkuat fokus terhadap objek utama dan memberikan ruang bernapas bagi mata penonton. Penempatan dan

pengorganisasian bidang juga berkaitan erat dengan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, irama, kontras, dan kesatuan. Oleh karena itu, dalam praktik seni rupa, pengolahan bidang menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai oleh seniman untuk menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga komunikatif secara estetis.

d. Volume

Volume terbentuk ketika sebuah garis bergerak dari titik awal dan menciptakan sebuah bidang dua dimensi. Ketika beberapa bidang ini disusun dalam suatu ruang, maka terbentuklah suatu bentuk tiga dimensi. Bentuk-bentuk tersebut bisa berupa bentuk geometris seperti persegi/kubus, segitiga/piramida, lingkaran/bola, maupun bentuk-bentuk bebas yang tidak terikat pada aturan geometri tertentu (Mukhirah & Nurbaiti, 2018).

Pemahaman tentang volume sangat penting dalam seni rupa, terutama dalam seni lukis dan patung, karena volume memberikan kesan kedalaman dan keberadaan fisik dari suatu objek dalam ruang. Dalam praktik seni, volume tidak hanya ditentukan oleh bentuk geometris yang terukur secara matematis, tetapi juga oleh persepsi visual yang diciptakan melalui penggunaan cahaya, bayangan, perspektif, dan teknik penggambaran lainnya.

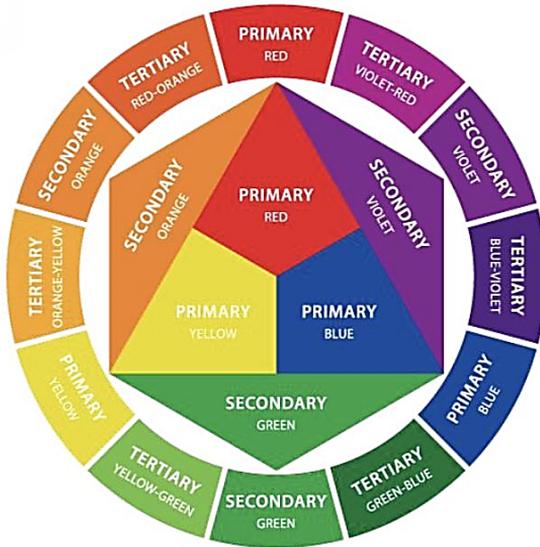
Misalnya, dalam seni lukis, seniman dapat menciptakan ilusi volume melalui gradasi warna dan bayangan, membuat permukaan datar terlihat seperti memiliki dimensi dan berat. Sementara dalam seni tiga dimensi seperti patung atau instalasi, volume menjadi elemen nyata yang dapat dirasakan secara fisik.

Selain bentuk geometris seperti kubus, piramida, atau bola yang memiliki struktur teratur dan simetris, seniman juga sering menciptakan bentuk-bentuk bebas (*organic forms*) yang lebih ekspresif dan tidak terikat pada aturan tertentu. Bentuk-bentuk bebas ini memungkinkan eksplorasi artistik yang lebih luas dalam menyampaikan ide, emosi, atau gagasan visual.

e. Warna

Warna memiliki peranan yang sangat vital dalam karya seni, karena kehadiran warna mampu memperindah dan memperkaya tampilan suatu objek. Warna yang tampak pada sebuah benda muncul akibat cahaya yang mengenai permukaannya. Sebagian cahaya tersebut diserap, sementara sisanya dipantulkan sehingga menghasilkan persepsi warna (Restian, 2020). Warna diklasifikasikan ke dalam beberapa kelompok, yaitu: warna primer (utama) yang meliputi merah, kuning, dan biru; warna sekunder yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer, seperti oranye (merah + kuning), ungu (merah + biru), dan hijau (biru + kuning); serta warna tersier yang diperoleh dari pencampuran

antara warna sekunder dengan warna primer lainnya.



Gambar 2.4: Warna primer, warna sekunder dan warna tersier.  
Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Dalam seni rupa, warna bukan hanya unsur dekoratif, melainkan juga elemen ekspresif yang dapat mengkomunikasikan emosi, suasana, dan makna simbolis. Pemilihan dan perpaduan warna yang tepat dapat memperkuat pesan artistik sebuah karya serta membangun kedalaman visual yang memikat.

Pemahaman tentang kelompok warna sangat penting dalam praktik seni. Warna primer merupakan dasar dari seluruh spektrum warna lainnya. Dari tiga warna ini, seniman dapat

menciptakan berbagai nuansa warna yang lebih kompleks melalui pencampuran. Warna sekunder muncul dari kombinasi dua warna primer dan memberikan variasi warna yang lebih luas. Sementara itu, warna tersier (hasil campuran lebih lanjut) memberikan nuansa yang lebih halus dan kompleks, sering digunakan untuk menciptakan efek visual yang dinamis dan harmonis.

Selain itu, penggunaan warna juga erat kaitannya dengan teori warna, termasuk konsep kontras, harmoni, suhu warna (hangat dan dingin), serta psikologi warna. Warna hangat seperti merah dan oranye cenderung membangkitkan energi dan perhatian, sementara warna dingin seperti biru dan hijau memberikan kesan tenang dan menenangkan.

Melalui pemahaman yang mendalam tentang warna, seniman dapat mengarahkan perhatian penonton, menciptakan titik fokus, menyampaikan mood tertentu, bahkan membentuk ilusi ruang dan volume dalam karya dua dimensi. Oleh karena itu, penguasaan terhadap teori dan aplikasi warna merupakan fondasi penting dalam proses penciptaan karya seni rupa.

## 2. Prinsip-Prinsip Penciptaan Seni Rupa

Prinsip-prinsip dalam penciptaan seni rupa adalah ketentuan atau acuan dasar yang digunakan untuk mengatur penerapan elemen-elemen seni rupa, sehingga karya yang dihasilkan memiliki nilai-nilai

yang artistik. Adapun prinsip-prinsip seni rupa tersebut, yaitu:

a. Komposisi

Komposisi adalah tata letak atau cara pengaturan elemen-elemen visual dalam karya seni rupa guna menghasilkan karya yang harmoni, selaras dan menarik. Komposisi memiliki peranan penting dalam karya seni rupa karena melalui pertimbangan komposisi objek yang baik akan meningkatkan nilai artistik dan estetika, memunculkan keseimbangan visual sehingga memberikan kesan kenyamanan bagi penikmat dalam menjelajahi setiap detail lukisan, serta yang paling penting mampu mengikat semua elemen visual menjadi satu kesatuan yang utuh.

b. Proporsi

Proporsi adalah kata serapan dari Bahasa Inggris "proportion" yang berarti perbandingan. Sehingga kata proporsi dalam penciptaan karya seni rupa dapat dimaknai sebagai suatu perbandingan atau kesebandingan suatu objek dengan objek lainnya yang bersifat serasi, seimbang dan tidak tumpang-tindih. Proporsi menjadi penting dalam karya seni rupa karena melalui penerapan proporsi yang baik dan benar dapat memunculkan kesan harmoni, *balance*, realistis, menciptakan pusat perhatian serta memunculkan kesan perspektif (jarak dekat dan jauh) dengan permainan besar kecilnya objek yang proporsional.

c. Harmoni

Harmoni adalah salah satu prinsip penciptaan seni rupa rupa yang mengacu pada keselarasan, keserasian dan kesatuan elemen-elemen visual. Harmoni juga dapat dicapai melalui penerapan unsur-unsur estetika yang dipadukan secara berdampingan dan tersusun secara sistematis. Harmoni sangat erat kaitannya dengan tata cara penerapan warna pada karya seni rupa, misalnya penggunaan skema warna analogus, monokromatik atau warna dengan spektrum yang sama.

d. Irama

Irama dalam KKBI berarti sebagai gerakan berturut-turut secara teratur. Dalam seni rupa, irama dapat diartikan sebagai gerak perulangan atau gerak mengalir/aliran yang ajeg, runtut, teratur, terus menerus. Irama dalam karya seni memiliki peran penting sebagai pembimbing pandangan *audience* agar mengalir ke semua objek-objek yang disusun. Irama juga membantu prinsip kesatuan, menyatukan objek yang disusun agar tidak cerai-berai atau buyar. Serta irama juga dapat membantu melahirkan ruang kosong/ sela (*white space*) sehingga komposisi objek terasa sela dan tidak penuh sesak saling himpit (Sanyoto, 2010).

e. Kesatuan

Kesatuan adalah kemanunggalan menjadi satu unit utuh. Prinsip kesatuan sesungguhnya adalah adanya saling hubungan antarunsur yang disusun.

Kesatuan dapat diwujudkan ketika penyusunan sesuatu didasari atas kesamaan (repetisi), kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, dan kerapatan (Sanyoto, 2010).

Prinsip kesatuan berfungsi untuk memastikan bahwa tidak ada satu pun elemen yang terasa terpisah atau keluar dari keseluruhan komposisi atau konsep karya. Karena ketika unsur-unsur saling menyatu, selaras dan terhubung, karya seni akan terasa lebih menarik dan menyenangkan dipandang serta pesan atau makna yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

f. Keseimbangan

Dalam bidang seni rupa keseimbangan diartikan sebagai suatu keadaan ketika semua elemen seni tidak ada yang “terbebani” atau semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga membawa rasa tenang dan enak dipandang (Sanyoto, 2010). Keseimbangan secara umum dapat dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan formal dan nonformal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Memiliki sifat yang statis, tetapi terlihat membosankan karena kesimetrisan yang terjaga. Sedangkan keseimbangan nonformal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris (Agung, 2021).

g. Dominasi

Dominasi dalam karya seni rupa adalah penerapan elemen-elemen rupa yang lebih dominan atau mencolok dibanding elemen lainnya. Dominasi diterapkan dalam karya seni rupa guna memunculkan pusat perhatian, sehingga karya seni yang diciptakan lebih menarik, tidak membosankan, dan statis. Dominasi dalam karya seni rupa erat kaitannya atau dapat diperoleh dengan penerapan elemen-elemen yang kontras. Menurut Sanyoto (2010) ada empat cara untuk memperoleh dominasi yaitu melalui kontras *discord*, kontras ekstrem, anomali/kelainan dan keunggulan/kekuatan. Dominasi kontras *discord* adalah jenis dominasi yang menggunakan raut dan kontras warna komplementer. Dominasi kontras ekstrem artinya kontras pertentangan tajam, pertentangan penuh, pertentangan 180 derajat yang tergolong kontras berulang. Dominasi anomali adalah penggunaan elemen yang paling berbeda, aneh, ganjil, unik dari yang umum adanya. Sedangkan dominasi keunggulan/keistimewaan/kekuatan adalah dominasi yang dicapai melalui keunggulan jumlah atau ukuran elemen visual yang merajai, atau mendominasi objek lainnya.

## **B. Teknik Pencahayaan dan Bayangan dalam Lukisan Alam Benda**

Seni rupa merupakan cabang seni yang diwujudkan dalam bentuk visual, yaitu karya yang dapat dilihat secara langsung oleh mata. Dalam proses penciptaannya, seni rupa disusun dari berbagai unsur visual atau unsur rupa seperti garis, bidang, bentuk, tekstur, ruang, dan warna. Semua unsur ini berpadu membentuk satu kesatuan estetis yang dapat dinikmati secara visual dan kadang juga dirasakan secara taktil (melalui sentuhan), terutama pada karya tiga dimensi.

Namun, agar seluruh unsur rupa tersebut dapat terlihat dengan jelas dan memberikan dampak visual yang maksimal, ada satu elemen penting yang tidak boleh diabaikan, yaitu cahaya. Cahaya dapat berasal dari sumber alami seperti matahari atau dari sumber buatan seperti lampu. Tanpa cahaya, tidak akan ada visual yang dapat ditangkap oleh mata manusia. Objek, warna, dan tekstur tidak akan terlihat tanpa adanya cahaya yang menerangi dan memantulkan bentuk-bentuk tersebut ke dalam penglihatan kita.

Cahaya juga memiliki peran penting dalam menciptakan bayangan. Bayangan muncul ketika cahaya terhalang oleh suatu objek, dan bagian yang tidak terkena cahaya akan tampak lebih gelap. Bayangan ini bisa jatuh di permukaan lain (disebut bayangan jatuh atau *cast shadow*) atau berada pada permukaan objek itu sendiri (disebut bayangan bentuk atau *form shadow*). Posisi dan bentuk bayangan sangat bergantung pada arah dan intensitas cahaya.

Dalam konteks seni lukis alam benda, pemahaman tentang cahaya dan bayangan sangat penting karena keduanya membantu menciptakan kesan bentuk tiga dimensi pada permukaan dua dimensi kanvas atau kertas. Bayangan bukan hanya menunjukkan keberadaan suatu objek, tetapi juga memberikan informasi tentang volume, arah cahaya, dan kedalaman ruang. Tanpa bayangan, objek akan tampak datar dan kurang meyakinkan secara visual.

Oleh karena itu, dalam seni lukis alam benda, cahaya dan bayangan bukan sekadar efek tambahan, melainkan elemen esensial yang perlu dipahami dan dikuasai oleh setiap perupa. Dengan penguasaan teknik pencahayaan dan penggambaran bayangan yang baik, karya lukisan akan tampak lebih hidup, realistis, dan mampu mengekspresikan suasana serta karakter objek yang digambarkan.

Dalam seni lukis alam benda (*still life*), kemampuan untuk mengatur dan menggambarkan pencahayaan serta bayangan secara tepat merupakan salah satu kunci utama dalam menciptakan karya yang tampak nyata dan memiliki kedalaman. Pencahayaan tidak hanya membantu menampilkan bentuk dan volume objek, tetapi juga memperkuat suasana dan fokus visual dalam komposisi.

Pencahayaan yang baik memungkinkan seniman membedakan antara area terang dan gelap, mengenali sumber cahaya utama, serta memahami interaksi antara cahaya langsung, bayangan bentuk, dan cahaya pantulan. Sementara itu, bayangan memainkan peran penting dalam memperjelas struktur objek dan

menciptakan ilusi ruang tiga dimensi di atas bidang dua dimensi.

Saat mulai belajar menggambar bentuk dengan pencahayaan, cukup pahami dulu tiga bagian utama dari pencahayaan pada objek (Kemp, 2014), yaitu:

1. Sisi terang (*Light Side*)

Ini adalah bagian objek yang terkena cahaya.

Terdiri dari:

- a) *Highlight*: Titik paling terang pada permukaan objek, tepat di mana cahaya langsung menyentuhnya.
- b) *Halftone*: Nada pertengahan antara terang dan gelap. Warna ini lebih gelap dari highlight, tapi masih lebih terang dibandingkan bagian bayangan. *Halftone* juga jadi transisi dari terang ke gelap. Bisa dibedakan menjadi *halftone* terang dan *halftone* gelap.

2. Sisi bayangan (*Shadow Side*)

Bagian ini tidak langsung terkena cahaya dan mencakup:

- a) *Core Shadow* (Bayangan Inti): Bagian tergelap dari bayangan pada objek. Biasanya terletak di antara sisi terang dan bayangan lainnya.
- b) *Form Shadow*: Bayangan bentuk yang lebih lembut, menyebar dari *core shadow* dan memudar ke area yang lebih terang.
- c) *Reflected Light* (Cahaya Pantulan): Cahaya lemah yang memantul dari permukaan sekitar objek dan mengenai bagian

bayangannya, membuatnya sedikit lebih terang dari core shadow.

### 3. Bayangan jatuh (*Cast Shadow*)

Ini adalah bayangan yang dilemparkan objek ke permukaan lain. Terdiri dari:

- a) Bagian tergelap: Tepat di bawah objek, di mana cahaya benar-benar tertutup.
- b) Bagian tengah (*mid-tone*): Area utama dari bayangan, tidak sepekat bagian tergelap, tapi juga tidak seterang bagian ekornya.
- c) Ujung lembut (*tail*): Bagian paling jauh dari objek, terlihat lebih lembut dan terang, memudar ke permukaan.

Dengan memahami bagian-bagian ini, kamu bisa mulai menciptakan gambar yang terlihat memiliki volume dan kedalaman, karena cahaya dan bayangan bekerja membentuk ilusi tiga dimensi.

#### 1. Membuat Garis Bayangan (*Shadow Line*)

Garis bayangan adalah batas antara bagian objek yang terkena cahaya (sisi terang) dan bagian yang tidak terkena cahaya (sisi bayangan).

Garis ini dikenal dengan berbagai nama, seperti *shadow line*, *terminator*, atau *form shadow line*. Namun yang terpenting adalah memastikan bahwa sisi terang dan sisi bayangan tetap terlihat jelas dan tidak bercampur secara sembarangan.

Dalam menggambar atau melukis, tujuan kita adalah menjaga area terang tetap terang dan

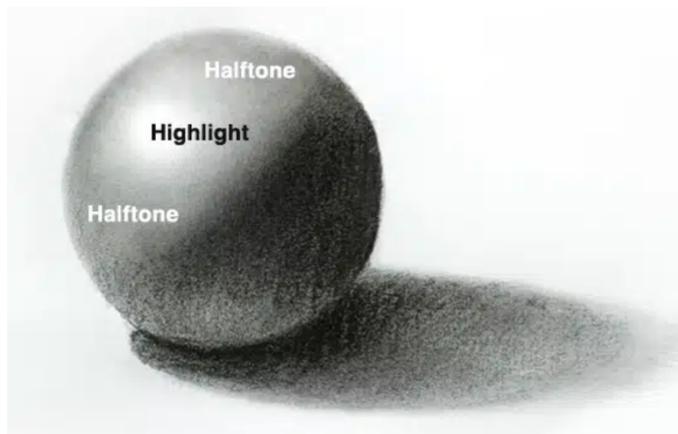
area gelap tetap gelap, sambil menciptakan transisi (gradasi) yang halus di antara keduanya. Meskipun terdengar sederhana, kenyataannya membuat peralihan yang mulus antara terang dan gelap cukup sulit. Garis bayangan biasanya hanya melintasi area kecil pada bentuk, dan tantangan terbesar adalah tetap menjaga kesan bentuk tiga dimensi, misalnya bentuk bola yang bulat.

