

Drupadi Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis



*Building
Future
Leaders*

Eti Kurniasih
2415102191

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Januari 2017

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Eti Kurniasih 2415102191

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Januari 2017

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan hasil Penciptaan seni ini diajukan oleh:

Nama : Eti Kurniasih
No. Reg : 2415102191
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul laporan hasil Penciptaan seni Lukis : Drupadi Sebagai Inspirasi dalam Karya seni Lukis

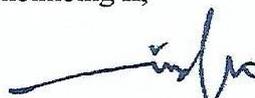
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Pembimbing I,



Drs. Sem C. Bangun, M. Sn.
NIP. 19521118 19823 1 001

Pembimbing II,



Drs. Indro Moerdisuroso, M. Sn.
NIP. 19630524 198703 1 002

Penguji I,



Drs. Panji Kurnia M.Ds
NIP. 19570728 198603 1 001

Penguji II,



Drs. I Wayan Djana, M.Sn
NIP. 19550318 198503 1 002

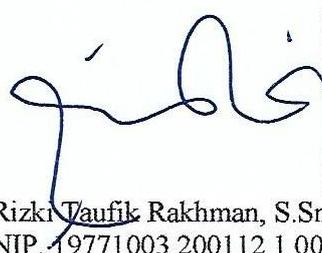
Kaprodi Pend. SeniRupa

FBS UNJ



Drs. Panji Kurnia, M.Ds
NIP. 19570728 198603 1 001

Koordinator



Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M.Si
NIP. 19771003 200112 1 001

Jakarta, 16 Januari 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Aceng Rahmat, M.Pd
NIP. 19571214 199903 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Eti Kurniasih
No. Reg. : 2415102191
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Program Studi : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Januari 2017



Eti Kurniasih

2415102191

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur perupa panjatkan kehadiran Allah SWT sehingga penulisan Penciptaan Karya Seni Rupa Ini dapat diselesaikan dan diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta.

Tidak terlepas bahwa penulisan ini dapat terselesaikan karena bantuan dan dorongan berbagai pihak. Oleh karena itu perupa mengucapkan banyak terima kasih khususnya kepada kedua orang tua perupa yang tak henti-hentinya memberikan dorongan semangat dan do'a. Kurnia Adha dan Julian Kurniawan yang selalu menjadi motivasi perupa, Bapak Sem C. Bangun dan Bapak Indro Moerdisuroso Purwodo selaku dosen pembimbing berkarya dan penulisan yang ikhlas meluangkan waktu untuk membimbing perupa. Bapak Rizki Taufik Rakhman sebagai dosen kordinator PKSR yang telah sabar mendengarkan keluhan perupa dan meluangkan waktunya sehingga PKSR ini bisa terlaksana. Terimakasih kepada Bapak I Wayan Djana selaku dosen pembimbing akademik, dan Bapak Teguh "Kenthus" Ampiratno serta keluarga besar Wayang Orang Bharata yang memberikan banyak informasi dan saran.

Demikian pula kepada Mas M. Fadhlil Abdi yang bersedia menjadi tempat perupa melakukan kegiatan magang. Rasa terima kasih pula perupa ucapkan kepada Hari Yanto yang selalu memberikan dukungan dalam berbagai hal dari awal hingga terciptanya karya seminar ini. Keluarga besar *Karto Ireng* yang tak henti-hentinya memberikan semangat. Terima kasih kepada angkatan 2010, Dian

Dwi Nirmala, Resi Binangkit, Ima Angraeni, Ramadian, Riezky Hana, Ayi Oktariza, Nikenekin, dan yang lainnya. Angkatan 2011, Lillah Fauzilah, Sarah Fidiyanti, Shintia, DZM, Gilang alig. Terimakasih juga kepada KBSR dan yang telah membantu doa dan mendukung selama proses hingga terciptanya PKSRS ini.

Jakarta, Januari 2017

EK

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	8
C. Fokus Penciptaan	10
1. Aspek Konseptual	10
2. Aspek Visual	13
3. Aspek Operasional	16
D. Tujuan Penciptaan.....	17
E. Manfaat Karya.....	18
II. STUDI PUSTAKA	20
A. Tinjauan Pustaka	20

B. Kajian Teori.....	27
1. Teori <i>Gesture</i>	27
2. Teori Feminisme	32
3. Teori Seni Modern	35
4. Teori Wayang	40
5. Teori Komposisi dan Warna	47
C. Kerangka Berfikir.....	48
D. Metodologi Penciptaan	49
III. IMPLIKASI MAGANG	50
A. Deskripsi Narasumber.....	50
1. M. Fadhlil Abdi	50
2. Teguh “Kenthus” Ampiranto”	51
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang.....	52
1. Pra Magang	52
2. Kegiatan Magang	52
C. Lokasi Magang.....	57
D. Waktu Magang	59
E. Pengalaman yang Diperoleh	60
F. Implikasi.....	63
IV. KONSEP PENCIPTAAN	64
A. Aspek Konseptual	64
1. Sumber Inspirasi	64
2. Interes Seni.....	67

3. Interes Bentuk	68
4. Prinsip Estetika	70
B. Aspek Visual	71
1. Unsur-unsur Rupa	71
2. Komposisi	74
3. Gaya Pribadi.....	79
C. Aspek Operasional	80
1. Tahap Awal	80
2. Tahap Pelaksanaan	85
3. Tahap Akhir	94
V. DESKRIPSI KARYA	95
A. Karya 1	95
B. Karya 2.....	98
C. Karya 3.....	101
D. Karya 4.....	104
E. Karya 5.....	107
VI. PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	112
DAFTAR PUSTAKA GAMBAR.....	115
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Drupadi wayang golek	5
Gambar 2	Drupadi dan Arjuna	5
Gambar 3	Wayang Drupadi Jogja	6
Gambar 4	<i>George Seurat, Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte</i>	8
Gambar 5	Windi Apriani, <i>Long Afternoon Shadows</i> . 2013	23
Gambar 6	Kara Andarini, Rekonstruksi Potret Fabel. 2012	24
Gambar 7	F. Widayanto, <i>Ukel Ambyar</i> . 2013	25
Gambar 8	<i>Sheela Gowda, Draupadi's Vow Thread, Pigmant, Needles</i> . 1997	26
Gambar 9	I Ketut Suwidiarta <i>Cinta Dunia</i> 2012	27
Gambar 10	Ekspresi wajah	29
Gambar 11	<i>George Seurat, Bathers at Asieres</i>	36
Gambar 12	<i>Henri Edmond Cross, Afternoon at Paradigon</i>	37
Gambar 13	Wayang Wong	42
Gambar 14	Arjuna wayang Purwa	43
Gambar 15	Wayang kulit Madya	44
Gambar 16	Batara guru wayang Klitik	44
Gambar 17	Wayang <i>Beber</i>	45
Gambar 18	Wayang <i>Gedog</i>	46
Gambar 19	Wayang <i>Golek</i>	46
Gambar 20	Bersama M Fadhilil Abdi	50

Gambar 21	Teguh “Kenthus” Ampiranto	51
Gambar 22	Lukisan ibu Abdi menggunakan cat mintak.....	53
Gambar 23	Abdi mengajarkan menggambar proporsi	54
Gambar 24	Hasil gambar potret dalam eksplorasi teknik pointilis	54
Gambar 25	Abdi mencontohkan cara menggambar bentuk.....	55
Gambar 26	Hasil gambar bentuk dadu dengan teknik pointilis	55
Gambar 27	Contoh skala yang Abdi buat di kanvas	56
Gambar 28a	Wawancara bapak Teguh”Kenthus” Ampiranto	57
Gambar 28b	Wawancara ibu Mudji	57
Gambar 29	Rumah M. Fadhil Abdi	58
Gambar 30	Panggung teater WO Bharata	58
Gambar 31	Gambar bentuk	80
Gambar 32	<i>Monval paper</i>	81
Gambar 33	<i>Derwant</i> pensil	82
Gambar 34	<i>Drawing pen snowman</i>	83
Gambar 35	Penghapus rotring.....	83
Gambar 36	Penggaris	84
Gambar 37	Easel	84
Gambar 38	Pentas tari Drupadi	85
Gambar 39	Drupadi.....	85
Gambar 40	Draupadi	86
Gambar 41	Panchali	86
Gambar 42	Perempuan.....	86

Gambar 43	pose.....	87
Gambar 44	Perhiasan wayang.....	87
Gambar 45	Model	90
Gambar 46	Karya 1	95
Gambar 47	Karya 2	98
Gambar 48	Karya 3	101
Gambar 49	Karya 4	104
Gambar 50	Karya 5	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Magang	117
Lampiran 2 Lembar Kehadiran Seminar	118
Lampiran 3 Lembar Asistensi Bimbingan PKSR	119
Lampiran 4 Lembar Turnitin.....	122
Lampiran 5 Riwayat Hidup Perupa.....	123
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Publikasi	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Contoh Model	85
Tabel 2 Perhiasan wayang orang.....	87
Tabel 3 Pemotretan model	89
Tabel 4 Tahap pembuatan karya	91

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perupa dibesarkan dalam keluarga keturunan Jawa yang transmigrasi ke daerah Sumatera Selatan. Ketertarikan pada wayang dimulai dari ajakan *Embah* yang suka nonton wayang kulit di televisi. Selain visual yang dilihat dari televisi, imajinasi wayang juga didapat dari cerita yang selalu didengarkan sebelum tidur. Visual asli wayang pertama kali dilihat pada acara pesta rakyat yang diadakan malam hari. Hal tersebut merupakan pertama kalinya perupa menyaksikan pertunjukan wayang secara langsung. Selanjutnya perupa mulai mengenal wayang orang Bharata yang bertempat di pasar Senen, saat kuliah di Jakarta.

Drupadi dipilih sebagai inspirasi dalam penciptaan karya seni rupa karena tokoh Drupadi mampu mewakili seorang perempuan yang sempurna, seperti yang diinginkan perupa. Perempuan yang tidak hanya bekerja, namun juga mengurus kebutuhan rumah tangga dengan bijaksana yang dapat menjadi pengetahuan baru bagi perempuan-perempuan lainnya. Ketertarikan perupa terhadap karakter Drupadi dalam bentuk wayang orang karena anggun, dan lembut yang dapat dilihat dari gerakan yang dilakukan oleh pemeran dalam wayang tersebut.

Di kalangan masyarakat Indonesia banyak cerita tentang pewayangan Drupadi yang berkembang, baik di kehidupan nyata ataupun cerita legenda yang memberikan kesan moral dan pengetahuan. Cerita legenda yang sangat

melekat dalam diri masyarakat salah satunya adalah cerita Mahabharata yang digunakan sebagai cerita utama dalam pagelaran wayang.

Setiap tokoh Mahabharata memiliki karakter yang berbeda, misalnya Pandawa dengan lima orang anak Raja Prabu Pandu Dewanata memiliki sifat baik dan berbudi luhur. Kurawa merupakan anak dari raja Destrarasta kakak dari Prabu Pandu Dewanata yang berjumlah seratus orang memiliki sifat tamak dan kejam. Drupadi memiliki sifat lembut dan patuh terhadap suami, ternyata juga memiliki sifat heroik yang dapat menyelamatkan suami dari perbudakan yang terjadi saat Yudhistira kalah dalam permainan dadu melawan Kurawa.

Drupadi merupakan salah satu tokoh yang berperan penting dalam kisah Mahabharata. Drupadi satu-satunya perempuan pada perang antara Pandawa dan Kurawa dari kerajaan Hastinapura yang berhasil mempertanyakan norma-norma kesantunan, secara terbuka menantang para laki-laki, dan menegaskan bahwa dirinya sederajat dengan laki-laki (Sharma 2013, 86).

Kisah kelahiran unik Drupadi terdapat dalam buku perempuan-perempuan Mahabharata. Drupadi dilahirkan dengan cara yang tidak biasa, yaitu lahir dari upacara api suci yang dilakukan oleh ayahnya raja Drupada dari kerajaan Pancala dibantu dua orang bijak yang agung bernama Yaja dan Upayaja. Kelahiran Drupadi sangat tidak diinginkan oleh Raja Drupada karena tujuan sang Raja melakukan api pemujaan untuk mendapatkan anak laki-laki yang akan membalaskan dendamnya terhadap teman seperguruannya, yaitu Resi Drona. Sang raja dendam karena Resi Drona

merebut sebagian kerajaan yang dimilikinya dengan mengutus para Kurawa dan Pandawa untuk berperang melawan kerajaan Panchala. Namun takdir Raja Drupada ternyata juga memiliki anak perempuan, sehingga dari api ritual yang dilakukannya muncul lah seorang putra dan seorang putri.

Dalam proses kelahiran yang pertama muncul seorang putra dengan tubuh terbungkus baju zirah, kepala bermahkota, di satu tangan membawa pedang dan di tangan yang lain membawa busur serta anak panah. Anak tersebut diberi nama Destradiyumna. Kelahiran Destradiyumna diramalkan akan menghancurkan Resi Drona. Berikutnya muncul Drupadi, anak perempuan cantik berkulit gelap, memiliki mata yang indah dengan rambut ikal panjang berwarna gelap dan wangi tubuhnya seperti bunga teratai biru. Drupadi diramalkan akan menjadi yang terbesar di antara semua perempuan, mengubah masa depan wilayah Arya dan tercipta sejarah baru di tangannya.

Sebelum kelahiran Drupadi, Raja Drupada mengucapkan kata-kata yang akan menjadi takdir Drupadi selama hidup. Pertama “putrinya akan selalu berada di ketidakbenaran dari seluruh dunia, namun dunia harus menganggap benar”. Kedua “putrinya akan terus menghadapi situasi yang dapat merusak moral setiap orang, namun dia harus tetap berani dan memberikan keberanian kepada orang lain”. Ketiga “putrinya memiliki keberanian yang teguh”. Keempat “putrinya akan menjadi wanita yang paling cantik di dunia dan mencerminkan keindahan”. Kelima “putrinya akan menghadapi ketidakadilan, namun harus menebar aroma keadilan”.

Bentuk visual Drupadi pada wayang kulit adalah bermata *jahitan* (hasil menjahit), berhidung *wali miring* (mancung), wajah berwarna hitam dan tenang, *luruh* atau menunduk. Bentuk *gelung keling* (bentuk rambut sanggul melingkar), sebagian rambut terurai polos, penampilan bersahaja, tidak menggunakan perhiasan emas atau permata namun terlihat cantik. Karakteristik bentuk tersebut memiliki perbedaan antara satu daerah dengan daerah yang lain, walaupun terdapat persamaan pokok. Misalnya Drupadi gaya Surakarta, Yogyakarta, Banyumas, Jawa Timur, masing-masing memiliki ciri visual tertentu di setiap versinya. Selain dalam bentuk wayang kulit, visual Drupadi juga terdapat dalam wayang golek dan wayang wong sebagaimana tampak pada gambar berikut.

1. Visual Drupadi Wayang Golek

Drupadi wayang golek, busana yang digunakan berwarna merah dengan wajah berwarna putih. Cerita yang ditampilkan dalam wayang golek adalah kisah pembuangannya bersama Pandawa di hutan selama 12 tahun, dan 1 tahun di kerajaan Amarta.



Gambar 1. Drupadi wayang golek
Sumber: aslisunda.files.wordpress.com

2. Visual Drupadi Wayang Orang

Hasil dari wawancara dengan ibu Mudji, pemeran Drupadi dalam W.O Bharata, Drupadi dalam wayang orang, tidak diperbolehkan menggunakan kain berwarna merah melainkan warna kuning atau hijau. Warna merah yang melambangkan keberanian dinilai tidak sesuai dengan karakter Drupadi yang anggun, lembut dan bijaksana.



Gambar 2. Drupadi dan Arjuna
Sumber: www.indonesiakaya.com

3. Visual Drupadi Wayang Kulit

Ciri-ciri fisik Drupadi dalam wayang Jogja berwajah tenang, rambut *gelung keling* sebagian terurai sampai ke pinggang, menggunakan perhiasan lengkap.



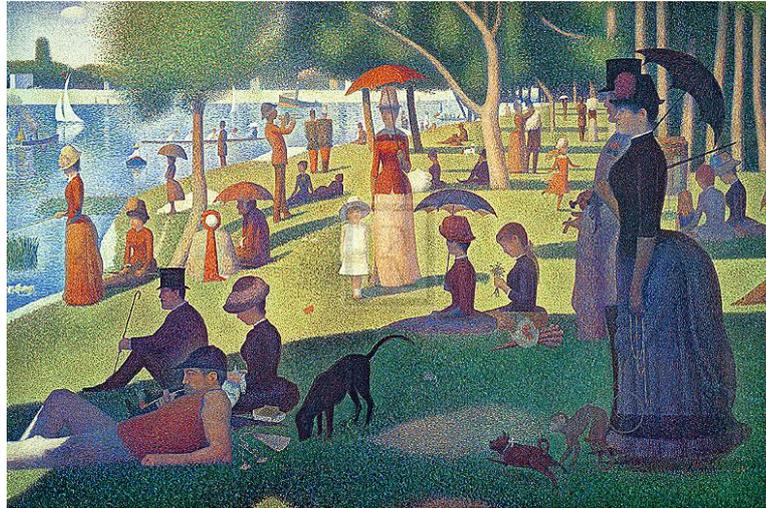
Gambar 3. Wayang Drupadi Jogja
Sumber: <https://newpurwacarita.wordpress.com>

Kisah kelahiran, takdir, bentuk visual dan sifat Drupadi dalam uraian di atas sangat mengesankan. Perupa sebagai seorang perempuan, melihat Drupadi dengan kesabaran dan ketabahan hati. Drupadi merupakan perempuan tangguh yang berpengaruh dalam masyarakat, memiliki karakter tegas, yang menjaga api dendam tetap menyala selama 13 tahun. Berdasarkan uraian tersebut, perupa tertarik untuk menjadikan Drupadi sebagai gagasan umum dan inspirasi karya lukisan dalam tugas akhir Penciptaan Karya Seni Rupa dengan pendekatan visual bentuk dari wayang orang.

Perupa telah akrab dengan gambar, khususnya potrait, menggunakan media pensil, krayon, pulpen, pensil warna dan *drawing pen*. Seperti yang

telah dijelaskan di atas tentang Drupadi yang menjalani hidup dengan kesabaran, begitu juga dengan teknik melukis yang perupa pilih. Teknik melukis yang digunakan berbeda dengan teknik melukis lainnya, teknik ini membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Unsur rupa yang berbentuk titik harus dilakukan berulang-ulang hingga menghasilkan bentuk, ruang, dan tekstur. Teknik pada karya-karya lukisan seniman Perancis *George Seurat* dijadikan sebagai bahan rujukan penciptaan karya seni rupa. *Seurat* adalah salah satu pelukis yang dikenal menggunakan teknik kumpulan titik dalam membentuk objek gambar.

Seurat lahir pada tanggal 2 Desember 1859 di Paris. Dia menghabiskan waktu selama dua tahun untuk mempelajari warna hitam putih, melatih kesabaran untuk mengembangkan teknik pointilisme. Ide digunakan titik-titik warna primer dalam lukisannya adalah untuk mempertahankan kemurnian warna sebagai hasil perpaduan yang sempurna di mata penonton. Karya *George Seurat* yang paling terkenal adalah “*Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte*” yang dikerjakan tahun 1884-1886. Lukisan dipamerkan pada tahun 1886 di pameran Impresionis kedelapan kemudian memicu pro dan kontra pada masyarakat saat itu. Lukisan megah dan teduh yang merupakan refleksi dari kepribadian senimannya.



Gambar 4. Georges Seurat “*Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte*”.
Sumber: <http://www.felixr.com>

Beberapa eksplorasi proses berkarya telah dilakukan, dengan contoh model yang diambil dari internet. Selanjutnya dilakukan pemotretan secara langsung dengan gaya model sesuai dengan karakter Drupadi yang lembut dan tegas. Berdasarkan potret model, kemudian dituangkan ke dalam karya lukisan. Konsepsi dan proses berkarya tersebut secara keseluruhan disampaikan dalam tugas akhir penciptaan karya seni rupa dengan judul “Drupadi Sebagai Inspirasi dalam Seni Lukis”.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perupa sangat tertarik dengan visual draperi kain-kain. Awalnya keinginan untuk melakukan penelitian tentang draperi, namun mengalami kesulitan dalam pencarian data dan visual karya. Penelitian berlanjut pada tema pewayangan yang dikaitkan dengan perupa sebagai seorang perempuan. Hal tersebut berkembang karena banyak tokoh dan peran perempuan dalam cerita legenda pewayangan Mahabharata.

Pada legenda tersebut, terdapat beberapa perempuan yang memiliki peran penting di antaranya, Kunti dan Madri istri dari Prabu Pandu Dewanata. Kunti merupakan ibu dari tiga Pandawa yaitu, Yudhistira, Bima, dan Arjuna. Sedangkan Nakula dan Sadewa anak dari Madri. Kematian Pandu dan Madri menjadikan Kunti orang tua tunggal yang membesarkan kelima Pandawa dengan nilai-nilai kebajikan.