Kesalahan yang sering terjadi adalah saat kita mencoba membuat gradasi halus dengan memperlambat goresan pensil atau kuas, tapi tanpa sadar kita menyebarkan bagian gelap terlalu jauh. Akibatnya, kita terus menambahkan bayangan, lalu berusaha memperbaikinya dengan penghapus atau kuas terang.

Namun sering kali, bukannya membaik, justru muncul tepi bayangan yang terlalu keras dan bentuk awal objek mulai hilang. Garis bayangan jadi berpindah tempat, logika cahaya jadi kacau, dan sisi terang malah ikut menjadi gelap karena terlalu banyak dibaurkan.

Masalah ini memang rumit, tetapi bisa diatasi dengan latihan teratur dan penggunaan teknik yang tepat. Teknik-teknik tersebut akan kita pelajari lebih dalam pada pertemuan minggu depan.

## 2. Sisi Terang (*Light Side*)



Gambar 2.5: *Light Side* pada objek  
Sumber: <https://willkempartschool.com/>

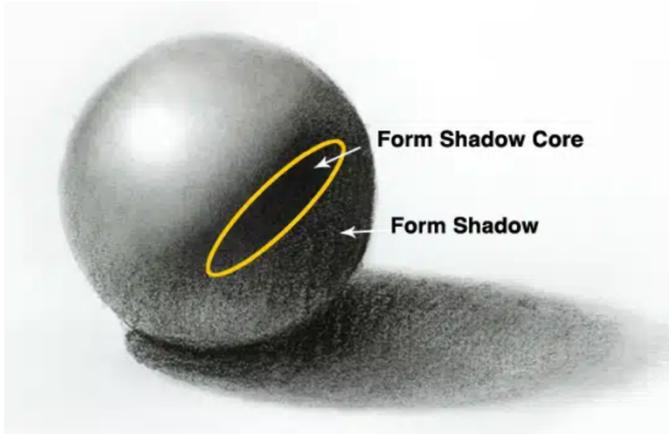
*Highlight* adalah bagian paling terang pada objek. Di sinilah cahaya mengenai permukaan secara langsung, sehingga *highlight* bisa dijadikan petunjuk utama untuk mengetahui arah dan sudut datangnya cahaya saat kita mengamati objek.

Highlight memberikan kesan hidup dan dimensi pada lukisan. Tanpa *highlight*, objek bisa tampak datar dan kurang meyakinkan.

*Halftone* atau nada pertengahan adalah bagian yang menghubungkan *highlight* dengan sisi bayangan. *Halftone* inilah yang membuat highlight tampak putih dan bersinar, karena memberi kontras secara halus. Nilai warnanya (tingkat terangnya) selalu lebih terang

dibandingkan nilai paling terang yang ada di sisi bayangan.

### 3. Sisi Bayangan (*Shadow Side*)



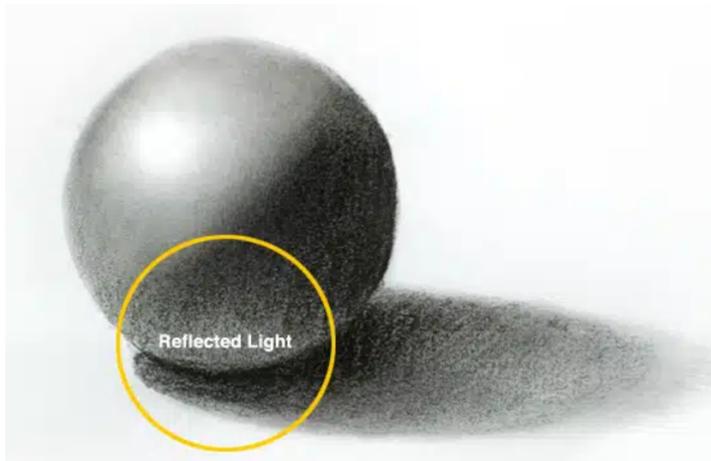
Gambar 2.6: Sisi Bayangan (*Shadow Side*) pada benda  
Sumber: <https://willkempartschool.com/>

Jika *bayangan jatuh* (*Cast Shadow*) biasanya memiliki tepi yang tegas (meskipun kadang bisa tampak kabur), maka *bayangan bentuk* (*Form Shadow*) justru memiliki tepi yang lembut dan gradasi halus. Bayangan bentuk adalah bagian gelap pada objek yang tidak menghadap ke arah cahaya. Bagian inilah yang membantu memperjelas bentuk dan volume objek dalam lukisan.

Titik tergelap di dalam bayangan bentuk disebut *Form Shadow Core*. Bagian ini berada tepat di bawah garis bayangan (*shadow line* atau *terminator*), yaitu zona di mana tidak ada cahaya

yang mengenai permukaan sama sekali. *Form Shadow Core* akan memudar secara halus menuju bagian bayangan yang lebih terang, karena di area tersebut masih ada sedikit cahaya pantulan atau cahaya sekitar (*ambient light*) yang masuk ke bagian gelap objek.

#### 4. Daya Tarik Cahaya Pantulan (*Reflected Light*)



Gambar 2.7: Daya Tarik Cahaya Pantulan (*Reflected Light*)

Sumber: <https://willkempartschool.com/>

Cahaya pantulan adalah cahaya yang memantul ke objek dari permukaan tempat objek itu berada. Permukaan yang berwarna putih atau mengkilap memantulkan cahaya lebih banyak, sedangkan permukaan yang gelap atau hitam memantulkan lebih sedikit cahaya. Misalnya, sebuah bola yang diletakkan di atas kertas putih yang tidak mengkilap (*matte*).

Saat baru mulai menggambar atau melukis, sering kali kita terlalu fokus pada cahaya pantulan karena terasa seperti detail yang rumit dan halus. Namun, seringkali kita jadi terlalu memperjelas area bayangan dengan cahaya pantulan yang sebenarnya tidak terlalu terang. Akibatnya, kita kehilangan konsep sederhana tentang terang dan gelap yang sudah kita buat sejak awal.

Untuk menggambar bagian objek yang menghadap menjauh dari cahaya, sangat penting untuk sering memeriksa nilai tonal atau tingkat terang-gelap yang kita gunakan. Ini membantu kita agar tidak memakai warna terlalu terang sehingga ilusi cahaya tetap konsisten. Jika cahaya pantulan bisa digambar dengan tepat, hasilnya bisa membuat orang bertanya, "Kok bisa ya gambarnya terlihat nyata begitu?" Jadi, menguasai teknik ini sangat berharga.

### **C. Warna dan Harmoni dalam Lukisan Alam Benda**

Menggambar alam benda adalah bentuk seni yang sudah ada sejak lama dan tetap relevan hingga kini. Untuk menghasilkan karya yang kuat dan menarik, seorang seniman perlu memahami prinsip harmoni dan keseimbangan dalam penyusunan objek. Harmoni dalam lukisan alam benda bukan hanya soal menyusun objek agar terlihat indah, tetapi juga tentang bagaimana semua elemen saling mendukung dan menciptakan

kesatuan yang utuh, sehingga mata penonton bisa mengikuti alur komposisi dengan nyaman.

Secara sederhana, harmoni dalam seni berarti susunan elemen-elemen visual yang enak dilihat dan saling menyatu. Dalam lukisan alam benda, harmoni tercapai ketika bentuk, warna, tekstur, dan elemen lainnya saling bekerja sama menciptakan rasa seimbang dan teratur. Prinsip harmoni ini sebenarnya berkaitan erat dengan cara otak manusia merespons gambar dan pola visual. Penelitian menunjukkan bahwa otak kita cenderung menyukai pola yang simetris dan proporsional, sehingga komposisi yang mengikuti prinsip-prinsip ini terasa lebih menarik secara alami (Lee, 2025).

## 2. Peran Warna dan Tekstur

Warna merupakan salah satu elemen paling menonjol dalam seni rupa karena mampu menarik perhatian, menyampaikan suasana, dan membangun harmoni visual. Dalam konteks lukisan alam benda, pemilihan warna harus dilakukan dengan cermat agar setiap objek dalam komposisi saling mendukung dan tidak saling mendominasi. Warna-warna komplementer yang saling berseberangan di lingkaran warna seperti merah dan hijau, atau biru dan oranye bisa menciptakan efek visual yang kuat dan penuh energi. Namun, jika tidak diatur dengan baik, kontras yang dihasilkan bisa mengganggu keseimbangan. Sebaliknya, warna-warna analog yang berdekatan di lingkaran warna menciptakan kesan tenang dan menyatu, sehingga cocok digunakan dalam karya yang

ingin menonjolkan keselarasan dan suasana yang lembut.

Selain hubungan antarwarna, intensitas atau kecerahan warna juga memainkan peran penting. Warna yang cerah dan terang biasanya menarik perhatian lebih besar dan dapat dijadikan titik fokus, sementara warna redup atau gelap cenderung memberi kesan latar atau kedalaman. Dengan mengatur intensitas warna secara seimbang, seniman dapat mengarahkan mata penonton, menciptakan irama visual, dan menekankan bagian-bagian tertentu dari objek alam benda. Tak hanya itu, suhu warna, seperti hangat (merah, oranye, kuning) dan dingin (biru, hijau, ungu) juga memberi pengaruh psikologis terhadap suasana karya. Kombinasi suhu warna yang seimbang akan menambah kedalaman dan nuansa emosional pada lukisan.

Tekstur, baik nyata maupun semu (visual), memperkaya pengalaman visual dalam lukisan alam benda. Tekstur nyata biasanya ditemukan dalam karya tiga dimensi, tetapi dalam seni dua dimensi seperti lukisan, seniman menciptakan ilusi tekstur menggunakan kuas, sapuan warna, atau teknik tertentu. Kontras antara tekstur halus (misalnya permukaan kaca atau logam) dan tekstur kasar (seperti permukaan kayu atau kulit buah) memberikan variasi visual yang menarik dan membuat objek tampak lebih nyata. Perpaduan tekstur juga membantu menciptakan kedalaman dan volume, memperkuat kesan tiga dimensi, serta menambah karakter pada setiap objek yang dilukis. Ketika warna dan tekstur digunakan

secara selaras, keduanya mampu memperkuat harmoni dan daya tarik keseluruhan karya.

### 3. Unsur Visual dan Keseimbangan

Selain warna dan tekstur, unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, dan volume juga memainkan peran penting dalam menciptakan keseimbangan dalam lukisan alam benda. Garis, misalnya, dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian mata penonton ke bagian tertentu dalam komposisi. Garis-garis yang melengkung bisa memberikan kesan lembut dan mengalir, sementara garis lurus atau diagonal bisa menciptakan kesan tegas dan dinamis. Penggunaan garis secara sadar dapat membantu membangun ritme visual dan menjaga agar mata penonton tidak terfokus hanya pada satu titik, melainkan mengikuti alur visual yang diinginkan seniman.

Bentuk dan volume adalah elemen yang menciptakan struktur dan kesan ruang dalam karya seni. Bentuk dua dimensi seperti lingkaran, persegi, dan segitiga bisa digunakan untuk membangun fondasi visual yang stabil. Sementara volume, yang memberikan kesan tiga dimensi pada objek, sangat penting untuk menciptakan kedalaman dan realisme. Keseimbangan bisa dicapai ketika bentuk dan volume disusun secara proporsional, baik melalui keseimbangan simetris (objek seimbang di kedua sisi) maupun asimetris (keseimbangan tercapai meski objek tidak sama besar atau jumlahnya). Keseimbangan ini membuat karya terasa harmonis dan tidak “berat sebelah”.

Penting bagi seniman untuk memahami bahwa keseimbangan dalam seni bukan hanya soal visual, tetapi juga soal emosi. Komposisi yang terlalu padat di satu sisi dapat membuat penonton merasa tidak nyaman atau kehilangan fokus. Sebaliknya, komposisi yang seimbang dapat menciptakan rasa tenang dan kepuasan estetis. Oleh karena itu, saat menyusun elemen visual dalam lukisan alam benda, seniman perlu mempertimbangkan tidak hanya bagaimana objek terlihat, tetapi juga bagaimana mereka “dirasakan” oleh penonton. Latihan mengatur posisi objek, memainkan garis pandang, dan mengatur skala akan sangat membantu dalam membangun sensitivitas terhadap keseimbangan visual.

#### **D. Rangkuman**

Dalam seni lukis alam benda, penguasaan terhadap unsur-unsur dasar seni rupa serta teknik pencahayaan menjadi fondasi utama dalam menciptakan karya yang estetis dan komunikatif. Unsur-unsur visual seperti titik, garis, bidang, volume, dan warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen pembentuk gambar, tetapi juga berperan penting dalam menyusun komposisi, membangun ruang, menciptakan irama visual, serta menyampaikan ekspresi dan makna. Setiap unsur saling melengkapi dan bekerja sama untuk menghasilkan kesatuan visual yang harmonis dan menarik.

Pemahaman tentang pencahayaan dan bayangan menjadi aspek penting yang tidak dapat diabaikan. Melalui teknik pencahayaan yang tepat, seniman dapat

menciptakan ilusi tiga dimensi pada bidang datar. Konsep-konsep seperti *highlight*, *halftone*, *core shadow*, *form shadow*, *cast shadow*, dan cahaya pantulan memungkinkan bentuk objek tampak lebih jelas dan hidup. Kepekaan dalam mengatur transisi terang-gelap serta akurasi dalam menempatkan bayangan akan memperkuat kedalaman ruang dan atmosfer visual dalam lukisan.

Dengan penguasaan menyeluruh terhadap unsur visual dan teknik pencahayaan, seorang pelukis mampu menghasilkan karya yang tidak hanya memikat secara estetis, tetapi juga kuat dalam penyampaian makna. Hal ini menjadi bekal penting bagi mahasiswa seni dalam memahami struktur dan teknik yang menunjang penciptaan karya lukis alam benda secara matang, ekspresif, dan profesional.

## **E. Latihan**

1. Jelaskan perbedaan antara *core shadow* dan *form shadow* dalam teknik pencahayaan pada lukisan alam benda! Sertakan contoh penerapannya dalam karya dua dimensi.
2. Mengapa unsur titik dianggap sebagai elemen paling dasar dalam seni rupa? Jelaskan bagaimana titik dapat berkembang menjadi bentuk visual yang kompleks!
3. Berikan contoh bagaimana penggunaan bidang geometris dan bidang organik dapat mempengaruhi nuansa visual dalam sebuah lukisan alam benda!

4. Apa yang dimaksud dengan *garis bayangan* (*shadow line*) dalam lukisan, dan mengapa penting untuk menjaga kejelasan transisi antara area terang dan gelap?
5. Uraikan bagaimana pemilihan dan perpaduan warna dapat memperkuat ekspresi artistik dalam karya lukisan alam benda. Sebutkan pula perbedaan mendasar antara warna primer, sekunder, dan tersier.

### **BAB III**

## **LANGKAH-LANGKAH PRAKTIS MELUKIS ALAM BENDA**

#### **A. Persiapan Alat Dan Bahan**

Dalam proses melukis alam benda, pemahaman terhadap alat dan bahan yang digunakan sangatlah penting. Setiap media lukis memiliki karakteristik, teknik, dan perlakuan yang berbeda, sehingga pemilihan alat dan bahan harus disesuaikan dengan kebutuhan artistik dan pendekatan teknis yang diinginkan oleh pelukis.

Melalui penguasaan alat dan bahan, seorang seniman tidak hanya mampu mengendalikan hasil visual, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan ekspresi dalam karya. Dua media yang umum digunakan dalam lukisan alam benda adalah cat air di atas kertas dan cat minyak di atas kanvas. Keduanya menawarkan pengalaman visual dan teknis yang berbeda: cat air menekankan efek transparansi dan spontanitas, sedangkan cat minyak memungkinkan pencapaian kedalaman warna dan detail melalui teknik berlapis.

Bagian berikut akan membahas secara rinci alat dan bahan dasar yang diperlukan dalam kedua media tersebut, sebagai bekal awal bagi mahasiswa dalam mempraktikkan seni lukis alam benda secara teknis dan kreatif.

## 1. Media Cat Air di atas Kertas

### a. Alat

#### (1). Kuas Cat Air

Umumnya berujung halus dan lentur, terbuat dari bulu alami atau sintetis. Ukuran dan bentuknya bervariasi (*round, flat, filbert*) tergantung detail yang diinginkan.

#### (2). Palet Cat Air

Wadah untuk mencampur warna. Biasanya berbentuk datar dengan banyak ruang celah warna.

#### (3). Tempat Air

Untuk mencuci kuas dan mengontrol kelembaban kuas.

#### (4). Pencil dan Penghapus

Untuk membuat sketsa awal sebelum mewarnai.

#### (5). Tisu atau Kain Lap

Membantu mengontrol kadar air di kuas atau menyerap kelebihan cat di atas kertas.

#### (6). Papan Alas Lukis

Untuk menjepit dan menahan kertas agar tidak melengkung karena basah.