Perempuan yang berperan penting selanjutnya adalah Satyawati. Istri dari raja Santanu yang berasal dari rakyat biasa. pernikahannya dengan raja Santanu membuat Satyawati mampu mengubah garis keturunan dinasti Kuru sehingga tercipta pembauran kasta dan kelas sosial.

Gandari adalah istri Prabu Destarastra ibu dari seratus Kurawa. Meskipun tidak berhasil mengubah jalan peristiwa agar tidak terjadi perang besar bharatayudha, ia mampu bertindak tegas pada saat penting. Bukan hanya itu kutukan Gandari lah yang menyebabkan kematian Khresna raja Dwarawati yang merupakan titisan dewa Wisnu. Selanjutnya Dewi Amba yang terlahir kembali sebagai Srikandi, yang menjadi penyebab kematian Bhisma dalam perang bharatayudha.

Dari sejumlah tokoh wayang perempuan tersebut, perupa sangat terkesan dengan Drupadi yang menjadi pemeran utama dalam cerita Mahabharata yang ditulis oleh *C. Rajagopalachari*. Berdasarkan kesan umum dan cerita tentang peran utama Drupadi tersebut, muncul sejumlah pertanyaan, antara lain:

1. Apa yang dimaksud Drupadi?

2. Siapakah Drupadi?
3. Bagaimana visual Drupadi dalam pewayangan?
4. Mengapa perupa tertarik pada tokoh Drupadi?
5. Kapan kisah Drupadi diangkat ke masyarakat?

Dari penjelasan di atas kemudian dijabarkan oleh perupa ke dalam fokus penciptaan.

C. Fokus Penciptaan

Penciptaan karya seni lukis difokuskan pada karakter Drupadi. Beberapa kejadian yang dialami oleh Drupadi seperti proses kelahirannya, perkawinan, kedudukannya menjadi ratu tertinggi, menjadi taruhan permainan dadu, berdoa, dan menjalani masa pembuangan. Perupa ingin melukiskan sosok Drupadi dengan media *drawing pen* di atas kertas *canson*. Fokus penciptaan karya dibagi menjadi aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional.

1. Aspek Konseptual

Penjelasan tentang Aspek Konseptual meliputi empat subaspek, yaitu: sumber inspirasi, interes seni, interes bentuk, dan prinsip estetika.

a. Sumber Inspirasi

Inspirasi penciptaan didasarkan pada sumber eksternal, yaitu tokoh perempuan dalam pewayangan bernama Drupadi. Pengembangan konsep tentang Drupadi berawal dari sebuah Kitab Mahabharata yang menceritakan kisah laki-laki dan perempuan heroik. Ketertarikan akan

sosok Drupadi membawa perupa membaca setiap novel yang menceritakan sosok yang sama hanya dalam versi yang berbeda-beda. Dari hal-hal tersebut perupa ingin menampilkan karakter Drupadi yang sederhana.

“Satyaboma istri Khresna pernah bertanya kepada Drupadi bagaimana Drupadi bisa menguasai anak-anak Pandu yang memiliki kekuatan besar dan ketampanan yang luar biasa. Bagaimana mereka bisa begitu patuh padanya dan tidak pernah marah? Drupadi menjawab bahwa dia menjadi poros keberadaan Pandawa bersaudara dengan usaha kerasnya sendiri, dan ia tidak pernah merasa cemburu. Ia tidak pernah berkata palsu atau kasar, dan ia tidak pernah membiarkan rasa dengki menyelimuti kelima bersaudara tersebut. Drupadi adalah orang yang pertama bangun dan terakhir tidur. Sangat memperhatikan para suaminya, ia menjaga agar rumah mereka tetap bersih, dan Drupadi tidak pernah menunjukkan kejengkelan sedikit pun. Drupadi memuja para dewa dan selalu sibuk dalam pekerjaan rumah tangga. Ia melayani Kunti tanpa pamrih, memenuhi tanggung jawab yang telah diberikan Kunti kepadanya, memperlakukan kerabat dengan rasa hormat, dan tidak lupa melakukan kegiatan amal. Ia juga melakukan semua yang diharapkan darinya sebagai istri Raja Yudhistira (Sharma 2013, 123).”

Pada zaman sekarang terdapat banyak Drupadi yang memiliki keberanian dan kekuatan terutama dalam pekerjaan contohnya perempuan yang menjadi Kepala Desa, Gubernur, bahkan Presiden. Melalui lukisan Drupadi, perupa ingin menunjukkan karakter seorang perempuan yang anggun dan tangguh serta berbakti kepada suaminya.

b. Interes Seni

Interes seni pragmatis dipilih dalam penciptaan karya karena bertujuan sebagai penyadaran kepada masyarakat, akan sosok perempuan yang lembut dan berkuasa namun tetap berbakti kepada suami dan mampu mengubah jalan sejarah. Drupadi yang ditampilkan perupa merupakan

gambaran akan sosok wanita karir dan istri yang hebat pada masa sekarang.

“Dewasa ini para perempuan di setiap keluarga dituntut membantu suami dalam mendapatkan pemenuhan kebutuhan keluarga. Suami bekerja mencari nafkah, demikian pula istri bekerja membantu menambah kebutuhan nafkah keluarga. Hal tersebut dimungkinkan karena para perempuan mempunyai kesempatan mengenyam pendidikan yang setara dengan laki-laki. Pendapat yang menjelaskan bahwa perempuan harus berada di rumah sekarang sudah bergeser bahwa perempuan juga mampu berkiprah di luar rumah sama atau bahkan melebihi kiprah suami atau laki-laki (Murniah 2014, arsip online).”

c. Interes Bentuk

Wayang kulit telah dikenal di Indonesia khususnya di Jawa beberapa abad yang lampau, yaitu sejak pemerintahan raja Airlangga di Jawa Timur (1019-1049). Bentuk awal wayang kulit belum diketahui secara pasti, tapi diduga lain dengan yang dikenal saat ini. Wayang kulit dibuat dari belulang atau kulit yang diukir atau *walulang inukir*, tetapi belum jelas apakah sudah berupa satu-satu atau merupakan kulit yang diukir dengan cerita wayang. Wayang kulit merupakan perkembangan lebih lanjut dari wayang yang mendapat pengaruh kebudayaan Islam (Demak), sehingga bentuknya mengalami perubahan. (Sunarto 1989, 25).

Drupadi dalam cerita Mahabharata di India merupakan figur realistik yang kemudian masuk ke Indonesia dan ditransformasikan ke dalam bentuk wayang dekoratif yang dijadikan media dakwah masuknya Islam di Indonesia oleh Wali Songo (Sunarto 1989). Perupa menampilkan kembali Drupadi pada figur realistik dengan karakter model manusia. Posisi model disesuaikan pada setiap kejadian yang dialami Drupadi, dengan mata yang

tidak pernah menatap tegas melambangkan sifat lembut dan patuh. Dalam pewayangan, posisi mata tersebut menggambarkan sifat atau watak yang berbudi luhur dan bijaksana. Gestur seorang perempuan yang anggun dengan rambut terurai dan mulut *mingkem* (tertutup) menjelaskan kekuatan yang tidak terbatas dari seorang perempuan. Pakaiannya hanya selebar kain yang dililitkan sebagai gambaran kesederhanaan.

d. Prinsip Estetika

Perupa melukiskan sosok Drupadi berdasarkan prinsip estetika modern. Estetika modern mengunggulkan gagasan kemajuan yang melahirkan tradisi *avant-garde* yang mengutamakan norma-norma kebaruan, keaslian dan kreativitas. Para ahli filsafat era modern mengkaji hakikat keindahan, keindahan seni, dan seni tidak lagi dengan menggunakan pendekatan keilmuan oleh karenanya era ini disebut dengan periode *Positivisme* (Anoegrajekti dkk, 2008). Prinsip estetika modern dalam hal ini diwujudkan melalui kebebasan pribadi perupa dalam melukiskan karakter Drupadi berdasarkan model manusia secara realistik tanpa atribut dan perhiasan sebagaimana umumnya tokoh wayang

2. Aspek Visual

a. Spesifikasi *Subject matter*

Pemikiran perupa dapat terwakili melalui beberapa cerita Drupadi, misalnya saat kelahirannya yang berawal dari api pemujaan dan langsung menjadi dewasa. Hal ini dirasakan perupa kurang realistis di mana hasil

yang besar didapatkan dengan proses yang singkat. Sedangkan dalam sebuah kesuksesan membutuhkan proses dengan bekerja keras.

Menjadi ratu tertinggi di wilayah Arya tidak lantas menjadikan Drupadi sombong dan membangkang, tetapi tetap patuh dan melakukan tugasnya sebagai istri terhadap suaminya. Meskipun tak jarang dirinya ikut andil dalam setiap keputusan yang diambil oleh suaminya dalam pemerintahan. Hal paling luarbiasa dalam hidup Drupadi adalah saat menjadi taruhan dalam permainan dadu oleh suaminya Yudhistira, namun justru Drupadi yang membebaskan suaminya dari perbudakan. Drupadi tetap sabar dan setia mendampingi suaminya menunjukkan bahwa seorang istri tidak hanya hadir pada saat bahagia, namun juga saat suami dalam masa sulit.

Ada beberapa peristiwa yang dialami Drupadi yang menjadi ide gagasan (*subject matter*) perupa dalam penciptaan karya. Peristiwa saat Drupadi memohon pertolongan kepada Khrisna yang merupakan titisan Dewa Wisnu saat dirinya akan ditelanjangi oleh Dursasana. Hal tersebut merupakan balasan kebaikan Drupadi kepada Khrisna. Drupadi pernah membalut luka di tangan Khrisna dengan merobek ujung kainnya, sehingga saat dirinya akan ditelanjangi, kain yang digunakan Drupadi seolah-olah tidak ada ujungnya, terus memanjang menutupi tubuhnya. Perbuatan Dursasana yang menarik rambut Drupadi hingga terurai berantakan, membuat Drupadi bersumpah tidak akan mengikat rambutnya kembali sebelum rambutnya dibasuh oleh darah Dursasana.

Drupadi bukan perempuan yang pandai dalam ilmu bela diri, namun ia merupakan poros terjadinya perang Bharatayudha. Dalam perang tersebut Dursasana tewas dihancurkan oleh Bima dengan kedua tangan dipenggal sebagai balasan telah menyeret rambut Drupadi. Darah yang mengalir dibasuhkan pada rambut Drupadi sebagai tanda berakhirnya sumpah Drupadi.

b. Spesifikasi struktural visual

Perupa secara khusus melakukan perbandingan bentuk visual wayang golek, kulit, dan wayang orang Drupadi dari beberapa daerah untuk mendapatkan ciri-ciri bentuknya. Berdasarkan perbandingan bentuk visual tersebut perupa lebih menekankan pada bentuk wayang orang yang kemudian diaplikasikan melalui model manusia realistik dengan penekanan tertentu untuk lebih memunculkan pesan yang dikehendaki.

- 1) Seleksi unsur-unsur rupa. Dalam teknik lukis pointilis, titik merupakan unsur rupa utama. Secara umum suatu bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil dan rautnya sederhana. Tetapi raut titik atau ciri khas titik tergantung alat yang digunakan. Dalam penciptaan karya perupa menggunakan *drawing pen* warna hitam. Warna hitam melambangkan karakter tegas, kematian, kekuatan, formalitas dan keanggunan (*elegance*). Tekstur yang diciptakan dari titik-titik adalah tekstur kasar semu. Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus (Sanyoto 2009, 122).

2) Komposisi merupakan dasar prinsip seni. Dalam pewarnaannya, hitam dan putih mendominasi pada medium kertas. Selain itu perupa menggunakan warna merah pada tahap eksplorasi. Fokus pada karya langsung mengarah pada objek yang berbentuk figuratif realistik berwarna hitam dengan latar belakang polos.

c. Gaya pribadi

Dalam penciptaan karya seni, karakteristik seorang seniman merupakan faktor bawaan yang memiliki ciri khas. Bentuk figuratif dengan ciri khas perupa bergaya realis. Menggunakan *drawing pen* di atas kertas dengan teknik titik-titik yang dapat menciptakan tekstur kasar semu, tekstur yang terlihat namun ketika diraba permukaan bidang gambar datar atau halus.

3. Aspek Operasional

Agar tercipta hasil yang diinginkan perupa melakukan beberapa proses, dimulai dari pemilihan alat dan bahan, serta ide atau gagasan. Adapun tahapan dalam proses berkarya sebagai berikut:

- a. Tahap awal pembuatan karya, menentukan beberapa gaya model yang sesuai dengan referensi. Selanjutnya dilakukan pemotretan model, menyiapkan alat dan bahan seperti pensil, esel, *drawing pen*, dan kertas sebagai medium.
- b. Tahap Pelaksanaan adalah proses penciptaan, yang dimulai dengan mengumpulkan semua data hasil pemotretan yang sudah disiapkan,

lalu mulai menentukan objek yang akan dibuat sketsa dengan pensil (2B). Setelah proses sketsa selesai, mulai membuat titik-titik dengan *drawing pen* mengikuti gelap terang dari objek gambar.

- c. Tahapan Akhir adalah pengemasan, karya yang sudah jadi dikemas dengan bingkai kayu dan diberi kaca sebagai bentuk penyajian karya.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan tokoh Drupadi sebagai sumber inspirasi, dapat terwujud konsepsi lukisan seorang perempuan yang anggun dan tangguh serta berbakti kepada suaminya.
2. Berdasarkan interes seni pragmatis, dapat disampaikan pesan penyadaran kepada masyarakat, akan sosok perempuan yang lembut dan berkuasa namun tetap berbakti kepada suami dan mampu mengubah jalan sejarah.
3. Berdasarkan interes bentuk realistik dapat dilukiskan Drupadi dengan karakter model manusia.
4. Berdasarkan prinsip estetika modern, lukisan Drupadi dapat diwujudkan dalam bentuk kebebasan diri perupa.
5. Spesifikasi *subject matter* penciptaan karya dapat disampaikan berdasarkan beberapa peristiwa yang dialami oleh Drupadi.

6. Berdasarkan spesifikasi struktural visual, warna hitam menggambarkan seorang perempuan yang kuat dan tegas, dan tekstur titik merupakan sisi lembut dari seorang Drupadi.
7. Berdasarkan gaya pribadi menunjukkan kedekatan perupa dengan media *drawing pen* dengan karya bergaya realis.
8. Berdasarkan aspek operasional ditampilkan proses dan ide gagasan yang menjadi sebuah karya seni dalam bingkai kayu dan diberi kaca sebagai bentuk penyajian karya.

E. Manfaat Karya

Manfaat penciptaan karya seni pointilis adalah agar dapat melatih kreatifitas selama proses pembuatan karya. Penguasaan teknik dalam proses penggarapan karya membentuk kepekaan terhadap prinsip-prinsip seni seperti komposisi, keseimbangan, irama, harmonis dan kesatuan yang dibentuk dari titik-titik. Manfaat lain dalam penciptaan karya ini antara lain adalah:

1. Manfaat bagi perupa:
 - a. Perupa dapat meningkatkan keterampilan dan kepekaan estetis dalam proses pembuatan karya.
 - b. Proses eksplorasi yang dilakukan perupa dapat meningkatkan kepekaan terhadap unsur-unsur seni yang terkandung di dalam karya lukis pointilis.
 - c. Sebagai peningkatan kreatifitas diri dalam berkarya seni rupa terutama dalam bidang seni lukis.

2. Manfaat bagi jurusan:
 - a. Sebagai eksplorasi teknik khususnya dalam bidang seni lukis.
 - b. Lukis pointilis dapat menjadi acuan teknik dalam membuat karya figuratif realistik.
 - c. Menumbuhkan motivasi berkarya seni rupa dengan media *drawing pen* di atas kertas.
3. Manfaat bagi ilmu pendidikan seni rupa:
 - a. Mengembangkan teknik melukis bentuk figuratif dengan media *drawing pen*.
 - b. Sebagai media apresiasi terhadap karya seni rupa, terutama dalam bidang seni lukis.
4. Manfaat bagi masyarakat:
 - a. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan wayang di Indonesia.
 - b. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap perkembangan seni lukis Indonesia.
 - c. Meningkatkan kesadaran kepada masyarakat akan sosok perempuan yang lembut dan berkuasa melalui karakter Drupadi dalam karya seni lukis.
 - d. Agar masyarakat selalu optimis untuk melestarikan budaya wayang.

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Dalam proses penciptaan karya, perupa membutuhkan rujukan serta referensi dari hasil penelitian dan karya yang sudah ada yang akan menjadi acuan perupa, baik dalam tema ataupun media yang sama. Perupa mengkaji dua laporan penciptaan dari mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “Karya Patung Robot dengan Tokoh Pandawa Lima” oleh Wildigda Sunu Pamungkas dengan No. Reg 2415061463. Secara konsep penciptaan yang dilakukannya yaitu menampilkan tokoh-tokoh pandawa yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa dalam bentuk patung robot.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat Pamungkas tertarik untuk melakukan penciptaan tentang mainan anak-anak yang dikemas dalam tampilan robot. Mainan robot dengan karakter *superhero* barat seperti *Power Rangers*, *Spiderman*, *Transformer*, dan lainnya telah meluas di seluruh dunia termasuk Indonesia. Tanpa mereka sadari bahwa di Indonesia sendiri memiliki *superhero* dari pewayangan yang berasal dari cerita Mahabharata yaitu Pandawa Lima.

Selanjutnya adalah laporan penciptaan Rishma Riyasa mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta dengan No. Reg 2415081540 yang berjudul, “Representasi Pribahasa Populer dalam Karya *Drawing*”. Dalam karyanya, Riyasa merepresentasikan pribahasa-pribahasa

populer ke dalam karya seni *drawing*. Konsep penciptaan yang dilakukan oleh Rishma adalah merepresentasikan pribahasa-pribahasa populer ke dalam karya seni *drawing*. Menurut Riyasa pelestarian pribahasa menjadi hal yang esensial karena berkurangnya penghargaan masyarakat terhadap pribahasa Indonesia. Berkurang dan semakin jarang penggunaan pribahasa di dalam masyarakat membuat kurang terbukanya generasi muda kepada pribahasa, bahkan pribahasa telah menjadi sebuah artefak yang tidak lagi digunakan dalam keseharian masyarakat. Melalui karyanya ia mengkritik fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, dengan menggunakan pribahasa-pribahasa yang populer di masyarakat.

Persamaan kedua laporan penciptaan di atas dalam aspek konseptual, yaitu sumber inspirasi eksternal tentang pewayangan, dan aspek operasional, yaitu media yang digunakan dalam penciptaan karya. Sedangkan perbedaannya terletak dalam pengaplikasian gagasan dan ide dalam bentuk teknik dan proses garapan rupa.

Referensi praktik dibutuhkan sebagai acuan perupa dalam berkarya, yang memilih beberapa seniman dengan konsep dan media serupa sebagai sumber referensi dalam penciptaan karya seni. Dalam berkarya, perupa menggunakan *drawing pen* di atas kertas dan berikut beberapa seniman yang menjadi referensi praktik perupa dalam pendekatan media yang digunakan untuk berkarya, di antaranya:

1. Windi Apriani

Windi Apriani merupakan seniman muda yang lahir di Bandung pada tahun 1987, menempuh pendidikannya di jurusan Seni dan Desain, ITB pada tahun 2005-2010. Apriani bereksplorasi dengan konseptualisasi teknik dan menantang bagaimana seseorang mengkategorikan karyanya sebagai lukisan atau *drawing*. Apa yang terlihat sebagai lukisan figuratif konvensional dalam aliran realis sesungguhnya adalah konstruksi yang sangat mendetail dari *crosslined drawing* dengan tinta pena sebagai mediumnya.

Karya-karya Apriani walaupun terlihat sederhana dalam menampilkan sosok dirinya di atas kanvas, namun kekhasan karyanya dihasilkan melalui teknik, yaitu arsir menggunakan pena. Sesuai tekniknya, karya-karya Apriani lebih dekat dengan *drawing*. Ia mengerjakannya di atas kanvas, sehingga dapat disebut juga dengan lukisan. Karya Apriani terlihat sangat klasik, karena ia tampil bersama objek mebel masa lalu, serta diperkuat dengan ia yang menggunakan pakaian terusan sampai mata kaki, seperti perempuan masa lalu.

Secara keseluruhan yang hadir adalah citraan yang samar dan lembut, sehingga karyanya tampak ringan dan samar seperti tembus pandang. Kesan transparan tersebut diperkuat dengan sosok dirinya yang selalu hadir sebagai dua figur yang saling bertumpuk dalam kanvasnya. Karya Apriani jelas beraliran realis. Apa yang tampak dari karya Apriani

adalah kemampuannya untuk menggunakan teknik menjadi ciri khasnya dalam menghasilkan bentuk (katalog roh *projec*, 2013, 3).