*Gambar 3.1: Kuas Cat Air*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.2: Palet Cat Air*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.4: Wadah Air*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.6: Pensil dan Penghapus*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.7: Tisu dan Kain Lap*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.9: Papan Alas Lukis*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

b. Bahan

(1). Cat Air (*Watercolor Paint*)

Tersedia dalam bentuk tube atau padat (pan), larut dalam air, menghasilkan warna transparan.

(2). Kertas Cat Air

Memiliki tekstur dan ketebalan khusus (minimal 200 gsm), agar dapat menyerap air tanpa mudah rusak atau melengkung.

(3). Perekat Kertas (*Masking Tape*)

Untuk menempelkan tepi kertas pada papan, menjaga tetap rata saat basah.



*Gambar 3.11: Cat Air*

Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.12: Kertas Cat Air*

Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 3.14: Perkat Kertas  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

## 2. Media Cat Minyak di atas Kanvas

### a. Alat

#### (1). Kuas Cat Minyak

Berbulu kuat dan elastis, tersedia dalam berbagai bentuk (*flat, filbert, round*). Digunakan untuk sapuan tebal dan halus.

#### (2). Palet Lukis

Biasanya terbuat dari kayu atau plastik, digunakan untuk mencampur cat minyak.

#### (3). Pisau Palet (*Palette Knife*)

Untuk mencampur cat atau mengaplikasikan cat langsung ke kanvas dengan efek tertentu.

#### (4). Easel (Kuda-Kuda)

Penyangga kanvas agar nyaman saat melukis.

#### (5). Lap atau Tisu

Untuk membersihkan kuas atau menghapus kelebihan cat.

#### (6). Kuvass atau Tempat Pencuci Kuas

Berisi cairan pelarut untuk membersihkan kuas.



*Gambar 3.15: Kuas Cat Minyak*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.17: Palet Cat Minyak*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.19: Pisau Palet*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.20: Easel*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



*Gambar 3.21: Kuas atau Tempat Mencuci Kuas*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

## b. Bahan

### (1). Cat Minyak (*Oil Paint*)

Cat berbasis minyak (biasanya linseed oil), memiliki warna pekat dan tahan lama.

- (2). Kanvas  
Permukaan lukis dari kain linen atau katun yang sudah diberi dasar *gesso*, direntangkan pada bingkai kayu.
- (3). Medium Pelarut:
- *Linseed Oil*: Untuk mengencerkan cat dan meningkatkan kilau.
  - *Turpentine / Thinner*: Untuk mencairkan cat atau membersihkan kuas.
- (4). Vernis (*Varnish*)  
Lapisan pelindung akhir agar lukisan tahan debu dan sinar UV.



Gambar 3.22: Cat Minyak  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 3.236: Linseed Oil dan Turpentine / Thinner  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/>



Gambar 3.247: Vernis Cat Minyak  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Kedua media memiliki karakteristik teknik dan visual yang berbeda. Cat air cocok untuk efek transparan dan spontan, sedangkan cat minyak unggul dalam membangun lapisan warna yang kaya dan mendetail.

## B. Memilih dan Menyusun Objek Alam Benda

Dalam melukis alam benda (*still life*), keberhasilan karya sangat ditentukan oleh ketepatan dalam memilih dan menyusun objek. Proses ini bukan sekadar memilih benda secara acak, tetapi perlu pertimbangan estetis,

teknis, dan konseptual agar lukisan yang dihasilkan menarik secara visual dan komunikatif.

### 1. Memilih Benda yang Tepat

Saat memilih benda sebagai objek lukisan, mahasiswa perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Bentuk Sederhana untuk Pemula: Pilih objek dengan bentuk dasar yang mudah dikenali seperti bola, kubus, silinder, atau kerucut. Misalnya: apel, botol, cangkir, atau vas bunga. Objek-objek ini membantu memahami dasar bentuk dan pencahayaan.
- b. Permukaan dan Tekstur Beragam: Pilih benda yang memiliki karakter permukaan berbeda seperti benda yang mengilap, buram, kasar, atau lembut untuk melatih kemampuan dalam menggambarkan tekstur melalui teknik sapuan kuas atau gradasi warna.
- c. Warna yang Kontras: Warna yang berbeda antar objek membantu melatih kepekaan terhadap nilai (value), hue (warna), dan saturasi. Warna juga dapat digunakan untuk menciptakan fokus visual.
- d. Ukuran dan Proporsi: Hindari memilih benda yang terlalu kecil atau terlalu besar. Kombinasi ukuran yang beragam dapat menciptakan ritme visual dan keseimbangan dalam komposisi.

## 2. Menyusun Objek dalam Komposisi yang Menarik

Setelah benda dipilih, langkah selanjutnya adalah menyusunnya dalam komposisi yang efektif. Komposisi yang baik dapat memberikan arah visual, keseimbangan, dan harmoni dalam lukisan. Beberapa prinsip menyusun objek antara lain:

- a. Atur dengan Prinsip Dasar Komposisi: Gunakan prinsip seperti *rule of thirds* (aturan sepertiga), keseimbangan simetris atau asimetris, dan titik fokus utama (*focal point*).
- b. Tentukan Titik Pandang (Sudut Pandang): Coba beberapa sudut pandang (dari atas, sejajar, atau dari bawah) untuk menemukan perspektif yang paling menarik. Sudut pandang akan memengaruhi bagaimana bentuk dan volume benda terlihat.
- c. Beri Jarak dan Ruang Antar Objek: Jangan menumpuk semua objek terlalu rapat. Berikan ruang agar setiap benda bisa 'bernapas' dan terlihat jelas bentuknya.
- d. Gunakan Latar dan Permukaan Dasar: Meletakkan benda di atas meja dengan kain atau permukaan tertentu (seperti kayu atau kaca) akan menambah konteks dan kekayaan visual pada lukisan.
- e. Pertimbangkan Pencahayaan: Gunakan satu sumber cahaya utama untuk menonjolkan arah cahaya dan bayangan secara konsisten. Cahaya yang baik membantu menciptakan ilusi volume dan kedalaman.

### C. Teknik Menggambar Sketsa Awal

Sebelum memasuki proses melukis dengan warna atau media lain, tahap awal yang sangat penting adalah menggambar sketsa awal. Sketsa ini menjadi kerangka dasar yang membantu menentukan komposisi, proporsi, dan letak objek secara tepat. Sketsa awal juga melatih ketelitian observasi dan kepekaan terhadap bentuk. Berikut adalah tahapan-tahapan menggambar sketsa awal dalam lukisan alam benda:

#### 1. Menentukan Komposisi dan Area Gambar

- a. Gunakan kertas atau kanvas yang sesuai ukuran.
- b. Tentukan terlebih dahulu batas area gambar (frame) di dalam bidang kerja. Hal ini membantu menjaga agar komposisi tidak "keluar" dari bidang yang diinginkan.
- c. Buat garis bantu ringan untuk membagi area menjadi bagian atas, tengah, dan bawah atau gunakan aturan sepertiga (*rule of thirds*) untuk menentukan penempatan objek utama.

#### 2. Mengamati dan Menyusun Objek

- a. Amati objek alam benda yang telah disusun. Perhatikan bentuk umum, proporsi relatif, dan jarak antar objek.
- b. Tentukan titik fokus: objek mana yang akan menjadi pusat perhatian dalam lukisan.
- c. Pertimbangkan arah pencahayaan, karena ini akan mempengaruhi bagian terang dan bayangan dalam sketsa.

### 3. Menggambar Bentuk Dasar

- a. Mulailah dengan menggambar bentuk dasar masing-masing objek:
  - o Gunakan lingkaran untuk benda bulat seperti apel atau jeruk.
  - o Gunakan kubus atau persegi panjang untuk benda seperti kotak atau buku.
  - o Gunakan silinder untuk gelas, botol, atau vas.
- b. Gunakan pensil dengan tekanan ringan agar mudah diperbaiki jika terjadi kesalahan.
- c. Fokus pada struktur dasar, jangan terburu-buru menggambar detail.

### 4. Menyesuaikan Proporsi dan Perspektif

- a. Bandingkan ukuran satu objek dengan yang lain menggunakan teknik pengukuran sederhana (misalnya dengan ujung pensil).
- b. Perhatikan sudut pandang (viewpoint). Jika melihat objek dari atas, bentuk elips akan lebih pipih. Jika dari samping, bentuk akan lebih utuh.
- c. Pastikan bahwa semua objek “duduk” di atas permukaan yang sama dan tidak melayang.

### 5. Menambahkan Detail Bentuk

- a. Setelah bentuk dasar akurat, mulailah menambahkan detail bentuk, seperti lekukan pada botol, tangkai buah, lipatan kain, atau tekstur permukaan.
- b. Tetap gunakan garis yang ringan, karena ini baru tahap awal.

## 6. Menandai Area Cahaya dan Bayangan

- a. Tandai area yang terkena cahaya langsung (highlight), bagian setengah terang (halftone), dan bagian bayangan (shadow).
- b. Buat garis batas bayangan utama (terminator/shadow line) secara halus.
- c. Hal ini akan membantu saat masuk ke tahap pencahayaan dan pewarnaan nanti.

## 7. Evaluasi dan Koreksi

- a. Lihat kembali sketsa secara keseluruhan. Periksa:
  - o Apakah komposisi seimbang?
  - o Apakah proporsi antar objek tepat?
  - o Apakah sudut dan perspektif sudah logis?
- b. Lakukan koreksi seperlunya sebelum masuk ke tahap berikutnya (arsiran atau pewarnaan).

### **Tips Penting dalam membuat sketsa awal:**

- 1) Gunakan pensil 2H atau HB untuk sketsa awal, karena lebih ringan dan mudah dihapus.
- 2) Jangan terburu-buru. Sketsa yang teliti akan mempermudah proses melukis selanjutnya.
- 3) Latihan menggambar bentuk dasar secara berulang akan sangat membantu.
- 4) Dokumentasikan proses sketsa sebagai bahan refleksi dan evaluasi perkembangan teknik Anda.

#### **D. Proses Pewarnaan dan Penyelesaian Detail**

Setelah sketsa awal selesai, langkah selanjutnya adalah proses pewarnaan dan penyelesaian detail. Proses ini akan menentukan nuansa akhir lukisan, termasuk pencahayaan, bayangan, volume, tekstur, dan kesan visual keseluruhan.

Setiap media memiliki karakteristik unik yang memerlukan pendekatan teknis berbeda. Berikut penjabaran proses secara bertahap untuk dua media umum: cat air di atas kertas, dan cat akrilik di atas kanvas.

##### **1. Media Cat Air di Atas Kertas**

Cat air bersifat transparan dan cair, sehingga teknik pewarnaan menekankan pada pengendalian air dan lapisan warna bertahap (*layering*). Cocok untuk menciptakan kesan lembut, tembus cahaya, dan efek pencahayaan alami.

Langkah-langkah:

- a. Persiapan Alat dan Bahan
  - Kertas cat air minimal 200 gsm (gram per meter persegi)
  - Cat air (*pan* atau *tube*)
  - Kuas khusus cat air (ukuran kecil, sedang, dan besar)
  - Palet, gelas air, tisu atau lap kering
- b. Membuat Wash Dasar (*Underpainting*)
  - Gunakan teknik *wet-on-wet* untuk membuat latar belakang lembut.

- Sapukan warna muda sebagai base color (misalnya kuning muda, biru muda, atau warna hangat).
  - Tunggu hingga kering sempurna sebelum melanjutkan.
- c. Mewarnai Objek Utama
- Gunakan teknik *glazing* (lapisan transparan berulang) dengan warna muda terlebih dahulu.
  - Tentukan area terang (*highlight*) dan hindari area tersebut agar tetap putih atau sangat terang.
  - Tambahkan warna medium dan gelap secara bertahap menggunakan teknik *wet-on-dry* untuk menghindari warna meluber.
- d. Menambahkan Volume dan Bayangan
- Gunakan campuran warna komplementer atau warna dingin (biru/ungu) untuk membentuk bayangan.
  - Perhatikan arah cahaya agar bayangan dan volume konsisten.
  - Gunakan kuas kecil dan gerakan lembut untuk memperjelas bentuk tiga dimensi.
- e. Detail dan Tekstur
- Tambahkan detail halus seperti tekstur permukaan, pantulan cahaya, atau urat buah dengan kuas tipis.
  - Bisa gunakan teknik *dry brush* untuk efek tekstur kasar.
  - Jangan terlalu banyak mengulang di satu area agar kertas tidak rusak.

- f. Penyelesaian dan Koreksi
  - Evaluasi nilai terang-gelap keseluruhan.
  - Tambahkan aksent terakhir seperti titik highlight menggunakan cat putih jika diperlukan.
  - Tunggu hingga benar-benar kering sebelum membingkai atau menyimpan.

## 2. Media Cat Akrilik di Atas Kanvas

Cat akrilik bersifat opak (menutup) dan cepat kering. Pewarnaan dengan media ini lebih fleksibel, dapat dilakukan secara bertahap, dan cocok untuk eksplorasi tebal-tipis atau tekstur impasto.

Langkah-langkah:

- a. Persiapan Alat dan Bahan
  - Kanvas siap pakai atau kanvas yang telah diberi lapisan dasar (gesso)
  - Cat akrilik (warna primer dan sekunder)
  - Kuas akrilik berbagai ukuran
  - Palet, air, kain lap, dan palet pisau jika diperlukan
- b. Membuat Blok Warna (*Color Blocking*)
  - Buat latar belakang dengan warna dasar menggunakan kuas besar (misalnya abu-abu muda atau cokelat terang).
  - Blok semua objek dengan warna dasar sesuai bentuknya.
  - Gunakan campuran warna medium sebagai midtone awal.
- c. Membangun Volume dan Bayangan

- Tambahkan nilai gelap dan terang pada tiap objek untuk membentuk volume.
  - Gunakan teknik scumbling (usap ringan) untuk bayangan halus.
  - Warna bayangan bisa dikombinasi dengan warna pelengkap objek.
- d. Menambahkan Warna Sorotan (*Highlight*)
- Akrilik memungkinkan penggunaan warna terang di atas gelap.
  - Tambahkan highlight dengan sapuan cepat menggunakan kuas kering atau palet pisau.
  - Gunakan warna putih bersih atau dicampur sedikit warna objek agar lebih natural.
- e. Mengerjakan Detail Akhir
- Tambahkan detail seperti tekstur permukaan objek (kulit buah, refleksi kaca, goresan pada logam).
  - Gunakan kuas kecil dan palet pisau untuk efek spesifik.
  - Eksplorasi teknik impasto (tebal) untuk efek visual dinamis.
- f. *Finishing*
- Koreksi nilai dan warna secara keseluruhan.
  - Tambahkan latar depan atau detail kecil yang memperkuat komposisi.
  - Setelah benar-benar kering, kanvas dapat dilapisi vernis akrilik untuk melindungi permukaan.

## **E. Rangkuman**

Melukis alam benda membutuhkan pemahaman yang baik tentang alat, bahan, dan tahapan proses yang sistematis. Pemilihan media seperti cat air atau cat minyak sangat memengaruhi pendekatan teknis dan hasil visual. Cat air menawarkan efek transparan dan spontan, sedangkan cat minyak memungkinkan penciptaan warna yang kaya dan detail melalui lapisan berulang. Penguasaan terhadap kuas, jenis kertas atau kanvas, palet, serta bahan pelarut menjadi dasar penting dalam menghasilkan karya yang maksimal. Selain aspek teknis, pemilihan objek alam benda juga harus mempertimbangkan bentuk dasar, variasi tekstur, warna kontras, serta ukuran dan proporsi yang tepat untuk menciptakan keseimbangan visual. Penataan objek juga harus dirancang dengan prinsip komposisi yang baik dan pencahayaan yang mendukung, agar karya tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga komunikatif secara visual.

Sebelum proses pewarnaan dimulai, menggambar sketsa awal menjadi langkah penting yang tidak boleh diabaikan. Sketsa berfungsi sebagai kerangka untuk mengatur proporsi, perspektif, dan penempatan objek secara akurat. Pengamatan terhadap bentuk dasar, arah cahaya, serta detail tekstur sangat diperlukan dalam tahap ini. Prosesnya meliputi pembuatan garis bantu, penggambaran bentuk geometris sederhana, koreksi proporsi, dan penandaan area cahaya serta bayangan. Sketsa yang teliti akan mempermudah tahapan pewarnaan, baik dengan media cat air maupun cat akrilik. Setiap media memiliki karakteristik unik cat

air lebih mengandalkan kontrol air dan layering warna transparan, sedangkan cat akrilik memungkinkan eksplorasi warna opak, tekstur tebal, serta penambahan detail akhir dengan lebih fleksibel.

Dalam proses akhir pewarnaan, pengamatan terhadap pencahayaan, volume, dan tekstur menjadi hal yang sangat penting. Teknik seperti *wet-on-wet*, *glazing*, *scumbling*, hingga penggunaan pisau palet dan dry brush dapat digunakan untuk membangun kesan visual yang kuat dan hidup. Proses ini tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis, tetapi juga kepekaan artistik dalam menyampaikan suasana, bentuk, dan karakter dari objek alam benda yang dilukis. Dengan latihan yang konsisten dan eksplorasi yang kreatif, proses ini dapat membentuk kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan gaya personal, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap seni lukis yang berbasis pengamatan dan ekspresi visual.

## **F. Latihan**

1. Jelaskan perbedaan pendekatan teknis antara menggunakan cat air dan cat akrilik dalam melukis alam benda. Apa kelebihan dan tantangan dari masing-masing media?
2. Mengapa pemilihan objek dalam lukisan alam benda harus mempertimbangkan bentuk dasar, tekstur, dan warna kontras? Berikan contohnya.
3. Sebutkan dan uraikan tiga langkah penting dalam membuat sketsa awal sebelum proses

pewarnaan dimulai. Bagaimana langkah ini memengaruhi kualitas akhir lukisan?

4. Apa saja prinsip komposisi yang dapat digunakan saat menyusun objek untuk dilukis? Jelaskan bagaimana pencahayaan dan sudut pandang memengaruhi hasil pengamatan visual.
5. Bayangkan kamu sedang melukis objek buah dan botol kaca. Bagaimana teknik pewarnaan berbeda saat menggunakan cat air dibandingkan dengan cat akrilik? Jelaskan secara teknis dan visual.

## **BAB IV**

### **TEKNIK-TEKNIK MELUKIS ALAM BENDA**

Dalam dunia seni lukis, teknik merupakan salah satu unsur penting yang menentukan karakter visual dan makna dari karya yang dihasilkan. Beragam teknik dapat digunakan untuk mengekspresikan objek alam benda, mulai dari pendekatan yang sangat mirip dengan kenyataan hingga interpretasi yang lebih bebas dan emosional. Pemilihan teknik tidak hanya mencerminkan gaya pribadi seniman, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan pesan, perasaan, dan pengalaman visual kepada penikmat seni.

Beberapa teknik utama digunakan dalam melukis alam benda, masing-masing menawarkan pendekatan yang berbeda dalam menginterpretasikan objek. Teknik realis mengutamakan ketepatan pengamatan dan detail, dengan tujuan menghasilkan karya yang menyerupai objek aslinya secara akurat. Pendekatan ini menekankan proporsi, pencahayaan, dan tekstur yang mendekati realitas. Berbeda dari itu, teknik impresionis lebih menonjolkan kesan cahaya, warna, dan suasana sesaat. Alih-alih mengejar detail, seniman impresionis menangkap nuansa dan dinamika momen dengan sapuan kuas yang lepas dan palet warna yang cerah.

Teknik ekspresionis menekankan pada ekspresi emosional dan subjektivitas. Warna-warna intens dan bentuk yang terdistorsi sering kali digunakan untuk menggambarkan perasaan batin atau respons pribadi terhadap objek. Sementara itu, teknik abstrak

menghadirkan interpretasi yang lebih bebas dan simbolik. Bentuk-bentuk alam benda dapat mengalami penyederhanaan ekstrem atau bahkan ditinggalkan sepenuhnya, digantikan oleh elemen visual yang merepresentasikan gagasan atau emosi tertentu.

### **A. Teknik Realis Dalam Melukis Alam Benda**

Realisme telah berkembang seiring waktu dan kini mencakup beragam gaya, teknik, serta tema. Hingga saat ini, realisme tetap menjadi salah satu aliran seni yang populer dan berpengaruh. Pada dasarnya, realisme adalah gaya seni yang berfokus pada penggambaran dunia secara tepat dan apa adanya, sesuai dengan realitas yang dapat diamati. Realisme dalam seni adalah gaya atau pendekatan yang berusaha menggambarkan objek atau peristiwa secara apa adanya, tanpa dibuat-buat, dilebih-lebihkan, atau ditambahkan unsur fiksi dan hal-hal gaib. Tujuannya adalah menampilkan kenyataan sehari-hari secara jujur dan apa adanya.



*Gambar 4.1: Contoh lukisan alam benda teknik realis*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Dalam pengertian khusus, realisme merujuk pada sebuah gerakan seni yang berkembang pada pertengahan abad ke-19, yang ditandai dengan penggambaran subjek-subjek dari kehidupan sehari-hari secara naturalistik atau mendekati kenyataan. Seniman realis memilih tema-tema yang sederhana dan dekat dengan kehidupan masyarakat umum, lalu melukiskannya secara jujur tanpa dramatisasi (Hulatt, Freitas, & Freitas, 2024).

Namun secara lebih umum, istilah realisme juga sering digunakan untuk menggambarkan karya seni yang dilukis dengan sangat realistis, bahkan mendekati hasil foto yakni dengan detail tinggi dan presisi visual yang menyerupai tampilan asli objek tersebut. Gerakan realisme menekankan pada keakuratan dan detail, dengan fokus pada penggambaran kehidupan nyata baik manusia, lingkungan, maupun situasi seperti yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari, tanpa sentuhan imajinasi berlebihan atau interpretasi pribadi dari senimannya.

## **B. Teknik Impresionis Dalam Melukis Alam Benda**

Impresionisme merupakan salah satu aliran dalam seni lukis yang muncul sebagai respon terhadap pendekatan realisme dan akademisme yang mengutamakan detail dan ketepatan bentuk. Ciri utama impresionisme terletak pada kemampuannya menangkap kesan cahaya dan suasana melalui permainan warna-warna terang serta sapuan kuas yang dinamis. Para pelukis impresionis lebih memilih melukis suasana yang terang seperti pagi atau siang

hari, untuk menggambarkan efek pencahayaan alami dalam satu momen tertentu (Andrew, n.d.).

Dalam gaya ini, bentuk objek yang dilukis sering kali tampak samar atau tidak detail karena fokus utama adalah pada warna dan pencahayaan, bukan pada kejelasan struktur. Teknik yang digunakan oleh pelukis impresionis umumnya adalah sapuan kuas pendek dan tebal, yang menghasilkan tekstur khas dan memberikan kesan spontan serta segar. Teknik ini memungkinkan penonton merasakan suasana secara langsung tanpa harus terpaku pada ketelitian bentuk.

Aliran impresionisme pertama kali berkembang di Prancis pada tahun 1870-an. Istilah "Impresionisme" berasal dari karya Claude Monet berjudul *Impression, Sunrise* (1872). Ketika lukisan ini pertama kali dipamerkan di Paris, beberapa kritikus mengejeknya karena dianggap sebagai hasil yang belum selesai atau sekadar "kesan" kasar dari sebuah pemandangan. Namun, dari kritik tersebut justru lahir istilah yang akhirnya menjadi nama resmi dari gerakan ini (Chase, 2024).

Impresionisme membawa perubahan signifikan dalam dunia seni lukis. Jika sebelumnya pelukis berusaha menggambarkan kenyataan dengan presisi tinggi, maka pelukis impresionis lebih tertarik menangkap suasana sesaat secara visual. Mereka menggambarkan momen-momen seperti sinar matahari yang menyinari dedaunan, atau kabut pagi yang mengaburkan pandangan, bukan dengan cara yang realistis, melainkan dengan pendekatan emosional dan atmosferik.

Walaupun impresionisme sering kali menampilkan objek sehari-hari seperti pemandangan atau kehidupan kota, pendekatan ini juga memiliki kemiripan dengan aliran naturalisme dalam hal subjek. Namun perbedaannya terletak pada teknik dan tujuan: naturalisme menekankan akurasi bentuk dan detail, sedangkan impresionisme lebih menekankan pada kesan cahaya dan perasaan momen sesaat.

Selain itu, impresionisme memiliki hubungan dengan aliran romantisme dan ekspresionisme, karena sama-sama menonjolkan ekspresi emosional dalam karya seni. Namun, keunikan impresionisme terletak pada cara seniman menangkap dan menyampaikan pengalaman visual secara langsung dan spontan. Lukisan impresionis bukan hanya tentang apa yang terlihat oleh mata, tetapi juga tentang apa yang dirasakan oleh hati dalam satu momen waktu.



*Gambar 4.2: Lukisan alam benda teknik impresionisme*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Dalam konteks seni lukis alam benda, impresionisme memberikan pendekatan yang lebih bebas dan emosional dibandingkan pendekatan akademik atau realis. Seniman impresionis tidak berfokus pada ketepatan bentuk benda, melainkan pada bagaimana cahaya jatuh dan memantul pada permukaan objek seperti buah, vas, kain, atau keramik. Warna yang digunakan cenderung cerah, kontras, dan diletakkan secara berdampingan untuk menciptakan ilusi cahaya dan bayangan secara optik.

Pelukis impresionis menangkap suasana dari objek alam benda dalam momen tertentu, misalnya bagaimana cahaya sore hari menimpa permukaan apel atau pantulan cahaya jendela pada permukaan botol kaca. Dengan sapuan kuas cepat dan spontan, mereka menciptakan karya yang tampak hidup dan segar, seolah-olah objek tersebut berada dalam suasana nyata yang terus berubah.

Pendekatan impresionistik dalam melukis alam benda sangat efektif untuk melatih kepekaan mahasiswa terhadap cahaya, warna, dan nuansa atmosfer. Hal ini tidak hanya membantu memahami bentuk melalui persepsi cahaya, tetapi juga membuka ruang untuk ekspresi visual yang lebih personal dan interpretatif.

### **C. Teknik Ekspresionis Dalam Melukis Alam Benda**

Dalam dunia seni rupa, terdapat berbagai aliran yang berkembang, salah satunya adalah ekspresionisme. Istilah ekspresionisme berasal dari kata *expression* yang berarti ungkapan jiwa secara

spontan, serta kata *isme* yang menunjukkan suatu paham atau aliran (Yulianti, 2009). Ekspresionisme merupakan bentuk seni rupa yang menekankan pada ekspresi pribadi seniman yang mengalir secara spontan, bukan hasil peniruan terhadap alam (Herliansyah & Sari, 2022).

Ekspresionisme merupakan kecenderungan seorang seniman untuk mengubah atau mendistorsi realitas guna menimbulkan dampak emosional yang kuat. Gaya ini tidak hanya hadir dalam seni lukis, tetapi juga terdapat dalam karya sastra, film, arsitektur, dan musik. Emosi yang diungkapkan dalam ekspresionisme umumnya berkaitan dengan perasaan intens seperti amarah dan kesedihan, dibandingkan dengan emosi yang bersifat menyenangkan.

Ekspresionisme juga dapat diartikan sebagai kebebasan dalam memanipulasi bentuk dan warna demi membangkitkan respons emosional atau sensasi dalam diri manusia, yang sering kali dikaitkan dengan tema kekerasan atau peristiwa tragis (Mudeng & Siswanto, 2012). Seniman ekspresionis lebih memilih untuk mengekspresikan isi batin atau perasaannya daripada menggambarkan realitas alam sekitar. Umumnya, mereka lebih mengutamakan spontanitas daripada mengikuti teknik melukis yang baku. Para pelukis dalam aliran ini cenderung membebaskan diri dalam memilih gaya maupun media lukis, serta seringkali mengangkat isu-isu sosial seperti politik, ekonomi, dan budaya dalam karya mereka. Meskipun begitu, karya-karya ekspresionis tetap memiliki nilai estetika yang tinggi, dan setiap sapuan kuasnya mampu

menyampaikan makna secara alami tanpa rekayasa dalam proses penciptaannya.

Kemunculan aliran ekspresionisme berawal dari rasa kegelisahan yang muncul akibat ketidakharmonisan antara manusia dengan alam. Fenomena ini pertama kali terlihat di beberapa kota di Jerman. Ekspresionisme lahir sebagai bentuk reaksi terhadap aliran Impresionisme dan seni akademik klasik yang pada saat itu telah mencapai puncaknya dan dianggap terlalu kaku karena hanya berfokus pada peniruan alam (Thabroni, 2018).

Istilah "ekspresionisme" pertama kali diperkenalkan oleh seorang sastrawan asal Ceko, Antonin Matejcek, pada awal tahun 1910-an. Berbeda dengan impresionisme yang mengutamakan penggambaran langsung keindahan alam, ekspresionisme lebih menekankan pada ungkapan perasaan batin. Karya ekspresionis tidak mereproduksi apa yang tampak secara visual, tetapi lebih mencerminkan apa yang dirasakan secara emosional.

Dalam konteks melukis alam benda, ekspresionisme tidak berfokus pada ketepatan bentuk atau kemiripan objek dengan aslinya, melainkan pada bagaimana seniman mengekspresikan perasaan dan emosi pribadinya terhadap objek tersebut. Warna-warna yang digunakan bisa sangat mencolok atau tidak realistis, bentuk bisa dibuat deformasi, dan sapuan kuas dilakukan secara spontan untuk menggambarkan suasana batin seniman. Dengan demikian, lukisan alam benda bergaya ekspresionis lebih menonjolkan kesan emosional daripada representasi visual yang akurat.

Dalam pendekatan ekspresionisme, melukis alam benda tidak lagi bertujuan untuk meniru bentuk objek secara realistis, melainkan untuk mengekspresikan emosi, perasaan, dan pengalaman batin seniman melalui karya lukis. Aliran ini menempatkan ekspresi pribadi sebagai unsur utama dalam proses penciptaan, di mana objek-objek alam benda seperti vas bunga, buah-buahan, atau benda-benda sehari-hari dijadikan sarana untuk menyampaikan suasana hati atau gagasan subjektif.



Gambar 4.3: Lukisan ekspresionisme karya Vincent van Gogh, berjudul:  
*Vase with Twelve Sunflowers*  
Sumber: [www.etsy.com](http://www.etsy.com)

Seniman ekspresionis cenderung menggunakan warna-warna kontras, kuat, dan tidak realistis untuk membangun suasana emosional tertentu. Bentuk-bentuk objek sering kali mengalami distorsi atau penyederhanaan yang disengaja, sehingga tidak lagi

mengacu pada bentuk aslinya secara tepat. Sapuan kuas dilakukan secara spontan, ekspresif, bahkan kadang terlihat kasar, sebagai bentuk kebebasan dalam berkarya. Dalam hal ini, teknik dan aturan akademik bukanlah prioritas utama.

Melalui pendekatan ini, lukisan alam benda dapat menjadi lebih hidup dan sarat makna, karena tidak sekadar menggambarkan benda mati, tetapi juga menyiratkan jiwa dan pesan dari sang seniman. Tema-tema yang diangkat bisa sangat beragam, bahkan terkadang mengandung kritik sosial, persoalan politik, atau refleksi terhadap kondisi budaya tertentu.

Dengan demikian, pendekatan ekspresionisme dalam melukis alam benda memberikan ruang yang luas bagi mahasiswa seni rupa untuk mengeksplorasi kebebasan berekspresi, memperdalam pemahaman terhadap makna visual, serta mengembangkan gaya personal yang orisinal.

#### **D. Teknik Abstrak Dalam Melukis Alam Benda**

Seni abstrak adalah bentuk seni yang tidak berusaha untuk merepresentasikan realitas visual secara akurat. Sebaliknya, seni ini berkomunikasi melalui elemen-elemen formal seperti garis, bentuk, warna, ruang, serta goresan atau gestur yang ekspresif (Art, 2023). Dalam seni abstrak, objek-objek dari dunia nyata mungkin masih menjadi inspirasi awal, tetapi kemudian diolah, disederhanakan, atau diubah hingga kehilangan bentuk aslinya, dan menjelma menjadi bahasa visual yang bebas dan subjektif.

Seniman abstrak menggunakan beragam teknik dalam menciptakan karya mereka, baik dengan pendekatan tradisional seperti sapuan kuas, gradasi warna, dan pemanfaatan komposisi, maupun dengan cara-cara eksperimental yang melibatkan percikan warna, penggunaan bahan tak konvensional, hingga teknik kolase dan mixed media. Eksperimen ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman visual dan emosional yang unik, yang tidak selalu dapat dijelaskan melalui bentuk atau narasi.

Dalam seni rupa, pendekatan abstrak merupakan cara berekspresi yang tidak bergantung pada penggambaran objek nyata secara persis sebagaimana tampak oleh mata. Seni abstrak mengutamakan unsur-unsur visual seperti bentuk, warna, garis, tekstur, dan komposisi sebagai bahasa ekspresif yang berdiri sendiri. Dalam konteks ini, penggambaran benda-benda nyata termasuk objek dalam lukisan alam benda bukan lagi menjadi tujuan utama, melainkan titik awal menuju eksplorasi bentuk dan ekspresi visual yang lebih bebas.

Sebelum abad ke-20, unsur-unsur abstrak ini sebenarnya sudah menjadi bagian penting dalam seni lukis, tetapi lebih sering digunakan untuk mendukung narasi atau representasi visual yang konkret. Seniman menggunakan warna untuk menggambarkan pencahayaan, garis untuk membentuk kontur, dan tekstur untuk meniru permukaan benda. Namun, pada masa itu, aspek deskriptif atau ilustratif lebih dominan dibandingkan fungsi ekspresif atau simbolis dari unsur-unsur tersebut.

Perkembangan seni abstrak secara signifikan mulai terlihat pada abad ke-19, sebagai respons terhadap kejenuhan pada seni representasional yang terlalu menekankan cerita dan kesan realistik. Masa Romantisisme membuka jalan bagi pendekatan baru dalam berkarya, yaitu memberi ruang lebih besar bagi imajinasi, intuisi, dan emosi personal seniman. Dalam hal ini, seni tidak lagi dilihat sebagai salinan dunia nyata, melainkan sebagai hasil penciptaan dari dalam diri seniman, yang dapat mewakili perasaan, gagasan, atau suasana batin.

Salah satu tonggak pemikiran yang mengubah cara pandang terhadap seni lukis diungkapkan oleh pelukis Prancis Maurice Denis pada tahun 1890: “Perlu diingat bahwa sebuah lukisan, sebelum menjadi kuda perang, sosok telanjang, atau sebuah cerita tertentu, pada dasarnya adalah permukaan datar yang ditutupi warna-warna yang disusun dalam suatu urutan tertentu” (Zelazko, 2025). Pernyataan ini menekankan pentingnya elemen formal dalam lukisan, yang menjadi dasar dari pendekatan abstrak modern. Para pelukis Simbolis dan Pasca-Impresionis, seperti Paul Cézanne, Odilon Redon, dan Georges Seurat, mulai menyusun karya mereka berdasarkan struktur visual, bukan semata-mata pada tema naratif.