Gambar 5. Windi Apriani. *Long Afternoon Shadows*, 2013

2. Kara Andarini

Andarini lahir pada 10 Februari 1989, menjalani pendidikan di Institut Teknologi Bandung dengan mengambil spesialis studio seni grafis sejak 2007 dan lulus tahun 2012. Karya tugas akhirnya berupa *drawing ballpoint* yang berjudul, “Rekonstruksi Potret Fabel”. Ketertarikan Andarini dengan *drawing* berawal dari masa kuliahnya. Permainan garis, dan mengulik tekstur dengan arsiran pulpen di atas kertas, merupakan hal yang sangat menarik bagi Andarini karena setiap proses mengulik seringkali dirasakan sebagai hal yang kontemplatif (katalog, *fever pitch*, 2015, 12).



Gambar 6. Kara Andarini, *Rekonstruksi Potret Fabel*, 2012

Selain seniman yang menggunakan teknik *drawing pen*, berikut ini beberapa seniman mengangkat tema yang sama dengan perupa, yaitu tokoh Drupadi:

a. F. Widayanto

Laki-laki bernama panjang Fransiscus Widayanto yang lahir di Jakarta, 23 Januari 1953, adalah lulusan Seni Rupa ITB. Ia mendirikan studio keramik Maryans Clay Work dan memulai karirnya sebagai seniman keramik pada tahun 1983. F. Widayanto dikenal sebagai seniman keramik yang suka mengeksplorasi tradisi dalam karyanya. Beberapa karyanya yang cukup dikenal yaitu Drupadi. Drupadi di mata F. Widayanto adalah representasi dari karakter yang kuat dari seorang wanita dan istri (Winarto, 2013 arsip online).



Gambar 7. F.Widayanto *Ukel Ambyar* 80x110 ceramic. 2013
Sumber: <http://featureindonesia.com>

b. Sheela Gowda

Sheela Gowda lahir di Bhadravati, Kamataka India pada tahun 1957. Ia mendapatkan ijazah dalam bidang lukis dari Ken School of Art, Bangalore pada tahun 1979, lalu ia belajar kembali di M.S. University, Baroda dan mendapatkan gelar diploma hingga pasca dalam bidang lukis di Vishwa Bharati tahun 1980-1982. Dalam berkesenian Gowda menggunakan bunga kumkum, kertas, tekstil cetak dan arang. Benda yang memiliki nilai simbolis dan emosional terhadap kehidupan sehari-hari dan ritual. Pada tahun 1997 Gowda membuat karya berjudul *Draupadi's Vow* bermediakan benang, cat pigmen, dan jarum (www.contemporaryindianart.com, 2016, arsip online).



Gambar 8. *Sheela Gowda Draupadi's Vow thread, pigment, needles 195 x 20 x 15 cm, 1997*
sumber: <http://gallerieske.com>

c. I Ketut Suwidiarta

I Ketut Suwidiarta lahir pada tahun 1976 di Desa Bongkasa, Badung. Ia menyelesaikan pendidikan Seni Rupa di ISI, Yogyakarta. Lalu, pada tahun 2008-2010 ia menyelesaikan studinya di Fakultas Seni Visual, Universitas Rabindra Bharati, India. Karya yang berjudul “Cinta Dunia” merupakan salah satu contoh karyanya di pameran ziarah rupa. Dalam karya tersebut Suwidiarta mengawinkan kain ”penelanjangan Drupadi” yang merupakan peristiwa penting dalam epos Mahabharata dengan nasib Pulau Bali yang direpresentasikannya dengan sosok perempuan bernama Ni Polok, yaitu perempuan asal Sanur yang diperistri karena sensualitasnya yang eksotik oleh pria Belgia bernama *Adrianne le Mayeur de Merpress* (ziarah rupa Suwidiarta, 2012, arsip online).



Gambar 9. I Ketut Suwidiarta Cinta Dunia 200x200cm *Acrylic on Canvas* 2012
Sumber: <http://dgi-indonesia.com>

B. Kajian Teori

Berikut adalah landasan teori-teori yang melatarbelakangi konsep dan proses penciptaan karya seni rupa.

1. Teori *Gesture*

Gesture (ing) dalam bahasa latin *gestura* yang berarti gerak tubuh untuk mengekspresikan ide atau makna (Susanto 2011, 154). *Gesture* merupakan suatu bentuk komunikasi non-verbal dengan gerak tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu. Sebagai pengganti wicara atau saat bersamaan dengan kata-kata *gesture* meliputi pergerakan tangan, wajah, dan bagian lain dari tubuh yang dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Ekspresi tubuh atau *gesture* sangat penting dalam menggambar anatomi manusia karena akan memperjelas proporsi-proporsi badan, kepala,

tangan, dan kaki sehingga dapat menimbulkan posisi gerak yang terlihat nyaman dan luwes (Apriyatno 2004, 57). Berikut adalah tanda-tanda dari tubuh manusia:

a. Komunikasi Nonverbal

Dalam berbagai kegiatan, tanda dan kode tubuh yang mengatur perilaku nonverbal dihasilkan oleh persepsi dari tubuh sebagai sesuatu yang lebih dari sekedar gerak fisik. Kedipan mata, isyarat tangan, ekspresi wajah, postur, dan tindakan badaniah lainnya yang mengkomunikasikan sebuah bahasa tertentu.

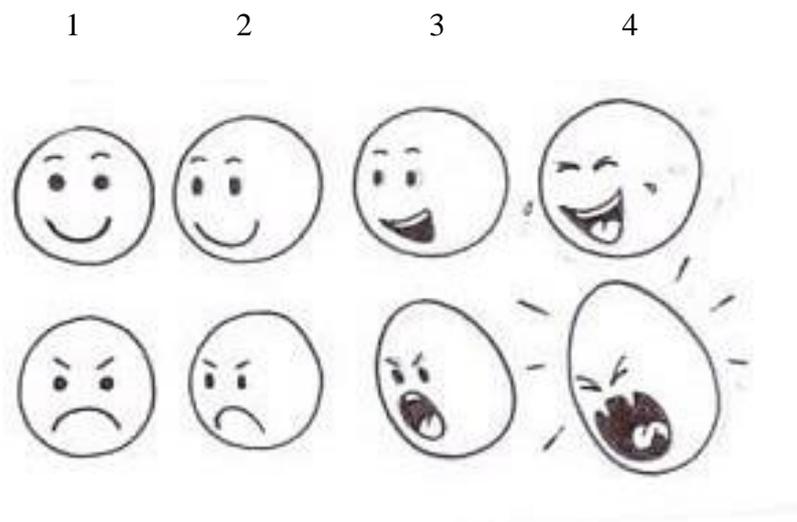
b. Sinyal

Dua jenis sinyal dalam tubuh, sinyal tubuh sadar (dipancarkan dengan sengaja), dan tidak sadar (dipancarkan secara naluriah oleh tubuh). Sebagian besar komunikasi tubuh antarmanusia juga berkembang dalam bentuk sinyal-sinyal tak sadar. Misalnya, bahwa laki-laki tertarik secara seksual kepada perempuan yang mempunyai bola mata besar, hal tersebut secara tidak sadar memberi sinyal adanya minat yang kuat terhadap seksual, dan membuat perempuan tampak lebih muda (Sebeok dalam Danesi 2011, 57).

Namun, manusia juga mampu menggunakan sinyal sadar yang bertujuan sengaja dalam ruang lingkup yang sangat luas, seperti mengangguk, mengedip, melirik, melihat, menyenggol, menendang, mengangkat kepala, dan sebagainya. Sinyal yang demikian bertindak sebagai pengatur, penggugah, atau melarang sebuah tindakan atau reaksi (Buhler dalam Danesi 2011, 57).

c. Ekspresi Wajah dan Posisi Kepala

Ekspresi wajah dan gerak kepala menjadi penting karena memiliki peran yang sama dan saling melengkapi. Misalnya posisi kepala yang mendongak atau mengangkat dagu disertai dengan ekspresi wajah tertentu, berarti dominasi, kemurungan, kepasrahan, dan yang lainnya. Dari hal tersebut dapat juga dikatakan bahwa gerakan kepala akan lebih memiliki arti yang luar biasa ketika diiringi oleh ekspresi wajah. Gambar ekspresi wajah berikut ini menunjukkan cara menafsirkan komponen wajah dari sudut pandang emosi:



Gambar 10: Ekspresi Wajah
Sumber: <https://tyaralova.files.wordpress.com>

Alasan mengapa wajah nomer satu atas sebagai ekspresi terhibur, wajah nomer empat bawah sebagai ekspresi marah, wajah nomer tiga atas dan bawah sebagai ekspresi terkejut, dan wajah nomer satu bawah sebagai ekspresi sedih. Hal tersebut dikarenakan cara mata, alis, dan mulut saling mendukung satu sama lain. Efek dari hal tersebut adalah penanda tak sadar

secara menyeluruh yang menciptakan tanda wajah terhibur, marah, terkejut dan sedih (Danesi 2011, 58).

d. Kontak Mata

Pola “melihat” seperti mengutarakan makna-makna tertentu dalam konteks yang spesifik. Misalnya cara memandang diartikan sebagai ketakjuban, perasaan terpukau, terpana, atau kagum. Menatap lurus-lurus yang berarti keingintahuan, keberanian, kelancangan, atau kebodohan. Memicingkan mata yang diartikan menatap dengan pandangan sempit, penuh selidik, dan berkesan susah melihat. Jelalatan diartikan sebagai menatap dengan penuh cinta dan terkesan tidak sopan, dan banyak lagi daftar lainnya dalam konteks melihat (Danesi 2011, 60).

e. Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh adalah istilah umum yang digunakan untuk berkomunikasi melalui bahasa isyarat, postur, dan sinyal serta tanda tubuh lainnya baik sadar atau tidak sadar. Berikut adalah bagian-bagian tubuh yang langsung berhubungan dengan bahasa tubuh yang digunakan dalam komunikasi sosial:

- 1) Kepala, bagian tubuh ini biasanya digunakan untuk menegaskan seperti gerakan mengangguk atau menolak dengan gerakan menggeleng, dengan informasi yang diberikan. Pola gerakan kepala tertentu juga dapat digunakan untuk menunjukkan ketertarikan pada sesuatu yang sedang dibicarakan oleh orang lain.