Dalam melukis alam benda dengan pendekatan abstrak, seniman tidak harus menggambarkan buah, vas, atau botol sebagaimana bentuk aslinya. Objek-objek tersebut bisa diolah menjadi bentuk-bentuk geometris, warna-warna simbolis, atau komposisi ritmis yang merepresentasikan esensi dari benda

tersebut, bukan bentuk fisiknya. Misalnya, sebuah apel tidak digambar bulat dengan warna merah alami, tetapi bisa disederhanakan menjadi bentuk oval datar dengan warna-warna kontras yang mencerminkan rasa, tekstur, atau bahkan kenangan subjektif yang dimiliki seniman terhadap objek tersebut.



*Gambar 4.4: Lukisan alam benda teknik abstrak berjudul "Abstrakt flowers Painting" karya Altin Furxhi.  
Sumber: [www.saatchiart.com](http://www.saatchiart.com)*

Teknik abstrak dalam lukisan alam benda juga membuka peluang eksplorasi teknik dan media. Seniman dapat menggunakan goresan ekspresif, sapuan kuas bebas, atau teknik campuran seperti kolase dan tekstur taktil untuk menciptakan pengalaman visual yang lebih personal dan dinamis. Pendekatan ini mengajak mahasiswa untuk tidak hanya

melihat benda sebagai objek luar, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman batin dan refleksi artistik yang lebih dalam.

Dengan demikian, teknik abstrak dalam melukis alam benda menekankan kebebasan artistik, ekspresi individual, serta pemahaman mendalam terhadap unsur-unsur visual sebagai sarana komunikasi estetika. Pendekatan ini tidak hanya memperluas kemungkinan kreatif, tetapi juga mengasah kepekaan mahasiswa terhadap cara-cara alternatif dalam mengamati dan menginterpretasi dunia sekelilingnya melalui seni.

## **E. Rangkuman**

Teknik melukis merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter visual karya seni lukis alam benda. Berbagai pendekatan teknik memungkinkan seniman mengungkapkan beragam persepsi dan ekspresi terhadap objek, mulai dari penggambaran yang sangat realistis hingga abstraksi penuh. Teknik realis menekankan pengamatan detail dan akurasi bentuk untuk menciptakan karya yang menyerupai objek aslinya secara nyata. Sebaliknya, teknik impresionis lebih fokus pada pencahayaan, suasana sesaat, dan warna-warna cerah yang diterapkan dengan sapuan kuas dinamis. Sementara itu, teknik ekspresionis mendorong seniman untuk menyampaikan perasaan dan pengalaman batin melalui bentuk dan warna yang dramatis, bahkan menyimpang dari kenyataan visual. Terakhir, teknik abstrak memberikan kebebasan penuh bagi seniman

untuk melepaskan diri dari bentuk nyata dan menciptakan karya berbasis garis, warna, dan komposisi sebagai ekspresi visual yang mandiri dan subjektif.

Keempat teknik tersebut memiliki ciri khas, tujuan, serta dampak visual yang berbeda-beda, namun semuanya sama-sama penting dalam memperkaya kemampuan artistik dan eksplorasi visual mahasiswa. Pemahaman terhadap teknik realis melatih ketelitian observasi dan kontrol teknis, teknik impresionis menumbuhkan sensitivitas terhadap cahaya dan suasana, teknik ekspresionis memperkuat kemampuan ekspresi emosional, dan teknik abstrak membuka wawasan terhadap bentuk-bentuk visual non-representasional. Dengan mengenal dan mencoba berbagai teknik ini, mahasiswa tidak hanya memperluas keterampilan teknis, tetapi juga menemukan pendekatan visual yang paling sesuai dengan gaya dan ekspresi pribadi mereka dalam melukis objek-objek alam benda.

## **F. Latihan**

1. Sebutkan dan jelaskan perbedaan utama antara teknik realis dan teknik impresionis dalam melukis alam benda. Berikan contoh penerapannya pada objek tertentu!
2. Mengapa teknik ekspresionis dalam melukis alam benda tidak mengutamakan kemiripan bentuk dengan objek nyata? Apa tujuan utama dari pendekatan ini?
3. Bagaimana prinsip kerja teknik abstrak dalam mengolah objek alam benda? Jelaskan dengan

contoh bentuk atau warna yang dapat digunakan secara simbolis!

4. Bandingkan pendekatan teknik impresionis dan ekspresionis dalam hal penggunaan warna dan sapuan kuas. Apa dampak visual yang dihasilkan dari masing-masing teknik tersebut?
5. Jelaskan bagaimana penguasaan keempat teknik melukis alam benda (realis, impresionis, ekspresionis, dan abstrak) dapat membantu mahasiswa mengembangkan gaya melukis pribadi. Apa nilai penting dari eksplorasi berbagai teknik tersebut dalam pendidikan seni?

## **BAB V**

### **STUDI KASUS DAN ANALISIS KARYA SENI LUKIS ALAM BENDA**

#### **A. Analisis Karya Seni Lukis Alam Benda Klasik**

Seni lukis alam benda (*still life painting*) telah menjadi bagian penting dalam sejarah seni rupa Barat maupun Timur. Dalam pengertiannya, seni lukis alam benda merujuk pada karya yang menggambarkan benda-benda mati atau tak bergerak seperti buah-buahan, vas, peralatan makan, bunga, dan benda sehari-hari lainnya. Dalam konteks klasik, seni lukis ini mencapai kejayaannya terutama pada era Renaisans hingga Barok di Eropa. Analisis terhadap karya-karya klasik dalam genre ini penting untuk memahami prinsip estetika, teknik, dan simbolisme yang melatarbelakanginya.

##### **1. Konteks Historis Seni Lukis Alam Benda Klasik**

Seni lukis alam benda sudah dikenal sejak zaman Yunani dan Romawi Kuno, namun berkembang pesat pada abad ke-16 dan 17 di Eropa, terutama di Belanda, Spanyol, dan Italia. Pada masa ini, lukisan alam benda bukan hanya media latihan teknis, tetapi juga mengandung nilai filosofis dan religius.

Di Belanda, munculnya kaum borjuis yang menginginkan seni yang merepresentasikan kehidupan sehari-hari mendorong perkembangan genre ini. Lukisan-lukisan seperti karya Pieter Claesz atau tidak hanya menunjukkan keterampilan teknik realisme,

tetapi juga menyampaikan pesan-pesan moral seperti kefanaan hidup (*vanitas*), kesementaraan kekayaan, atau makna spiritual dari benda-benda sehari-hari.



Gambar 5.1: Lukisan “*Still Life with a Lobster*” karya Willem Claesz. Heda  
Sumber: [www.nationalgallery.org.uk](http://www.nationalgallery.org.uk)

## 2. Unsur Visual dan Teknik dalam Lukisan Alam Benda Klasik

Ciri khas karya alam benda klasik terletak pada ketelitian penggambaran bentuk dan pencahayaan. Para seniman klasik mengandalkan teknik *chiaroscuro* (permainan cahaya dan bayangan) untuk memberikan ilusi kedalaman dan realisme. Teknik cat minyak (*oil painting*) sangat dominan digunakan karena memungkinkan pelukis bekerja secara berlapis dan memperhalus detail. Warna-warna biasanya natural dan harmonis, dengan komposisi yang seimbang. Perspektif juga digunakan dengan hati-hati untuk menciptakan ruang tiga dimensi pada permukaan datar.

Sebagai contoh, lukisan "*Still Life with a Skull and a Writing Quill*" oleh Pieter Claesz menunjukkan penggunaan chiaroscuro yang dramatis, di mana cahaya diarahkan dari satu sisi untuk menyorot objek dan menciptakan kesan kontras. Penempatan benda dilakukan dengan keseimbangan yang memperkuat kesan tenang dan renungan akan kematian (*vanitas*).



Gambar 5. 2: Lukisan "*Still Life with a Skull and a Writing Quill*" karya Pieter Claesz

Sumber: [www.metmuseum.org](http://www.metmuseum.org)

### 3. Simbolisme dalam Lukisan Alam Benda Klasik

Salah satu aspek penting dalam menganalisis karya seni lukis alam benda klasik adalah simbolisme yang dikandungnya. Benda-benda yang tampaknya biasa memiliki makna mendalam. Buah apel atau anggur sering kali melambangkan godaan atau keberlimpahan. Jam pasir, tengkorak, lilin yang padam mengacu pada kefanaan hidup (*vanitas*). Bunga yang layu melambangkan keindahan yang cepat berlalu. Buku, alat musik, dan alat tulis bisa merepresentasikan kebijaksanaan, seni, dan pengetahuan, namun juga

keangkuhan intelektual. Menurut penelitian oleh Paul Taylor dalam jurnal *Art History* (1992), banyak lukisan alam benda abad ke-17 mengandung lapisan-lapisan makna yang hanya bisa dipahami melalui konteks budaya dan religius saat itu.

#### 4. Komposisi dan Prinsip Desain

Dalam seni lukis alam benda klasik, komposisi bukan sekadar tata letak, melainkan bagian integral dari pesan visual. Komposisi umumnya bersifat simetris atau berbentuk segitiga, menciptakan fokus dan stabilitas visual. Beberapa prinsip desain yang dominan antara lain:

- a) Kesatuan (*unity*) melalui warna dan bentuk serupa.
- b) Kontras (*contrast*) lewat penggunaan terang-gelap.
- c) Ritme dan pola dalam pengulangan bentuk.
- d) Penekanan (*emphasis*) pada objek utama dengan pencahayaan atau ukuran lebih besar.

Sebagai contoh, dalam karya Caravaggio, meski bukan pelukis *still life* murni, penggunaan cahaya yang dramatis dan penempatan objek dengan ketelitian luar biasa memengaruhi generasi pelukis alam benda setelahnya.



Gambar 5.3: Lukisan "Martha and Mary Magdalene" (1598), karya Michelangelo Merisi da Caravaggio  
Sumber: <https://unframed.lacma.org/>

## 5. Fungsi dan Nilai Sosial Karya

Pada era klasik, seni lukis alam benda tidak hanya berfungsi sebagai karya dekoratif, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, status ekonomi, dan kepercayaan. Kepemilikan lukisan jenis ini menandakan kemakmuran dan selera artistik pemiliknya. Lukisan juga bisa menjadi pengingat spiritual akan kefanaan, atau sarana edukasi estetis dan moral. Dalam riset oleh Julie Berger Hochstrasser dalam bukunya "*Still Life and Trade in the Dutch Golden Age*" (2007), dijelaskan bahwa lukisan alam benda di Belanda sering merepresentasikan hasil perdagangan internasional seperti rempah, tembikar Tiongkok, dan buah tropis. Ini menunjukkan bahwa karya seni ini juga merefleksikan geopolitik dan dinamika ekonomi global saat itu.

## 6. Studi Kasus: Analisis Lukisan Klasik



*Gambar 5. 4: Lukisan "Still Life with Lobster" (1640), karya Jan Davidsz. de Heem*

Sumber: <https://emuseum.toledomuseum.org/>

Sebagai studi kasus, mari kita lihat lukisan "" karya Jan Davidsz de Heem (sekitar 1643). Komposisi: Benda disusun secara diagonal membentuk arus pandang yang dinamis. Objek seperti lobster, gelas kristal, dan bunga disandingkan dengan tengkorak kecil. Simbolisme: Lobster dan anggur menandakan kemewahan, sedangkan tengkorak menunjukkan vanitas. Gelas pecah di latar belakang menandakan rapuhnya kenikmatan duniawi. Teknik: Detail tinggi dicapai lewat lapisan-lapisan cat tipis (*glazing*) dan penguasaan cahaya yang akurat. Fungsi: Lukisan ini berfungsi sebagai pameran kekayaan dan sekaligus peringatan spiritual.

## **B. Analisis Karya Seni Lukis Alam Benda Modern**

Seni lukis alam benda (*still life*) telah mengalami perkembangan signifikan dari era klasik ke modern. Jika pada masa klasik lukisan alam benda dipenuhi oleh simbolisme religius, moral, dan estetika realis, maka pada periode modern terjadi pergeseran paradigma yang mencerminkan perubahan sosial, budaya, dan estetika. Seniman tidak lagi terikat pada representasi realistik, melainkan mulai mengeksplorasi kebebasan bentuk, teknik, warna, dan makna. Dalam konteks seni modern, karya alam benda tidak lagi sekadar “penggambaran objek”, tetapi menjadi medium ekspresi personal, kritik sosial, dan eksplorasi visual yang inovatif.

### **1. Latar Sejarah dan Konteks Perkembangan**

Periode seni modern dimulai sekitar akhir abad ke-19 hingga pertengahan abad ke-20, ditandai dengan munculnya berbagai aliran seperti Impresionisme, Kubisme, Fauvisme, dan Ekspresionisme. Karya alam benda menjadi salah satu objek yang sering digunakan untuk bereksperimen terhadap bentuk, warna, perspektif, dan teknik melukis.

Pelukis seperti Paul Cezanne, Henri Matisse, Pablo Picasso, dan Georges Braque adalah tokoh penting yang merevolusi pendekatan terhadap lukisan alam benda. Cezanne, misalnya, dianggap sebagai jembatan antara realisme dan kubisme, dengan cara ia membongkar

bentuk objek menjadi struktur geometris dasar, sebagaimana terlihat dalam karya "" (1895–1898).



Gambar 5.5: Lukisan "Still Life with Apples" (1898), karya Paul Cézanne  
Sumber: [www.paulcezanne.org](http://www.paulcezanne.org)

## 2. Perbedaan Estetika: Klasik vs Modern

Dalam lukisan klasik, estetika yang digunakan cenderung mengarah pada imitasi realitas (*mimesis*), sementara dalam modernisme, seniman lebih mementingkan esensi bentuk, struktur komposisi, dan pengalaman visual ketimbang keakuratan visual. Perubahan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Clive Bell dalam bukunya *Art* (1914), yang memperkenalkan konsep "*significant form*", yaitu bentuk yang menimbulkan emosi estetis.

Sebagai contoh, dalam lukisan "*Still Life with Chair Caning*" (1912) oleh Picasso, penggunaan kolase dan fragmen visual menciptakan pengalaman yang tidak realistik, namun penuh makna visual dan inovasi formal. Objek bukan lagi ditampilkan apa adanya, melainkan sebagai bentuk yang diinterpretasikan ulang secara kreatif.



Gambar 5.6: Lukisan "*Still Life with Chair Caning*" (1912), karya Pablo Picasso

Sumber: [www.pablopicasso.org](http://www.pablopicasso.org)

### 3. Teknik dan Media dalam Lukisan Alam Benda Modern

Modernisme mendorong eksplorasi teknik yang luas. Selain cat minyak, seniman mulai menggunakan akrilik, tinta, kolase, bahkan material non-tradisional. Teknik representasi juga berubah:

- a) Dekonstruksi bentuk (seperti dalam kubisme)
- b) Pewarnaan eksperimental (seperti dalam fauvisme)
- c) Distorsi dan ekspresi emosional (dalam ekspresionisme)
- d) Abstraksi parsial atau total (dalam seni abstrak)

Seniman modern juga banyak menggunakan kolase, mixed media, serta mengintegrasikan teks, fotografi, dan benda nyata ke dalam karya, sebagaimana dilakukan oleh pelukis seperti Kurt Schwitters atau Robert Rauschenberg. Perkembangan teknik dalam seni modern mencerminkan pergeseran dari pencapaian keindahan objektif menuju pemaknaan yang bersifat subyektif dan kontekstual.



Gambar 5.7: Merz Blauer Vogel (Blue Bird) (1922), karya Kurt Schwitters  
 Sumber: [www.tracesproject.org](http://www.tracesproject.org)



Gambar 5. 8: Lukisan "Untitled" (1963), karya Robert Rauschenberg  
Sumber: [www.guggenheim.org](http://www.guggenheim.org)

#### 4. Simbolisme dan Narasi dalam Lukisan Modern

Simbol dalam seni modern tidak selalu bersifat eksplisit atau universal sebagaimana pada era klasik. Simbolisme menjadi lebih personal, kontekstual, bahkan ambigu. Dalam karya modern, seniman lebih bebas menginterpretasikan objek sesuai pengalaman psikologis, sosial, atau bahkan politis. Contoh penting adalah karya Giorgio Morandi, seorang pelukis asal Italia yang dikenal dengan seri lukisan botol dan vas sederhana. Dalam "*Still Life*" (1946), ia menyajikan objek dalam nuansa warna redup dan bentuk minimalis.



Gambar 5.9: Lukisan "Still Life" (1946), karya Giorgio Morandi  
Sumber: [www.tate.org.uk](http://www.tate.org.uk)

Giorgio Morandi melukis dengan ketekunan dan ketenangan, seperti seorang master Zen. Ia bekerja di apartemen kecil di Bologna, tempat ia tinggal bersama ibu dan tiga saudara perempuannya. Di sana, ia menggunakan benda-benda sehari-hari seperti botol, mangkuk, dan toples sebagai sumber ide. Morandi sering mengecat ulang benda-benda tersebut, menghilangkan label dan pantulannya, agar fokus pada bentuk dan volumenya. Ia menyusun objek-objek itu secara hati-hati menjadi komposisi alam benda yang tenang, penuh makna, dan terasa mendalam. Lukisan-lukisannya terlihat sederhana, tapi memiliki kesan spiritual dan menghadirkan suasana yang kontemplatif di antara tradisi dan modernitas (Phillips, 2009). Meskipun objeknya sederhana, komposisi dan atmosfer lukisan memunculkan kontemplasi eksistensial tentang kesendirian, waktu, dan ruang hening.

Seniman kontemporer seperti Audrey Flack bahkan menggabungkan unsur klasik dan modern melalui gaya fotorealisme. Audrey Flack paling dikenal lewat karya *still life* (lukisan benda mati) yang besar, terang, dan penuh detail. Ia menampilkan susunan benda-benda pribadi seperti sebuah altar suci, penuh makna simbolik dan nuansa emosional. Flack kerap menggabungkan simbol-simbol sejarah seni seperti tengkorak memento mori (peringat kematian) dengan benda-benda sehari-hari seperti kartu tarot, perhiasan, dan lipstik. Komposisi yang ia hadirkan secara sadar menonjolkan sisi feminin, yang saat itu masih jarang terlihat dalam dunia seni rupa modern. Gaya ini sempat menuai kontroversi di kalangan kritikus seni (Akers, 2024).



Gambar 5.10: Lukisan "Whell of Fortune" (1977), karya Audrey Flack  
Sumber: [www.audreyflack.com](http://www.audreyflack.com)

Kritikus seni ternama Hilton Kramer bahkan menyebut Flack sebagai "Barbra Streisand dalam dunia Fotorealisme" dalam sebuah ulasan di *The New York Times* tahun 1976. Ia menentang keputusan *Museum of Modern Art* (MoMA) yang memasukkan karya Flack sebagai seniman fotorealis pertama dalam koleksi permanennya.

Berbeda dengan seniman fotorealis lainnya seperti Richard Estes dan Robert Cottingham, yang lebih memilih tema perkotaan dan objek-objek industri yang kaku dan berstruktur, karya-karya Flack justru terasa pribadi, emosional, dan penuh kehangatan. Sentuhan khas ini menjadikan suaranya begitu kuat, bahkan melampaui batas-batas gaya fotorealisme yang ia ikut rintis.

## 5. Studi Kasus: Analisis Karya Modern

- a) Paul Cezanne *"Still Life with Apples and a Pot of Primroses"* (1895–1898)



Gambar 5.11: Lukisan *"Still Life with Apples and a Pot of Primroses"* (1890), karya Paul Cezanne

Lukisan "*Still Life with Apples*" karya Paul Cezanne merupakan salah satu contoh penting dalam perkembangan seni lukis alam benda (*still life*) modern. Lukisan ini menggambarkan susunan buah apel, kain putih yang terlipat, sebuah kendi, gelas, dan piring di atas meja, yang semuanya ditata dengan komposisi kompleks namun penuh keseimbangan. Cezanne tidak hanya menampilkan benda-benda tersebut sebagai objek visual, tetapi juga menyelidiki struktur bentuk, volume, dan ruang melalui pendekatan yang analitis. Ia menggunakan sapuan kuas yang tegas dan warna-warna kuat seperti merah, kuning, coklat, dan putih untuk menciptakan kedalaman dan kesan tiga dimensi. Meskipun perspektif dalam lukisan ini tampak "keliru" atau menyimpang dari kaidah realistik, justru di sanalah letak keunikannya. Cezanne mengedepankan interpretasi subyektif terhadap objek, bukan sekadar menirunya secara fotografis.

Secara komposisi, Cezanne menyusun apel, piring, dan kain dalam perspektif yang tidak konsisten secara realistik, menciptakan ketegangan visual. Teknik yang digunakan adalah sapuan kuas tebal, penggunaan warna blok, dan minim bayangan untuk menggambarkan volume. Makna yang dapat ditangkap pada lukisan tersebut adalah objek menjadi sarana eksplorasi struktur dan harmoni bentuk, bukan representasi realitas. Cezanne menghancurkan ilusi perspektif linier demi keutuhan visual. Ia memperkenalkan konsep

bahwa lukisan adalah “permukaan datar dengan warna dalam susunan tertentu”.

b) Giorgio Morandi "*Still life*" (1957)



Gambar 5.12: Lukisan "*Still life*" (1957), karya Giorgio Morandi  
Sumber: [www.artgallery.nsw.gov.au](http://www.artgallery.nsw.gov.au)

Lukisan "*Still Life*" karya Giorgio Morandi ini menampilkan susunan objek sederhana berupa botol, kendi, dan mangkuk yang diletakkan sejajar di atas permukaan datar dengan latar belakang polos berwarna netral. Warna-warna yang digunakan cenderung lembut dan senyap, seperti krem, putih, abu-abu, serta sedikit aksen merah yang muncul di sela dua objek, menciptakan harmoni visual yang tenang dan minimalis. Goresan kuas Morandi tampak halus dan datar, memperkuat kesan keheningan dan kontemplatif dalam karya ini. Tidak ada detail rumit atau permainan cahaya

dramatis. Sebaliknya, Morandi justru menekankan kesederhanaan bentuk dan keseimbangan komposisi, menghadirkan nuansa meditatif yang khas dalam setiap susunan objeknya.

Dalam konteks seni lukis alam benda, karya Morandi menjadi bukti bahwa genre ini tidak hanya terbatas pada representasi realistik atau simbolisme dramatis seperti pada zaman Barok atau fotorealisme. Sebaliknya, Morandi memanfaatkan lukisan alam benda sebagai media eksplorasi visual yang intim dan reflektif. Ia memperlakukan benda-benda biasa seperti botol atau mangkuk bukan sebagai simbol, melainkan sebagai bentuk-bentuk murni yang dapat disusun, diulang, dan dikaji tanpa batas. Pendekatannya memberikan dimensi baru pada seni lukis alam benda, yaitu sebagai praktik visual yang bersifat internal, kontemplatif, dan filosofis mengajak penonton untuk memperhatikan keindahan dalam keheningan dan keteraturan. Lukisan ini mencerminkan bagaimana seni alam benda dapat berkembang menjadi medium ekspresi yang lebih personal dan eksistensial dalam konteks seni modern.

### **C. Rangkuman**

Seni lukis alam benda mengalami perkembangan yang signifikan dari era klasik hingga modern. Pada periode klasik, lukisan alam benda tidak hanya menampilkan keindahan visual, tetapi juga sarat makna simbolis dan religius. Seniman menggunakan teknik

seperti *chiaroscuro* dan cat minyak untuk menciptakan efek pencahayaan dramatis dan realisme tinggi. Objek-objek seperti tengkorak, buah, bunga, dan alat musik disusun secara cermat untuk menyampaikan pesan tentang kefanaan, kekayaan, dan kebijaksanaan. Komposisi bersifat harmonis, seimbang, dan sering kali mengikuti prinsip desain seperti kesatuan, kontras, dan penekanan. Lukisan juga mencerminkan nilai sosial dan status pemiliknya, serta mencatat dinamika perdagangan dan budaya global saat itu.

Memasuki era modern, seni lukis alam benda mengalami pergeseran estetika dan konseptual. Seniman tidak lagi terikat pada realisme, melainkan mulai mengeksplorasi bentuk, warna, perspektif, dan medium secara bebas. Pengaruh aliran seperti impresionisme, kubisme, dan ekspresionisme membuka ruang bagi interpretasi personal terhadap objek. Bentuk tidak harus sesuai kenyataan; sebaliknya, seniman menekankan pengalaman visual dan ekspresi batin. Media seperti kolase, akrilik, dan bahkan benda nyata digunakan untuk menciptakan makna yang lebih kontekstual dan subjektif. Simbolisme dalam karya modern bersifat lebih ambigu dan reflektif terhadap kondisi sosial maupun psikologis.

Dua contoh penting menunjukkan perbedaan pendekatan ini. Paul Cezanne dalam karyanya mengeksplorasi struktur dan perspektif dengan cara yang tidak konvensional, menciptakan ketegangan visual dan kedalaman bentuk. Sementara Giorgio Morandi mengedepankan keheningan, keteraturan, dan kesederhanaan, dengan menyusun objek-objek

sehari-hari secara minimalis namun penuh makna. Dalam lukisan kontemporer, seperti karya Audrey Flack, simbol klasik diolah ulang menjadi narasi personal dengan nuansa feminin dan emosional. Dengan demikian, seni lukis alam benda menjadi ruang yang luas untuk menyampaikan pesan estetis, spiritual, dan eksistensial seiring perkembangan zaman.

#### **D. Latihan**

1. Apa perbedaan utama antara pendekatan seni lukis alam benda klasik dan modern dalam hal teknik dan makna? Jelaskan dengan contoh!
2. Mengapa banyak lukisan alam benda pada abad ke-17 di Belanda memuat simbol vanitas? Berikan dua contoh objek beserta maknanya.
3. Bagaimana perubahan pendekatan terhadap perspektif dan komposisi terlihat dalam karya Paul Cezanne dibandingkan pelukis klasik?
4. Jelaskan bagaimana kesederhanaan objek dalam karya Giorgio Morandi dapat menimbulkan kesan kontemplatif dan filosofis.
5. Bandingkan bagaimana simbol digunakan dalam seni lukis klasik dan modern, terutama dalam karya Audrey Flack yang menggabungkan unsur klasik dan kontemporer.

## **BAB VI**

### **PRAKTIKUM DAN PROYEK MELUKIS ALAM BENDA**

Praktikum dalam konteks pembelajaran seni merupakan kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung yang bertujuan untuk melatih keterampilan teknis, ketelitian pengamatan, dan kepekaan artistik mahasiswa. Melalui praktikum, mahasiswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengaplikasikannya secara nyata melalui proses penciptaan karya. Dalam hal ini, praktikum melukis alam benda menjadi sarana penting untuk mengembangkan kemampuan representasi visual terhadap objek-objek sehari-hari dengan pendekatan yang terstruktur.

Proyek melukis alam benda dirancang sebagai rangkaian latihan bertahap yang memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi bentuk, komposisi, pencahayaan, tekstur, dan ruang. Tujuan utamanya adalah membangun pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip dasar seni lukis, sekaligus mendorong mahasiswa mengembangkan gaya dan pendekatan visual yang personal. Melalui proyek ini, mahasiswa dilatih untuk mengamati secara jeli, menata objek dengan pertimbangan estetis, serta menguasai berbagai media dan teknik dalam proses kreatif. Praktikum ini juga menjadi jembatan penting antara teori dan praktik dalam pendidikan seni rupa.

## **A. Proyek 1: Melukis Benda Sederhana (Gelas, Buah, dll.)**

### **1. Deskripsi Proyek**

Proyek ini merupakan tahap awal dalam pembelajaran seni lukis alam benda. Mahasiswa akan melatih kemampuan observasi, penggambaran bentuk dasar, serta pengolahan cahaya dan bayangan melalui objek-objek sederhana yang tersedia di sekitar, seperti gelas bening, cangkir, apel, jeruk, atau botol kaca. Fokus utama adalah pada akurasi bentuk, proporsi, serta pengolahan pencahayaan untuk menciptakan kesan tiga dimensi di atas bidang datar.

### **2. Tujuan Pembelajaran**

- a) Meningkatkan kemampuan observasi terhadap bentuk dan struktur objek sederhana.
- b) Melatih keterampilan dasar menggambar dan melukis proporsi, bentuk, volume, serta pencahayaan.
- c) Membangun sensitivitas visual terhadap cahaya, bayangan, dan permukaan objek.
- d) Mempersiapkan mahasiswa dalam memahami prinsip-prinsip dasar lukisan alam benda sebelum memasuki komposisi kompleks.

### **3. Media dan Alat**

- a) Media lukis: Kertas gambar khusus cat air ukuran A3
- b) Alat dan bahan:
  - o Pensil (untuk sketsa awal)
  - o Cat air
  - o Palet warna

- Kuas cat air ukuran kecil, sedang atau sesuai kebutuhan
  - Gelas bening, buah (apel, jeruk, dll.), atau objek sederhana lainnya
  - Lampu meja (untuk pencahayaan arah)
  - Kain alas meja (opsional)
  - Easel/meja gambar
4. Panduan Kerja
- a) Observasi Objek:
    - Pilih satu atau dua objek sederhana (misal: satu buah apel dan satu gelas bening).
    - Amati bentuk keseluruhan, volume, arah cahaya, bayangan yang terbentuk, serta refleksi permukaan jika ada.
  - b) Sketsa Awal:
    - Buat sketsa ringan menggunakan pensil untuk menentukan proporsi dan posisi objek.
    - Tentukan garis horizon dan arah sumber cahaya.
  - c) Blok Warna Dasar:
    - Aplikasikan warna dasar untuk membangun bentuk dan membedakan bidang terang dan gelap.
    - Hindari langsung membuat detail fokus pada massa dan volume terlebih dahulu.
  - d) Pengerjaan Detail dan Tekstur:
    - Tambahkan nilai gelap-terang (*value*), *highlight*, dan tekstur permukaan sesuai karakter objek.

- Perhatikan transisi gradasi antara cahaya dan bayangan.
- e) Penyelesaian:
  - Evaluasi keseimbangan komposisi, proporsi, dan kesan tiga dimensi.
  - Rapikan garis, nilai, dan detail akhir.
  - Tambahkan inisial/nama kecil di pojok karya (jika diminta).
- 5. Target Penyelesaian
  - a) Waktu pengerjaan: 3-4 pertemuan (masing-masing 100–120 menit).
  - b) Hasil akhir berupa 2 karya lukisan alam benda sederhana (2–3 objek), disertai dokumentasi proses kerja (foto atau catatan harian visual).
- 6. Catatan
  - a) Mahasiswa disarankan untuk memilih objek yang memiliki perbedaan warna dan tingkat transparansi untuk latihan variasi visual.
  - b) Proyek dikerjakan secara individu di studio atau di rumah, dan wajib didiskusikan dalam sesi presentasi di akhir pertemuan.

## **B. Proyek 2: Melukis Komposisi Benda dengan Latar Belakang**

### **1. Deskripsi Proyek**

Proyek ini merupakan lanjutan dari latihan observasi dan keterampilan teknis dasar yang telah dilatihkan pada proyek sebelumnya. Dalam tugas ini, mahasiswa akan membuat lukisan alam benda yang terdiri dari beberapa objek yang disusun secara

komposisional, lengkap dengan latar belakang yang mendukung suasana karya. Fokus utama terletak pada pengaturan komposisi visual, penciptaan kedalaman ruang (ilusi tiga dimensi), dan keterpaduan antara objek utama dengan lingkungan sekitarnya.

## 2. Tujuan Pembelajaran

- a) Meningkatkan kemampuan menyusun komposisi visual yang harmonis dan seimbang.
- b) Melatih penggambaran ruang dan kedalaman melalui perspektif, skala, dan tumpang tindih objek.
- c) Mengembangkan keterampilan dalam memadukan objek utama dengan latar belakang secara kontekstual.
- d) Mendorong mahasiswa untuk mempertimbangkan nilai artistik dan narasi visual dalam penyusunan objek.

## 3. Media dan Alat

- a) Media lukis: Kertas gambar A3 khusus cat air
- b) Alat dan bahan:
  - o Pensil untuk sketsa awal
  - o Cat air
  - o Kuas ukuran beragam
  - o Palet dan air
  - o Beberapa objek seperti buah, botol, vas bunga, kain, atau benda rumah tangga kecil
  - o Kain sebagai alas meja dan latar
  - o Sumber cahaya tambahan (lampu)

## 4. Panduan Kerja

- a) Perencanaan Komposisi:

- Tentukan 3–5 objek dengan variasi bentuk, ukuran, dan warna.
  - Atur objek di atas meja dengan latar belakang (misalnya kain atau dinding polos).
  - Amati dan catat arah cahaya, bayangan, dan hubungan antar objek.
- b) Sketsa Komposisi:
- Buat sketsa garis komposisi menggunakan pensil. Tentukan garis horizon dan area latar belakang.
  - Tentukan posisi objek, ruang antar benda, dan elemen latar belakang.
- c) Blok Warna dan Volume:
- Gunakan teknik blok warna awal untuk membedakan area terang-gelap dan hubungan antar warna.
  - Mulai membentuk volume dan kesan ruang menggunakan nilai gelap-terang.
- d) Pengembangan Latar Belakang:
- Lukis latar belakang secara kontekstual: bisa berupa dinding, kain, atau elemen ruang lainnya.
  - Pastikan latar mendukung komposisi dan tidak mengalihkan perhatian dari objek utama.
- e) Penyelesaian Detail dan Koreksi:
- Perkuat kontras, refleksi, dan tekstur untuk memperkuat kesan realisme.
  - Koreksi proporsi atau ketidakseimbangan komposisi jika diperlukan.

## 5. Target Penyelesaian

- a) Durasi: 3–4 pertemuan (masing-masing 100–120 menit).
- b) Hasil akhir berupa 2 lukisan komposisi alam benda dengan latar belakang kontekstual, disertai sketsa awal dan dokumentasi proses kerja (opsional: foto penataan objek).

## **C. Proyek 3: Melukis Benda dengan Tekstur Kompleks**

### 1. Deskripsi Proyek

Proyek ini berfokus pada peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggambarkan tekstur permukaan yang lebih rumit dan beragam, seperti kaca, logam, keramik, kain, rotan, atau kayu tua. Mahasiswa ditantang untuk mengamati dengan teliti karakter visual setiap bahan refleksi, transparansi, kilau, kelembutan, atau kekasaran dan menerjemahkannya ke dalam media lukis. Proyek ini mendorong eksplorasi teknik pewarnaan, blending, layering, serta pengendalian detail, guna menghadirkan kesan nyata dari tekstur tersebut.