- 2) Wajah, merupakan bagian tubuh yang paling banyak mengirim pesan tersembunyi, bagian tubuh ini dapat menunjukkan emosi seseorang. Mata adalah salah satu bagian wajah yang paling menarik dibahas dalam hubungannya dengan bahasa tubuh karena dengan mata seseorang dapat berkomunikasi secara intens dengan orang lain.
- 3) Pundak, bagian tubuh ini sering digunakan untuk menunjukkan sikap ketidaktertarikan seseorang terhadap pembicaraan rekannya dengan cara mengangkat bahu atau memiringkan bahu ke arah samping.
- 4) Lengan, bagian tubuh ini sering digunakan untuk mengekspresikan emosi, juga dapat digunakan untuk membuat pemiliknya terlihat lebih berkuasa dengan berkacak pinggang. Menyilangkan lengan umumnya digunakan untuk menunjukkan ketidaktertarikan, sedangkan merenggangkan lengan mengekspresikan emosi yang kuat baik itu emosi positif ataupun negatif.
- 5) Tangan, bagian tubuh ini sering digunakan dengan berbagai tujuan, misalnya untuk mengekspresikan emosi, untuk menunjukkan persahabatan dengan cara berjabat tangan, dan untuk menunjukkan ketidaktertarikan dengan menyentuh bagian tertentu dari tubuhnya sendiri.
- 6) Kaki, arah kaki penting untuk menilai sikap seseorang terhadap lawan bicaranya. Mengarahkan kaki kepada lawan bicara menunjukkan minat pada apa yang sedang dibicarakan. Posisi kaki juga dapat menunjukkan kekuasaan dari orang yang memilikinya, misalkan

mengangkangkan kaki atau menunjukkan kekuatan dari seseorang dengan berdiri dengan kaki rapat. Orang-orang yang memiliki kaki berbentuk huruf U cenderung terlihat lebih muda, naif dan cengeng.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bagian-bagian tubuh yang diuraikan memiliki bahasa tubuh tersendiri pada saat berkomunikasi. Biasanya bagian-bagian tersebut mengikuti apa yang seseorang komunikasikan dengan lawan bicara, dan sering digunakan dalam berkomunikasi. Seseorang dapat mengetahui lawan bicaranya berkata jujur atau tidak, nyaman atau tidak, dan faham atau tidak saat berkomunikasi. Maka, tanpa mengungkapkannya seseorang dapat membaca melalui bahasa tubuh yang dikeluarkannya (<http://digilib.uinsby.ac.id/>, arsip online, 2016)

2. Teori Feminisme

Pengertian feminisme secara umum adalah sebuah keyakinan, bahwa perempuan yang diperlakukan tidak adil dalam masyarakat, dan dibentuk untuk memprioritaskan kepentingan laki-laki, di mana laki-laki dianggap lebih kuat, sedangkan perempuan lemah, laki-laki dianggap aktif, dan perempuan dianggap pasif (*Gamble*, 2010). Dalam buku yang berjudul *Rezim Gender di NU*, (Tong dalam DR. Jamal Ma'mur 2008, h. 23) menjelaskan bahwa terdapat jenis-jenis gerakan feminisme, di antaranya liberal, radikal, marxis, sosialisasi, psikoanalisis, gender, eksistensial, dan

post-modern, multikultural dan global, dan *ekofeminisme*. Pengertian dari jenis-jenis gerakan tersebut, yaitu:

- a. Liberal, ingin membebaskan perempuan dari peran gender yang opresif.
- b. Radikal, ingin mengubah sistem gender yang menjadi penyebab terjadinya opresi terhadap perempuan.
- c. Marxis, ingin mengukuhkan aspek kehadiran perempuan yang produktif dalam kehidupan, bukan makhluk pasif.
- d. Sosialis, memfokuskan untuk berjuang melawan kapitalisme dan patriarki.
- e. Psikoanalisis, ingin memberdayakan cara berfikir dan psikologi perempuan.
- f. Gender, ingin meneguhkan feminitas.
- g. Eksistenitas, ingin menunjukkan eksistensi sesungguhnya jika perempuan tidak selalu menjadi *kanca ing wingking* atau teman di belakang.
- h. Pos-modern, mendorong perempuan untuk menjadi sesuai keinginannya, tidak terbelenggu oleh feminisme tradisional.
- i. Multikultural dan global, menolak keterpecahan perempuan.
- j. *Ekofeminisme*, ingin memberdayakan kaum perempuan.

Gerakan feminisme yang sesuai dengan sumber inspirasi penciptaan ini adalah feminisme liberal. Disebut dengan feminisme liberal karena pandangan gerakan ini menempatkan perempuan yang memiliki kebebasan secara penuh dan individual. Tokoh aliran ini adalah *Naomi Wolf*, dalam kritiknya ia menekankan bagaimana cara melihat perempuan

dan laki-laki sebagai manusia yang sama-sama punya hak, dan perhatian yang tidak hanya ditunjukkan kepada posisi perempuan yang dijadikan kekuatan atau kekuasaan. Saat ini perempuan telah mempunyai kekuatan dalam bentuk pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan, pekerjaan, dan perempuan bebas berkehendak tanpa tergantung kepada laki-laki. Feminisme liberal ini bertumpu pada kebebasan dan kesetaraan rasionalitas, di mana perempuan adalah makhluk rasional. Kemampuannya sama dengan laki-laki, sehingga berhak sejajar dengan laki-laki (*Gamble, 2010*).

Asumsi dasar dari feminisme liberal ini adalah kebebasan dan keseimbangan yang berakar dari rasionalitas dan menjadi pemisah antara kehidupan pribadi dan sosial. *The Feminist Mystique* yang ditulis oleh *Betty Frieden*, merupakan feminisme liberal pada abad 20. Menurut *Frieden* perempuan kelas menengah yang menjadi ibu rumah tangga merasa hampa dan muram. Mereka menghabiskan waktunya hanya untuk berbelanja, jalan-jalan, perawatan, memuaskan nafsu suami dan sebagainya. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu, perempuan harus ke sekolah dan berkontribusi untuk perekonomian keluarga, berkarir dan tetap menjadi ibu rumah tangga. Semua itu harus dilakukan secara beriringan.

Dasar dari perjuangan feminis adalah untuk mendapatkan persamaan dan kesetaraan akan hak dan kesempatan bagi setiap individu, namun sumber dari segala ketertindasan dan keterbelakangannya

disebabkan oleh perempuan itu sendiri. Perempuan harus mempersiapkan dirinya untuk berkompetisi dalam persaingan bebas. Permasalahannya terletak pada kebijakan yang bias jender di mana pemerintahan negara didominasi oleh laki-laki, sehingga segala kebijakan negara tampak terlihat maskulin. Negara Amerika dengan materialisme dan individualismenya mendukung kaum feminisme liberal, sehingga banyak perempuan yang bekerja di luar rumah, memiliki kebebasan berkarir tanpa bergantung kepada laki-laki. (Herdiansyah, 2015 arsip online).

3. Teori Seni Modern

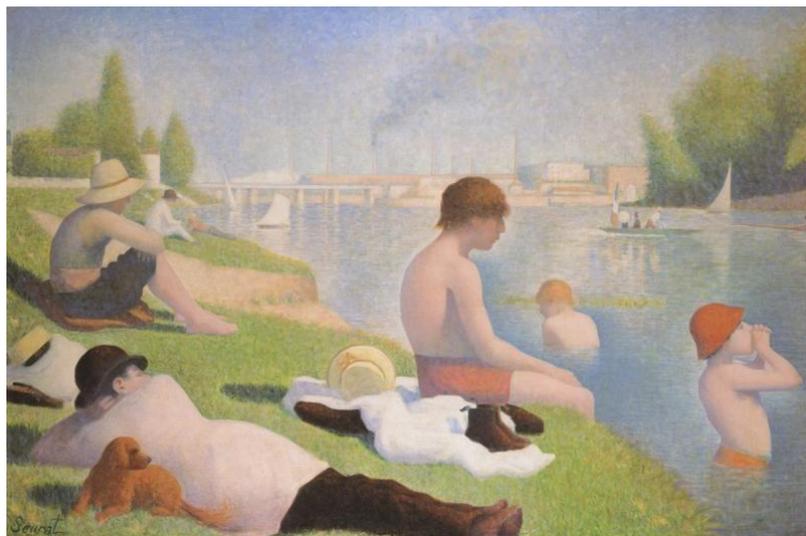
Seni modern merupakan suatu pengembangan perspektif linier yang awalnya berbentuk dua dimensi menjadi tiga dimensi. Hal ini berasal dari pemikiran masyarakat seni yang hidup pada masa kebangkitan dan lahirnya kembali masa klasik, yang disebut *Renaissance*. Seni modern dalam masyarakat mengacu pada keaslian, rasional, penuh kreatif, bersifat bebas, dan individual (Sudira 2010, 57). Berikut adalah beberapa aliran seni modern:

a. Pointilisme

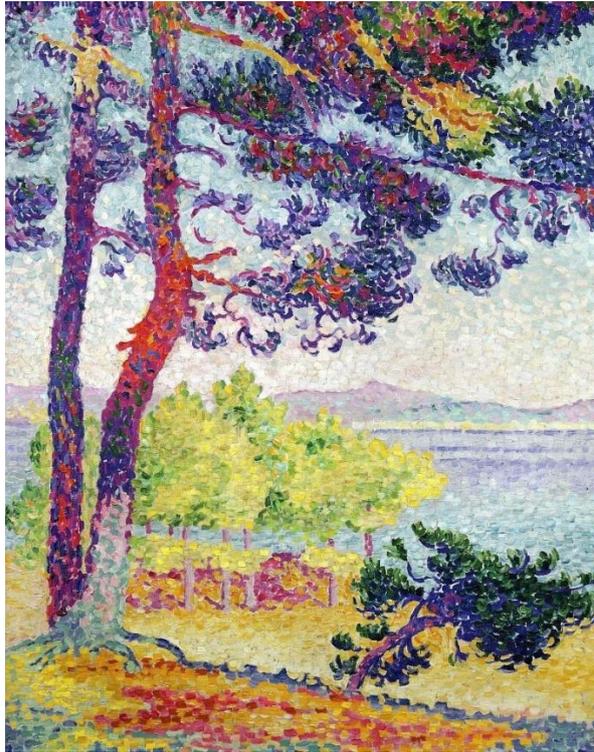
Pointilisme adalah sebuah aliran seni yang merupakan pengembangan dari gejala Impresionisme dengan memakai teknik melukis titik-titik. Tokohnya adalah *George Seurat* (1859-1891), (Susanto 2011, 312). Salah satu lukisan pointilisme terkenal yang dibuat oleh George Seurat yaitu yang berjudul “*A Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte – 1884*”. Gaya unik lukisan Seurat tersebut

menggambarkan taman yang dipenuhi oleh orang-orang yang sedang bersantai di bawah naungan pepohonan.