### 2. Tujuan Pembelajaran

- a) Memahami karakter visual berbagai jenis tekstur permukaan benda.
- b) Melatih keterampilan teknis dalam menggambarkan tekstur secara akurat melalui pendekatan visual.
- c) Meningkatkan kemampuan observasi terhadap detail-detail kecil seperti kilau cahaya, goresan, dan pola permukaan.

- d) Mengembangkan kontrol terhadap media dan alat lukis untuk menghasilkan efek visual yang sesuai.

### 3. Media dan Alat

- a) Media lukis: Kanvas ukuran minimal 50x50 cm
- b) Alat dan bahan:
  - o Pensil/sketsa
  - o Cat akrilik
  - o Kuas berbagai ukuran (halus untuk detail, besar untuk dasar)
  - o Palet warna dan kain lap
  - o Objek dengan tekstur kompleks: gelas bening, teko logam, kain batik/lipat, kayu tua, keramik berpola, dll.
  - o Lampu meja untuk menonjolkan refleksi/tekstur

### 4. Panduan Kerja

- a) Pemilihan dan Penataan Objek:
  - o Pilih 3–4 objek yang memiliki tekstur berbeda (misal: logam + kaca + kain lipat + keramik).
  - o Atur objek dengan pencahayaan yang jelas dari satu arah untuk menonjolkan tekstur.
- b) Observasi dan Studi Tekstur:
  - o Lakukan sketsa observasi cepat untuk mengenali pola tekstur.
  - o Catat bagaimana cahaya memantul atau meresap pada permukaan (misalnya refleksi pada logam atau transparansi kaca).
- c) Sketsa Komposisi:

- Susun sketsa final di media utama dengan fokus pada bentuk dasar dan hubungan antar objek.
  - Tandai area-area penting untuk detail tekstur.
- d) Blok Warna dan Volume Dasar:
- Terapkan warna dasar dan bentuk global objek terlebih dahulu.
  - Buat pembagian area terang dan gelap secara kasar untuk mengarahkan volume.
- e) Pengerjaan Detail Tekstur:
- Fokuskan pada area tekstur dengan teknik sesuai: *stippling*, *glazing*, *scumbling*, *dry brush*, atau *blending*.
  - Gunakan kuas kecil untuk goresan tekstur halus (misal lipatan kain, refleksi logam, serat kayu).
- f) Penyempurnaan dan Koreksi:
- Evaluasi kesan tekstur secara keseluruhan: apakah sudah terbaca dengan jelas?
  - Tambahkan *highlight*, bayangan reflektif, atau detil akhir lainnya.
5. Target Penyelesaian
- a) Durasi pengerjaan: 3-4 pertemuan (100-120 menit/pertemuan).
- b) Hasil akhir: 2 karya lukisan alam benda dengan fokus pada 3-4 objek bertekstur kompleks, lengkap dengan dokumentasi proses (opsional: foto setup dan sketsa awal).

## **D. Proyek 4: Eksperimen dengan Gaya dan Teknik Berbeda**

### **1. Deskripsi Proyek**

Proyek ini merupakan tahap eksplorasi bebas dan kreatif yang bertujuan memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan pendekatan personal dalam seni lukis alam benda. Berbeda dari proyek-proyek sebelumnya yang berfokus pada realisme dan teknik observasi, proyek ini mendorong mahasiswa untuk bereksperimen dengan gaya visual, pendekatan konseptual, dan teknik lukis yang tidak konvensional, seperti impresionisme, ekspresionisme, surealisme, kubisme, fotorealisme, abstraksi, hingga penggunaan media campuran (mixed media).

### **2. Tujuan Pembelajaran**

- a) Mendorong keberanian bereksperimen dalam gaya, teknik, dan pendekatan visual.
- b) Meningkatkan kesadaran terhadap nilai ekspresif dan konseptual dalam lukisan alam benda.
- c) Memperluas wawasan estetis mahasiswa terhadap berbagai aliran seni rupa modern dan kontemporer.
- d) Mengembangkan ciri khas (*style*) atau pendekatan personal dalam berkarya.

### **3. Media dan Alat**

- a) Media lukis: Kertas A2 atau kanvas ukuran sedang
- b) Alat dan bahan:
  - o Cat akrilik;

- Kuas, spatula, spons, bahkan alat tidak konvensional (kartu, jari, dll.);
- Bahan tambahan: potongan kertas, kain, tekstur tempel, benda siap pakai;
- Objek alam benda: Karya 1 (produk-produk jualan di pasar tradisional); Karya 2 (Suasana lalu lintas/kendaraan).

#### 4. Panduan Kerja

##### a) Studi Referensi:

- Mahasiswa diminta untuk memilih satu atau dua gaya seni atau teknik tertentu untuk dieksplorasi.
- Lakukan studi referensi terhadap karya seniman yang relevan, misalnya: Cezanne (post-impresionisme), Morandi (minimalis), Audrey Flack (fotorealisme), atau Picasso (kubisme).

##### b) Perencanaan Karya:

- Rancang konsep visual: gaya, palet warna, teknik yang akan digunakan.
- Boleh menggunakan objek nyata atau menyusun dari imajinasi.

##### c) Eksperimen Teknik:

- Lakukan eksplorasi media dan alat secara bebas: bisa menggunakan cat tebal (*impasto*), teknik percikan (*splash*), sapuan kasar, layering, atau kolase.
- Tekankan ekspresi personal, gestur, dan ide di balik bentuk objek.

##### d) Penyelesaian dan Konteksualisasi:

- Pastikan hasil akhir tetap mengandung esensi *still life* meskipun bergaya eksperimental.
- Mahasiswa dianjurkan menuliskan narasi singkat tentang makna, proses, dan alasan pemilihan gaya/teknik dalam karya mereka.

#### 5. Target Penyelesaian

- a) Durasi pengerjaan: 3–4 pertemuan (100–120 menit per pertemuan)
- b) Hasil akhir: 2 karya lukisan alam benda bergaya eksperimental + 1 lembar narasi artistik singkat (maks. 300 kata)
- c) Presentasi dan diskusi karya dilakukan di akhir sesi praktikum sebagai forum refleksi dan kritik terbuka.

## **BAB VII**

### **EVALUASI DAN PENYEMPURNAAN KARYA**

Evaluasi dan penyempurnaan karya merupakan tahap penting dalam proses pembelajaran seni lukis, khususnya dalam genre lukisan alam benda. Bab ini membahas bagaimana mahasiswa dapat menilai karyanya secara objektif dan reflektif, menerima dan mengolah kritik, serta menyempurnakan karya berdasarkan masukan yang diterima. Di akhir proses ini, mahasiswa juga dipandu untuk mempersiapkan karya yang layak ditampilkan dalam pameran atau portofolio profesional. Evaluasi yang tepat tidak hanya meningkatkan kualitas karya, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kesadaran estetis seorang seniman.

#### **A. Teknik Evaluasi Karya Seni Lukis**

Evaluasi karya seni lukis merupakan proses penting dalam mengukur sejauh mana pencapaian artistik dan teknis seorang mahasiswa atau seniman. Evaluasi tidak hanya menilai aspek visual semata, tetapi juga mengukur keberhasilan komunikasi gagasan, orisinalitas, dan integrasi antara ide dan bentuk visual. Dalam konteks pendidikan seni, evaluasi juga menjadi alat reflektif yang mendorong perbaikan dan pengembangan keterampilan serta estetika pribadi.

1. Tujuan Evaluasi Karya Seni Lukis
  - a) Menilai penguasaan teknik dan media yang digunakan.

- b) Mengukur kemampuan menyampaikan gagasan atau konsep melalui bahasa visual.
  - c) Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk pengembangan diri.
  - d) Membantu mahasiswa mengenali kekuatan dan area yang perlu diperbaiki dalam karya mereka.
  - e) Mendukung pencapaian capaian pembelajaran mata kuliah.
2. Pendekatan Evaluasi

Beberapa pendekatan utama yang dapat diterapkan dalam mengevaluasi karya seni lukis antara lain:

- a) Analisis Formal (*Formal Analysis*): Fokus pada elemen visual seperti garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, dan komposisi. Analisis ini menilai bagaimana unsur-unsur tersebut diolah untuk membangun harmoni visual.
- b) Analisis Konseptual: Menilai kedalaman gagasan atau pesan yang ingin disampaikan. Apakah karya memiliki narasi atau simbolisme? Apakah gagasannya original atau meniru?
- c) Analisis Kontekstual: Menilai sejauh mana karya berhubungan dengan konteks sosial, budaya, atau sejarah tertentu. Ini penting terutama untuk karya yang mencoba menyampaikan pesan atau kritik sosial.
- d) Analisis Komparatif: Dilakukan dengan membandingkan karya dengan karya lain yang relevan, baik dari aspek tema, teknik, atau gaya.

Ini berguna untuk menilai keunikan pendekatan visual mahasiswa.

### 3. Langkah Evaluasi Karya

Model evaluasi yang banyak digunakan adalah model kritik seni menurut Edmund Feldman (1993) yang terdiri dari empat tahap: Deskripsi, Analisis, Interpretasi, dan Evaluasi.

- a) Deskripsi Apa yang terlihat dalam karya secara objektif? Sebutkan bentuk, media, warna, ukuran, serta objek-objek yang dilukis.
- b) Analisis Bahas bagaimana unsur-unsur visual tersebut diorganisasikan. Apakah komposisinya seimbang? Bagaimana penggunaan cahaya dan bayangan?
- c) Interpretasi Tafsirkan makna atau pesan yang mungkin dimaksudkan oleh seniman. Apakah karya mengekspresikan emosi, gagasan filosofis, atau narasi pribadi?
- d) Evaluasi Penilaian menyeluruh tentang kekuatan dan kelemahan karya. Apakah karya berhasil dalam menyampaikan pesan? Apakah terdapat keunikan teknik atau pendekatan?

### 4. Rubrik Penilaian

Rubrik evaluasi memungkinkan penilaian yang lebih objektif dan transparan. Berikut contoh struktur rubrik:

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Indikator Evaluasi</b>
Teknik dan Penguasaan Media	25	Akurasi bentuk, penguasaan kuas, kontrol warna dan tekstur
Komposisi dan Tata Letak	20	Keseimbangan visual, fokus pandang, integrasi ruang positif dan negatif
Ekspresi Konseptual	20	Kedalaman makna, simbolisme, keterhubungan antara ide dan bentuk
Nilai Estetika	20	Keindahan visual, harmoni warna, ritme visual
Presentasi dan Kerapian	15	Kualitas akhir karya, penyelesaian, kerapian garis, pewarnaan, dan media

## 5. Evaluasi Formatif dan Sumatif

Evaluasi memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena digunakan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian belajar mahasiswa. Evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran yang berlangsung secara terus-menerus (Febriyani, Anshori, & Maulaya, 2024). Terdapat dua jenis evaluasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran ini, yaitu

- a) *Formative Evaluation*: Dilakukan selama proses pengerjaan karya. Bertujuan untuk

memberikan masukan agar mahasiswa dapat memperbaiki dan mengembangkan karya secara bertahap.

- b) *Summative Evaluation*: Dilakukan di akhir proses untuk menilai hasil akhir berdasarkan standar pembelajaran.
6. Evaluasi Diri dan Peer Evaluation
- a) Evaluasi Diri (*Self-Assessment*): Mahasiswa menilai sendiri karyanya berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Ini melatih kesadaran reflektif.
  - b) Evaluasi Teman Sejawat (*Peer Review*): Mahasiswa saling memberikan masukan terhadap karya teman dalam suasana diskusi terbuka.
7. Tantangan dalam Evaluasi Karya Seni
- Evaluasi seni memiliki tantangan karena sifatnya yang subjektif. Oleh karena itu, penting untuk:
- a) Menyepakati rubrik yang jelas dan transparan.
  - b) Membedakan antara preferensi pribadi dan pencapaian objektif.
  - c) Menyediakan ruang untuk diskusi dan refleksi terhadap hasil penilaian.

## **B. Kritik dan Apresiasi Karya**

Kritik dan apresiasi merupakan bagian integral dari pendidikan seni rupa. Kritik bukan sekadar menyampaikan kekurangan, melainkan upaya membangun dialog visual dan memperkaya pemahaman terhadap karya seni. Terdapat beberapa pendekatan dalam kritik seni yang sering digunakan

dalam pendidikan, di antaranya metode Feldman yang terdiri dari empat tahap: deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi (Feldman, 1994).

1. Deskripsi: Apa yang terlihat di karya tersebut? Fokus pada fakta visual: bentuk, warna, media, ukuran, komposisi.
2. Analisis: Bagaimana unsur-unsur visual berinteraksi dalam karya? Bahas komposisi, tekstur, pencahayaan, teknik.
3. Interpretasi: Apa makna atau pesan yang mungkin ingin disampaikan seniman? Bisa berdasarkan simbol, tema, atau pengalaman personal.
4. Evaluasi: Sejauh mana karya ini berhasil? Apakah mampu menyampaikan pesan atau memiliki kekuatan visual yang menarik?

Menurut Eisner (2002), kritik seni yang sehat harus dilakukan dalam suasana terbuka dan reflektif. Dalam konteks kelas, kegiatan kritik dapat dilakukan dalam bentuk diskusi kelompok atau review terbuka, di mana mahasiswa diminta mempresentasikan karyanya dan menerima tanggapan dari rekan sejawat dan dosen.

Apresiasi seni menjadi sisi lain dari kritik. Apresiasi adalah kemampuan melihat dan merasakan nilai estetika suatu karya. Dalam proses ini, mahasiswa belajar menjadi penikmat yang sadar akan unsur-unsur artistik dan proses penciptaan. Apresiasi mendalam juga menumbuhkan empati terhadap seniman dan memperluas pemahaman tentang keanekaragaman ekspresi visual.

### **C. Penyempurnaan Karya Berdasarkan Umpan Balik**

Setelah proses evaluasi dan kritik, mahasiswa memiliki peluang untuk menyempurnakan karya mereka. Penyempurnaan ini melibatkan perbaikan teknis, komposisi, atau penyesuaian ekspresi visual agar lebih kuat dan komunikatif.

Umpan balik dapat berasal dari:

1. Dosen (berdasarkan rubrik evaluasi)
2. Teman sekelas (dalam sesi kritik)
3. Refleksi diri mahasiswa terhadap proses penciptaan

Langkah-langkah penyempurnaan meliputi:

1. Identifikasi Area Perbaikan: Fokus pada area yang mendapatkan catatan atau kurang optimal, misalnya pencahayaan, kesalahan perspektif, atau ketidakharmonisan warna.
2. Eksperimen dan Revisi: Lakukan revisi terbatas atau menyeluruh. Bisa dalam bentuk penambahan lapisan warna, penguatan garis, atau pengaturan ulang elemen visual.
3. Dokumentasi Proses: Catat apa saja yang diubah dan mengapa. Dokumentasi ini penting dalam proses refleksi akhir dan sebagai arsip portofolio.
4. Konsultasi Lanjutan: Bekerja sama dengan dosen untuk memastikan penyempurnaan sudah menuju perbaikan yang tepat.

Penyempurnaan karya juga mencerminkan kemampuan adaptif dan kemauan belajar mahasiswa. Ini penting sebagai bekal dalam praktik seni

profesional, di mana revisi dan pengembangan ide merupakan bagian rutin dalam penciptaan.

#### **D. Menyiapkan Karya untuk Pameran atau Portofolio**

Menyiapkan karya seni untuk pameran atau portofolio adalah langkah penting dalam memperkenalkan karya kepada publik atau dunia profesional. Tujuannya tidak hanya estetika, tetapi juga menunjukkan profesionalitas dan kesiapan seniman dalam menampilkan dirinya. Langkah-langkah persiapan meliputi:

1. **Pemilihan Karya:** Pilih karya terbaik dan representatif dari proses belajar. Karya harus menunjukkan keragaman teknik, tema, dan pencapaian artistik.
2. **Penyajian:** Pastikan karya dalam kondisi terbaik. Bersihkan permukaan, beri bingkai atau mounting yang sesuai. Hindari karya yang rusak atau belum selesai.
3. **Label dan Informasi Karya:** Sertakan informasi penting seperti judul, media, ukuran, dan tahun penciptaan. Jika memungkinkan, tambahkan deskripsi singkat.
4. **Portofolio Dokumenter:** Dokumentasikan karya dalam bentuk foto berkualitas tinggi. Simpan dalam format digital dan cetak. Lengkapi dengan narasi artistik dan refleksi proses.
5. **Simulasi Presentasi:** Latih diri mempresentasikan karya kepada audiens.

Jelaskan proses kreatif, ide, dan teknik yang digunakan.

Dalam konteks pendidikan, portofolio juga menjadi alat penilaian sumatif yang menunjukkan perkembangan kemampuan mahasiswa dari waktu ke waktu.

### **E. Rangkuman**

Evaluasi dan penyempurnaan karya merupakan tahap penting dalam proses pembelajaran seni lukis, khususnya dalam genre lukisan alam benda. Melalui evaluasi, mahasiswa diajak untuk menilai karya mereka secara objektif dan reflektif, tidak hanya dari aspek teknis dan visual, tetapi juga dari segi gagasan, konteks, dan orisinalitas. Evaluasi dilakukan dengan berbagai pendekatan, seperti analisis formal, konseptual, kontekstual, dan komparatif, serta menggunakan rubrik penilaian yang terstruktur agar hasil penilaian lebih adil dan transparan. Selain evaluasi oleh dosen, mahasiswa juga didorong untuk melakukan evaluasi diri dan evaluasi antar teman, guna membangun kesadaran reflektif dan kemampuan kritik yang konstruktif.