Pointilisme pertama kali dikenal sebagai gaya divisionisme. Dalam buku *Diksi Rupa* karya Mikke Susanto, 2011 divisionisme merupakan teori memecah belah warna yang merupakan pengembangan teknik dan gaya. Gaya ini terkesan sangat teoritis, terencana masak-masak dan diselesaikan dengan sangat teliti sehingga kadang tampak kaku. Saat ini divisionisme telah berkembang menjadi pointilisme. Perbedaan antara divisionisme dan pointilisme terletak pada teknis yang digunakan. Pointilisme menggunakan titik-titik kecil untuk menciptakan bentuk dan struktur, sedangkan divisionisme menciptakan kesan warna unik dengan menggabungkan titik-titik warna berbeda sesuai dengan prinsip-prinsip warna. Berikut merupakan contoh gambar dari gaya pointilisme dan divisionisme:



Gambar 11. George seurat, *Bathers at Asieres*
Sumber: <http://www.artble.com>



Gambar 12. *Henri Edmond Cross, Afternoon at Paradignon 787 x 1000 in*
Sumber: <http://blog.ocad.ca>

Karakteristik lukisan pointilisme banyak menggunakan warna cerah yang tersusun dari banyak titik kecil warna primer, yaitu kuning, hijau, dan biru. Kombinasi titik-titik warna tersebut mampu menciptakan ilusi seolah-olah menggunakan banyak warna. Kumpulan titik warna primer akan menghasilkan warna lebih cerah dibandingkan lukisan yang mencampur warna di palet. Pointilisme dapat pula digunakan untuk menciptakan lukisan hitam putih yang dapat menghasilkan gambar dinamis. Teknik pointilisme tersebut dapat disebut dengan *stippling* (Susanto 2011, 379).

Gambar di *photoshop*, koran, majalah, atau mozaik ubin merupakan penerapan dari pointilisme. Titik-titik kecil dari tiga warna

mampu menciptakan ilusi warna lain. Seperti layar TV yang menampilkan titik atau piksel merah, biru, dan hijau pada intensitas yang berbeda, sehingga mata dan otak mengimajinasikan kumpulan titik tersebut sebagai gambar dengan berbagai warna.

Pada tahap pembuatannya, perupa menggunakan unsur rupa berupa titik. Bila kita menyentuh alat gambar, alat tulis pada tafirl atau bidang gambar, maka akan menghasilkan bekas yang dinamakan titik. Terbentuknya titik tersebut tidak bergantung pada alat yang digunakan. Sebesar apapun ujung alatnya tetaplah disebut titik asalkan berasal dari hasil sentuhan tanpa pergeseran dari ujung alat tulis tersebut. Contohnya, dapat berupa ujung pensil yang runcing, atau benda besar seperti sapu ijuk.

Secara umum dijelaskan bahwa suatu bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya kecil. Namun, pengertian kecil sebenarnya jika objek tersebut berada pada area yang luas, dan dengan objek yang sama dapat dikatakan besar jika diletakkan pada area sempit. Melukis atau menggambar dengan teknik titik-titik ini disebut pointilisme (Sanyoto 2009, 85).

b. Romantisme

Romantisme merupakan aliran seni yang tidak berurusan sama sekali dengan suatu corak, sebab kepentingannya hanya dengan sikap batin yang melandasi suatu karya, dan bisa digambarkan pada segala macam gaya, termasuk juga corak klasik. Romantisme dalam seni lukis

diawali dengan suatu reaksi atas pemikiran dan alam, yaitu bagaimana seni dikembalikan pada emosi, mengungkap sebuah misteri, lebih bersifat imajiner dan mengedepankan individu (Susanto 2011, 336).

c. Naturalisme

Naturalisme merupakan gaya seni representasi yang bertujuan untuk memproduksi objek sebagai keyakinan atas alam. Naturalisme juga diartikan sebagai Realisme yang memilih objek yang indah-indah saja, sangat fotografis dan membuai. Di Indonesia tokohnya seperti Basuki Abdullah (Susanto 2011, 271).

d. Surealisme

Karya surealisme memiliki unsur kejutan, tidak terduga, ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas (Susanto 2011, 386)

e. Abstrakisme

Merupakan sebuah aliran seni yang menggambarkan sebuah bentuk yang tidak berwujud, non-figuratif (Susanto 2011, 4).

f. Kubisme

Kubisme berasal dari kata *cubic* (Lat). Atau Kubus atau *kabah* (Ar). Adalah aliran yang lahir pada tahun 1907, merupakan kelanjutan dari pandangan *Cezanne* tentang objek ditambah dengan pengenalan atas patung-patung primitif dari Afrika dan Iberia oleh tokoh-tokohnya, yaitu *Pablo Picasso* (1881-1973) dan *George Braque* (1882-1963). Periode dalam era kubisme ini ada dua, yaitu periode analitis dan periode sintesis.

Periode analitis dikembangkan tahun 1909-1912 dengan teori simultanistas, objek harus di-“analisis”, dipecah-pecah dan harus dipandang dari beberapa sudut yang kemudian dilukis sekaligus. Periode sintesis dibuka oleh *Juan Gris* (1887-1927), dengan cara seakan-akan lukisan disusun dari bidang-bidang berlainan warna yang saling tumpang-menumpang dan transparan sehingga membentuk objek yang dilukisnya.

Jenis ini ternyata lebih memfasilitasi pelukis untuk berkreasi. Pokok utama dalam kubisme adalah menghadirkan tampilan serempak dan simultan berbagai bagian sebuah objek, baik yang dilihat dari depan maupun belakang, baik yang tampak maupun tersembunyi yang bertujuan untuk menunjukkan hubungan diantara bagian-bagiannya (Susanto 2011, 232).

g. Dadaisme

Dadaisme merupakan aliran dalam seni rupa dan sastra yang berusaha menolak adanya hubungan logis antara pikiran dan ekspresi. Aliran ini menentang semua syarat-syarat yang berlaku bagi keindahan yang telah ada, bersikap nihilistik, mendukung surealisme dan aliran-aliran yang belakangan ini muncul (Susanto 2011, 95).

4. Teori Wayang

Menurut Mikke Susanto dalam *Diksi Rupa* (Susanto 2011, 436) wayang adalah boneka atau bentuk tiruan manusia atau hewan yang dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama

tradisional dan biasanya dimainkan oleh orang yang disebut dalang. Berikut adalah penjelasan tentang wayang orang dan wayang kulit:

a. Wayang Orang

Wayang orang adalah wayang purwa yang perannya *dilakankan* (dimainkan) oleh manusia. Wayang orang atau disebut juga wayang *wong* biasanya *melakankan* (memainkan) Mahabharata dan Ramayana. Sejarah mengenai wayang wong dimulai dari istana, terutama Kraton Yogyakarta dan Solo. Perkumpulan wayang orang yang terkenal di daerah Jawa di antaranya Ngesti Pandawa (Semarang), Sriwedari (Surakarta), dan Bharata (Jakarta).

Sesuai dengan namanya, wayang tersebut tidak dipentaskan dengan memainkan boneka-boneka wayang, akan tetapi menampilkan manusia-manusia sebagai penggantinya. Mereka menggunakan pakaian dan perhiasan yang sama seperti yang digunakan dalam wayang kulit. Agar rupa mereka menyerupai wayang kulit terutama jika di lihat dari samping, mereka menghiasi mukanya dengan gambar yang dilukis sendiri (Aizid 2012, 46).

Perhiasan yang digunakan dalam wayang orang seperti kelatbahu, anting, dan kaling



Gambar 13. Wayang Wong
Sumber: beritawayang.files.wordpress.com

b. Wayang Kulit

Dikenal dan disebut wayang kulit, karena wayang-wayang tersebut terbuat dari kulit binatang. Berikut adalah beberapa penjelasan tentang macam-macam wayang kulit:

1) Wayang Purwa

Purwa merupakan kata lain dari kata *purwa*, *paruwa*, *parwan* atau *pruwa* yang artinya babak, episode Mahabharata dan Ramayana serta *carangan* (cerita) nya.

Pandam Guritno menegaskan dalam Analisis Kebudayaan wayang purwa adalah pertunjukan wayang kulit dengan cerita-cerita yang mula-mula bersumber pada Mahabharata dan Ramayana India. Jadi meskipun pertunjukan itu menggunakan wayang kulit tetapi kalau ceritanya bukan bersumber pada Mahabharata dan Ramayana bukanlah wayang purwa (Sunarto 1989, 31).

Umumnya cerita yang dibawakan dalam wayang purwa diambil dari cerita Ramayana dan Mahabharata. Bentuk wayang ini sangat berbeda dengan tubuh manusia pada umumnya dan diukir dengan teknik tertentu sehingga perbandingan antara bagian masing-masing seimbang. Awal

bentuk wayang purwa didasarkan pada bentuk relief candi. Lambat laun bentuk tersebut mengalami perubahan sedemikian rupa, sehingga sesuai dengan pribadi masyarakat Indonesia khususnya Jawa.



Gambar 14. Arjuna wayang purwa
sumber: <https://situsguru.files.wordpress.com>

2) Wayang Madya

Wayang Madya merupakan cerita lanjutan dari wayang purwa, dari Yudayono sampai Jayalengkara, yang diciptakan oleh Mangkunegara IV, Surakarta. Tokoh-tokoh raja pada cerita wayang ini, pada umumnya tidak memakai *praba* (sinar atau nimbus), yaitu suatu perhiasan yang dipakai pada punggung setiap raja keturunan dewa sebagai lambang kedudukannya. Cara memakai kainnya dinamakan '*kebanyakan*' atau laksana tabiat angsa (Sunarto 1989, 28).



Gambar 15. Wayang kulit madya
Sumber: <http://budaya-indonesia.org>

3) Wayang Klitik

Wayang Klitik merupakan boneka wayang yang berbentuk pipih, meskipun tidak setipis kulit dan dibuat dari kayu. Tangannya terbuat dari kulit sapi atau kerbau. Wayang ini menceritakan tanah Jawa, khususnya kerajaan Majapahit dan Pajajaran (Sunarto 1989, 28).



Gambar 16. Barata Guru wayang klitik
Sumber: <http://belindomag>

4) Wayang Beber

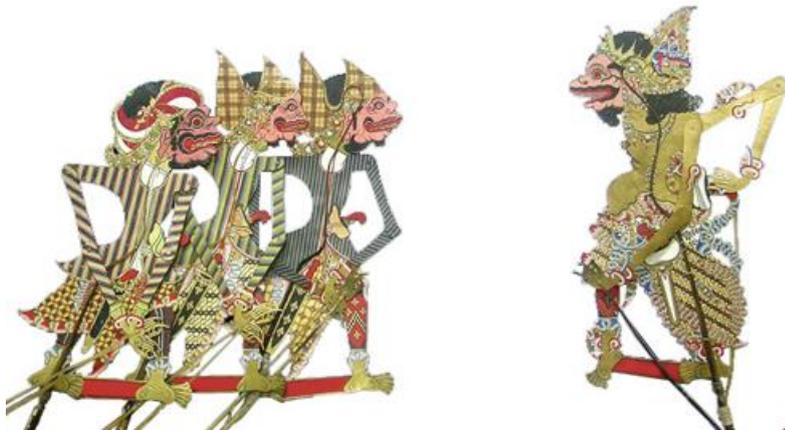
Wayang Beber merupakan gambar wayang yang dilukiskan pada kain putih. Jenis wayang ini biasanya terdiri dari 4 gulung yang berisikan 16 adegan.