Proses kritik dan apresiasi menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pembelajaran. Kritik dipahami bukan sebagai penilaian negatif, melainkan sebagai bentuk dialog terbuka yang mendorong pemahaman lebih dalam terhadap karya. Pendekatan kritik seni seperti yang dikembangkan oleh Feldman, yaitu deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi, digunakan untuk membangun diskusi yang sehat dan produktif di kelas. Di sisi lain, apresiasi membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan merasakan dan memahami nilai estetika dalam karya orang lain,

sekaligus menumbuhkan empati dan penghargaan terhadap proses kreatif yang beragam.

Setelah menerima masukan dari proses evaluasi dan kritik, mahasiswa diarahkan untuk melakukan penyempurnaan terhadap karya. Langkah ini mencakup identifikasi area yang perlu diperbaiki, eksperimen visual, revisi teknis, serta dokumentasi proses perubahan. Selain menjadi sarana pengembangan kualitas karya, tahapan ini juga membiasakan mahasiswa pada proses revisi sebagai bagian dari praktik seni profesional. Pada akhirnya, mahasiswa dipandu dalam menyiapkan karya untuk dipresentasikan dalam bentuk pameran atau portofolio. Persiapan ini mencakup seleksi karya terbaik, penyajian secara profesional, pelabelan karya, dokumentasi visual, serta kemampuan mempresentasikan ide dan proses kreatif secara lisan kepada audiens.

## **F. Latihan**

1. Mengapa evaluasi karya seni lukis penting dalam proses pembelajaran? Sebutkan dan jelaskan tiga tujuan utamanya.
2. Jelaskan perbedaan antara evaluasi formatif dan evaluasi sumatif dalam konteks penciptaan karya seni lukis. Berikan contohnya.
3. Uraikan empat tahap dalam model kritik seni Feldman dan bagaimana masing-masing tahap dapat membantu memahami karya seni.
4. Apa saja langkah-langkah yang harus dilakukan mahasiswa dalam menyempurnakan karya setelah menerima umpan balik? Jelaskan dengan urutan yang sistematis.

5. Sebutkan dan jelaskan tiga aspek penting yang perlu diperhatikan dalam menyiapkan karya seni untuk pameran atau portofolio profesional.

## **VIII PENUTUP**

Setelah melalui rangkaian materi teori, praktik, proyek kreatif, serta evaluasi karya, bab ini mengajak mahasiswa untuk melakukan refleksi menyeluruh terhadap proses belajar yang telah dilalui. Selain itu, pembahasan juga difokuskan pada bagaimana mahasiswa dapat terus menumbuhkan inspirasi dan mengembangkan kreativitas mereka setelah menyelesaikan mata kuliah ini. Bab penutup ini diharapkan menjadi titik tolak mahasiswa untuk terus melanjutkan proses berkarya secara mandiri dan berkelanjutan di luar ruang kelas.

### **A. Refleksi tentang Proses Belajar Seni Lukis Alam Benda**

Proses belajar seni lukis alam benda bukanlah sekadar pembelajaran teknis dalam menggambar atau melukis objek-objek mati, melainkan perjalanan artistik yang menuntut pengamatan tajam, sensitivitas estetika, dan kesabaran dalam menciptakan karya visual. Dalam refleksi ini, kita meninjau kembali bagaimana mahasiswa telah melalui tahapan-tahapan penting yang mendalam dan bermakna.

Pada tahap awal, mahasiswa diajak memahami dasar-dasar seni lukis alam benda mulai dari sejarahnya, peran dan fungsinya dalam perkembangan seni rupa, hingga karakteristik khusus yang membedakannya dari genre seni lainnya. Pemahaman ini menjadi fondasi penting untuk membangun apresiasi terhadap lukisan-lukisan klasik maupun kontemporer yang berfokus pada objek-objek sehari-hari.

Melalui kegiatan praktikum, mahasiswa mengembangkan kemampuan teknis yang menjadi inti dari pembelajaran. Mereka belajar mengamati proporsi objek, mengatur komposisi, mengolah cahaya dan bayangan, serta memahami cara kerja media lukis seperti cat air, akrilik, atau minyak. Proses ini sering kali tidak mudah membutuhkan latihan berulang, koreksi dari dosen, serta kesadaran diri dalam memperbaiki kekurangan.

Setiap proyek yang dikerjakan memiliki tantangan dan tujuan tersendiri. Proyek 1, misalnya, melatih mahasiswa menangkap bentuk dasar dari objek sederhana. Proyek 2 mengembangkan kemampuan menyusun komposisi dan mengintegrasikan latar belakang secara visual. Proyek 3 menekankan pada pendalaman detail tekstur, sedangkan Proyek 4 membuka ruang eksplorasi gaya dan teknik secara personal.

Refleksi mahasiswa dalam menyelesaikan keempat proyek tersebut menunjukkan perkembangan yang tidak hanya terlihat dari hasil akhir karya, tetapi juga dari cara berpikir visual mereka. Mereka mulai memahami bahwa melukis bukan sekadar meniru realitas, tetapi juga menyampaikan sudut pandang, suasana batin, dan pilihan estetik yang bersifat personal.

Selain kemampuan teknis, proses belajar ini juga menumbuhkan sikap kerja yang penting bagi seorang seniman: ketekunan, disiplin, keterbukaan terhadap kritik, dan kepercayaan diri untuk mengekspresikan diri. Sesi kritik dan evaluasi kelompok menjadi ruang belajar sosial yang memperkaya pemahaman dan membentuk komunikasi visual antar mahasiswa.

Refleksi juga penting untuk melihat bahwa setiap karya baik yang dianggap berhasil maupun belum maksimal merupakan bagian dari proses belajar yang

valid. Mahasiswa diajak untuk tidak hanya mengevaluasi hasil, tetapi juga memahami proses, eksperimen, dan pencarian gaya personal yang tengah mereka kembangkan.

Akhirnya, proses belajar seni lukis alam benda ini membekali mahasiswa tidak hanya dengan kemampuan teknis, tetapi juga dengan kesadaran visual, estetika, dan kedalaman berpikir artistik. Hal ini menjadi dasar penting untuk melangkah ke proses berkarya lebih lanjut di masa depan, baik dalam konteks akademik, profesional, maupun praktik seni mandiri.

## **B. Sumber Inspirasi dan Pengembangan Kreativitas**

Dalam dunia seni rupa, inspirasi dan kreativitas merupakan dua elemen penting yang senantiasa perlu dijaga, dirawat, dan dikembangkan. Mahasiswa seni, khususnya yang berkecukupan dalam seni lukis alam benda, dituntut untuk tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga daya cipta dan kemampuan untuk terus menemukan sumber ide baru dalam berkarya.

Sumber inspirasi dapat datang dari berbagai arah. Alam sekitar, kehidupan sehari-hari, ruang domestik, atau benda-benda sederhana seperti buah, kain, gelas, dan keramik, telah menjadi objek alam benda yang kaya akan makna visual. Dalam pendekatan kontemplatif seperti yang dilakukan Giorgio Morandi, misalnya, objek biasa menjadi sarana untuk mengeksplorasi kedalaman bentuk, cahaya, dan suasana hening yang spiritual.

Inspirasi juga dapat berasal dari karya-karya seniman besar, baik dari sejarah seni klasik maupun kontemporer. Dengan mempelajari gaya, teknik, dan pendekatan konseptual mereka, mahasiswa dapat memperluas wawasan visual dan mencoba beradaptasi

atau bereksperimen dari sana. Proses meniru atau mengkaji karya seniman lain bukanlah tindakan menyalin, tetapi cara untuk memahami bahasa visual secara mendalam sebelum menemukan gaya sendiri.

Perjalanan pribadi juga merupakan sumber inspirasi yang otentik. Pengalaman hidup, emosi, kenangan, atau narasi personal dapat diwujudkan dalam karya lukis alam benda dengan pendekatan simbolik. Misalnya, susunan benda dalam lukisan dapat mewakili cerita, suasana hati, atau bahkan kritik sosial tertentu.

Dalam pengembangan kreativitas, mahasiswa perlu terus melakukan eksplorasi teknik. Media campuran, penggunaan bahan tidak konvensional, maupun pendekatan digital bisa menjadi alternatif pengembangan yang menyegarkan. Eksperimen ini penting untuk memperluas kemungkinan visual dan menantang kebiasaan dalam berkarya.

Kegiatan pameran, diskusi seni, kolaborasi, dan residensi juga dapat menjadi pemicu kreativitas baru. Melalui interaksi dengan seniman lain, mahasiswa mendapatkan perspektif yang berbeda dan memperkaya jaringan ide. Dunia seni tidak berdiri sendiri ia tumbuh melalui dialog dan pertukaran gagasan.

Mengembangkan kreativitas juga berkaitan dengan sikap mental, yaitu berani mencoba hal baru, tidak takut gagal, dan tetap terbuka terhadap proses. Dalam konteks pendidikan seni, dosen dan lingkungan belajar yang suportif memainkan peran penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksploratif mahasiswa. Penting juga bagi mahasiswa untuk menciptakan kebiasaan visual: membawa buku sketsa, mendokumentasikan ide, membuat jurnal proses, dan mengamati objek sehari-hari dengan kesadaran estetika. Aktivitas ini membantu menjaga

aliran ide dan memperkuat relasi antara pengamatan dan ekspresi.

Dengan demikian, sumber inspirasi dan pengembangan kreativitas bukanlah sesuatu yang datang secara tiba-tiba, melainkan hasil dari pembiasaan, eksplorasi, dan sikap terbuka terhadap dunia sekitar. Mahasiswa seni lukis alam benda diharapkan mampu menjaga proses ini secara berkelanjutan agar tetap segar, relevan, dan terus berkembang dalam perjalanan karier seni mereka di masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2021). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika (cetakan ke 5)*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Akers, T. (2024, 7 4). *Audrey Flack, a pioneer of Photorealism, has died, aged 93*. Retrieved from The Art Newspaper: <https://www.theartnewspaper.com/2024/07/03/audrey-flack-photorealism-pioneer-obituary>
- Andrew, A. (n.d.). *Aliran Impresionisme: Pengertian dan Contoh Karya Impresionisme*. Retrieved from Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/aliran-impresionisme/?srsltid=AfmBOopdqAf8mdzLNJzcKWRtaUCf3uwHEfOMSQSLIG9N6SgfZqumi0b0>
- Art, R. (2023). *What is Abstract Art? The Complete Guide*. Retrieved from Rise Art: [https://www.riseart.com/guide/2366/guide-to-abstract-art?srsltid=AfmBOooYSlSLi4s8zkTwU1cTm\\_ktA4n43MoJbkQ5dlWb8\\_lEnyPkznGT](https://www.riseart.com/guide/2366/guide-to-abstract-art?srsltid=AfmBOooYSlSLi4s8zkTwU1cTm_ktA4n43MoJbkQ5dlWb8_lEnyPkznGT)
- Basket of Fruit, 1596 by Caravaggio*. (n.d.). Retrieved from Caravaggio: <https://www.caravaggio.org/basket-of-fruit.jsp>
- Bell, C. (1914). *Art*. Inggris: Oxford University Press.
- Boddy-Evans, M. (2018, 8 19). *The History of Still Life Painting*. Retrieved from Live About:

<https://www.liveabout.com/definition-of-still-life-painting-2577744>

- Chase. (2024, 12 28). *Seni Lukis Impresionisme: Keindahan Cahaya & Kesan Lukisan*. Retrieved from Chipper Things: <https://www.chipperthings.com/info/seni-lukis-impresionisme-keindahan-cahaya-kesan-lukisan/>
- Contributor, G. (n.d.). *Painting Still Life: All About Intent*. Retrieved from Realism Today: <https://realismtoday.com/painting-still-life-all-about-intent/>
- Dewi, S. M. (2018). *Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Alam Benda Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII A di SMP Negeri 17 Makassar*. Makassar: Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
- Febriyani, F. N., Anshori, A., & Maulaya, R. D. (2024). The Implementation of Formative and Summative Evaluation Systems in Enhancing Student Learning Objectives. *The 2nd International Conference of Islamic Education* (pp. 37-44). Kota Surakarta: Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta.
- Feldman, E. B. (1993). *Practical Art Criticism*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice Hall.
- Hajriansyah. (2022). Melihat Makna Spiritual Lukisan Nanang M. Yus. *Pelataran Seni*, 1-21.
- Hendriyana, H. (2019). *Rupa Dasar (Nirmana)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

- Herliansyah, J. S., & Sari, M. P. (2022, Juni). Implementasi Aliran Seni Rupa Ekspresionisme pada Fotografi Fine Art. *INVENSI: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 7(1), 35-46.
- Hochstrasser, J. B. (2007). *Still Life and Trade in the Dutch Golden Age*. London: Yale University Press.
- Hulatt, L., Freitas, G., & Freitas, G. (2024, 10 9). *Realism Techniques in Art*. Retrieved from Study Smarter: <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/art-and-design/art-techniques/realism-techniques/>
- Kemp, W. (2014). *A Beginners Guide to Light & Shadow – Part 1*. Retrieved from Will Kemp Art School: <https://willkempartschool.com/a-beginners-guide-to-shadow-light-part-1-drawing/>
- Lee, S. (2025, 6 14). *The Art of Harmony in Still Life Drawing*. Retrieved from Number Analytics: <https://www.numberanalytics.com/blog/art-of-harmony-in-still-life-drawing>
- McArdle, T. (n.d.). *Still life paintings and drawings*. Retrieved from Art is Fun: <https://www.art-is-fun.com/still-life-paintings>
- Mudeng, J., & Siswanto, W. (2012, 5 1). Penerapan Prinsip Prinsip Seni Ekspresionisme Dalam Rancangan Arsitektur. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 1(1), 30-36.
- Mukhirah, & Nurbaiti. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam.

- Phillips. (2009). *Morandi*. Retrieved from Phillips Collection:  
<https://www.phillipscollection.org/event/2009-02-20-morandi-master-modern-still-life>
- Restian, A. (2020). *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.
- Rizki, R. (2021). *Alam Benda Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*. Yogyakarta: Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain (cetakan ke 2)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Taylor, P. (1992). Dutch Still-Life Painting and the 'Vanitas' Tradition. *Art History*, 15(1).
- Thabroni, G. (2018, 9 30). *Ekspresionisme – Pengertian, Ciri, Tokoh, Contoh & Analisis*. Retrieved from Serupa.id: <https://serupa.id/ekspresionisme-pengertian-ciri-tokoh-contoh-analisis/>
- Yulianti. (2009). *Pengantar Seni Rupa (M. Bambang (ed.); 1st ed.)*. Bandung: CV Cipta Dea Pustaka.
- Zelazko, A. (2025, 6 26). *Abstract Art*. Retrieved from Britannica:  
<https://www.britannica.com/art/abstract-art>

## Biodata Penulis



### **Edy Semara Putra, S.Pd., M.Sn**

Lahir pada tahun 1991 di Malili, Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Memiliki hobby di bidang seni rupa, traveling dan membaca. Pada tahun 2013 menyelesaikan pendidikan S1 di Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar. Pada tahun yang sama melanjutkan studi magister Pengkajian Seni dengan program beasiswa BPPDN di Pascasarjana ISI Yogyakarta dan lulus pada tahun 2016. Mengawali karir sebagai dosen tetap di Prodi Pariwisata Sekolah Tinggi Agama Hindu (STAH) Dharma Sentana Sulawesi Tengah dari Juli 2016 sampai Mei 2024, kemudian bergabung menjadi dosen PNS di Prodi Seni Murni Institut Seni Indonesia Bali sejak Juni 2024 hingga sekarang. Perjalanan karir lainnya, yaitu menjadi Ketua Prodi PGSD STAH Dharma Sentana tahun 2018-2019, Kepala Unit Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STAH Dharma Sentana tahun 2019-2024. Menjadi anggota dan DPD organisasi Dosen Hindu Indonesia (DHI) Sulawesi Tengah sejak 2020-2022. Selain mengajar dan berkarya seni, juga aktif melakukan penelitian di bidang seni dan pariwisata serta aktif melaksanakan pengabdian pada masyarakat. *Motto* penulis: “Keindahan tercipta dari kepekaan melihat yang sederhana”.

Email Penulis: [edysemaraputra@gmail.com](mailto:edysemaraputra@gmail.com)

## Biodata Penulis



### **I Wayan Adi Sucipta, S.Sn., M.Sn.**

Lahir pada bulan tahun 1993 di Gianyar, Bali. Memiliki hobby di bidang penciptaan karya seni rupa. Pada tahun 2016 menyelesaikan pendidikan S1 di Prodi Seni Rupa Murni, Institut Seni Indonesia Denpasar dengan predikat *cumlaude* dan dinobatkan sebagai Lulusan Terbaik II pada Yudisium Fakultas Seni Rupa dan Desain di tahun yang sama. Pada tahun 2017 melanjutkan studi Magister Seni minat Penciptaan Seni di Pascasarjana ISI Denpasar dan lulus pada tahun 2019 dengan predikat *cumlaude* dan sebagai Lulusan Terbaik II pada Yudisium Magister di tahun yang sama. Mengawali karir sebagai dosen tetap di Prodi Seni Murni, FSRD, ISI Bali dari Maret 2022 sampai sekarang. Selain disibukan dengan aktivitas mengajar, Penulis juga aktif mencipta karya seni dan berpameran secara kolektif diberbagai museum, *gallery* dan *artspace* berskala lokal, nasional maupun internasional.

Email Penulis: [adysucipta04@gmail.com](mailto:adysucipta04@gmail.com)



PUSAT PENERBITAN LP2MPP  
INSTITUT SENI INDONESIA BALI