Gambar 17. Wayang Beber
Sumber: <https://wayang.files.wordpress.com>

5) Wayang Gedog

Wayang Gedog diciptakan oleh Sunan Giri untuk digunakan dalam cerita Panji yang merupakan cerita raja-raja Jenggala. Cerita ini dimulai dari Prabu Sri Ghataya sampai Kudalaleyan. Bentuk wayang ini mirip dengan bentuk wayang purwa, namun tidak menggunakan *gelung* atau '*supit urang*' pada tokoh-tokoh rajanya. Pada wayang jenis ini tidak ditemukan wayang-wayang raksasa atau wayang kera. Semua memakai kain kepala yang disebut *hudeng gilig*. (Aizid 2012, 44).



Gambar 18. Wayang gedog
Sumber: <http://budaya-indonesia.org>

6) Wayang Golek

Boneka wayang golek pada umumnya berpakaian jubah tanpa digerakan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti boneka pada umumnya. Cerita wayang jenis ini bersumber pada serat Menak yang berisikan cerita Arab. Namun, di beberapa daerah ada juga cerita yang dipentaskan pada wayang golek ini, contohnya cerita Ramayana dan Mahabharata (Sunarto 1989, 29).



Gambar 19. Wayang golek
Sumber: <http://baymonttampa.com>

5. Teori Komposisi dan Warna

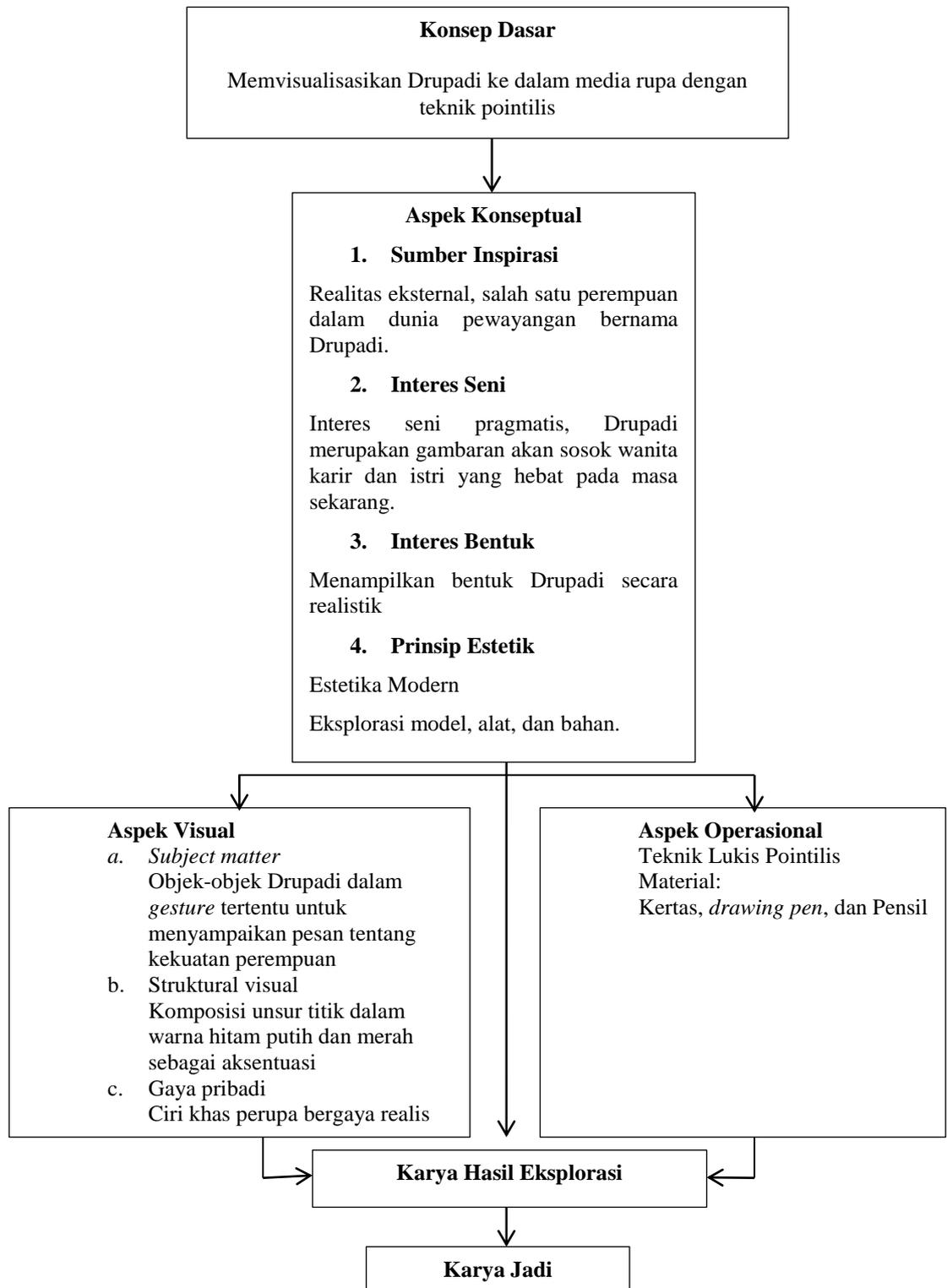
a. Komposisi

Komposisi berasal dari bahasa Inggris *composition*, dari kata kerja *to compose* yang berarti mengarang, menyusun, dan mengubah. Menyusun, mengarang atau mengubah sering digunakan dalam kegiatan seni, baik seni sastra, seni musik, atau seni rupa. Komposisi warna adalah susunan warna yang diatur dengan tujuan seni, baik seni rupa murni seperti patung, lukisan, grafis, keramik, atau seni terapan atau desain (Dramaprawira 2002, 50).

b. Warna monokromatik

Warna monokromatik adalah campuran warna-warna dari ketiga variabel dimensi warna yang berasal dari satu warna. Warna monokromatik (*tints*) yang intensitasnya tinggi, warna nada (*tones*), warna yang intensitasnya sedang (netral), dan warna gelap (*shades*) yang intensitasnya rendah. Susunan warna monokromatik bersifat selaras karena berasal dari satu warna dengan perbedaan nilai dan intensitas. Komposisi warna monokromatik cenderung monoton karena terdiri dari satu warna saja (Darmaprawira 2002, 70).

C. Kerangka Berfikir



D. Metodologi Penciptaan

1. Practice Based Research

Metodologi *practice based research* atau penelitian berbasis praktik merupakan sebuah praktik penelitian berbasis investigasi atau pencarian yang dilakukan untuk mendapatkan referensi praktik dalam penciptaan karya seni rupa berdasarkan referensi tersebut. Metodologi ini memiliki metode praktik yang dimanfaatkan oleh perupa untuk media konvensional yang sering digunakan dalam berkarya seni lukis. Penelusuran juga dilakukan untuk mencari seniman yang berkarya menggunakan media yang serupa. "*Practice based Research is an original investigation undertaken in order to gain new knowledge partly by means of practice and the outcomes of that practice*" (L. Candy 2006, arsip online).

Dalam pencarian referensi praktik, selain medium yang sama perupa juga mencari referensi berdasarkan konsep dari tokoh Drupadi yang perupa angkat dalam tema dengan menggunakan teknik lukis. Penciptaan sebuah karya seni tidak luput dari referensi praktik, hal tersebut dibutuhkan agar terciptanya karya seni yang lebih kreatif dan inovatif. Fokus utama dari metodologi berbasis penelitian ini adalah untuk memajukan pengetahuan tentang praktek, atau untuk memajukan pengetahuan dalam praktek "*primary focus of the research is to advance knowledge about practice, or to advance knowlwdge within practice*" (L. Candy 2006, arsip online).

III. IMPLIKASI MAGANG

A. Deskripsi Narasumber

1. M. Fadhilil Abdi

M. Fadhilil Abdi yang akrab dipanggil dengan nama Fadhilil merupakan Alumnus Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Ia lahir pada tanggal 30 Agustus 1987 di Palembang, Sumatera Selatan.



Gambar 20. Bersama M Fadhilil Abdi (narasumber)
Sumber: dokumentasi pribadi

Saat kuliah di FSRD ISI Yogyakarta, bidang studi utama yang dipilih dan ditekuni oleh Abdi adalah seni lukis. Kali pertama Abdi membuat karya seni cetak grafis pada tahun 2010. Saat itu dia menggarap karya dengan teknik cetak cukil kayu (*woodcut print*) pada papan MDF (*Medium Density Fibreboard*) berupa objek potret seni. Hal tersebut membawanya berpameran tunggal untuk pertama kalinya di Bentara

Budaya Jakarta, 8-17 Mei 2014. Pameran tunggalnya ini terjadi setelah tahun 2012 lalu, Abdi memenangi Kompetisi Trienal Seni Grafis Indonesia IV yang diikuti oleh 224 penggrafis, dengan jumlah karya 405 buah, dan Abdi muncul sebagai juara II.

2. Teguh Kenthus Ampiranto

Teguh Kenthus Ampiranto lahir di Bandung pada tahun 1968. Ia adalah sutradara dari Wayang Orang Bharata yang bertempat di Pasar Senen Jakarta. Ia mulai aktif bermain wayang orang sejak tahun 1994 dengan berperan sebagai prajurit dan raksasa, baru pada tahun 2000- an ia dipercaya memerankan Arjuna. Selain itu Ampiranto juga aktif sebagai salah satu penggerak Sekar Budaya Nusantara (SBN) yang dipimpin oleh Nani Sudarsono, ia mementaskan petunjuk wayang orang dan disiarkan oleh TVRI.



Gambar 21. Teguh Kenthus Ampiranto
Sumber: <http://3.bp.blogspot.com>

B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang

1. Pra-magang

Pada awalnya perupa ingin melakukan proses kegiatan magang di Bandung, dengan beberapa alternatif seniman yang pernah perupa lihat hasil karyanya yang dipamerkan di GALNAS (Galeri Nasional Indonesia). Kecenderungan perupa dengan gaya lukis potret dengan media pulpen membuat perupa tertarik untuk melakukan proses pendekatan dengan beberapa seniman tersebut, yang sama-sama menggunakan media pulpen. Namun ada beberapa kendala yang tidak memungkinkan untuk perupa melakukan proses magang dengan seniman yang telah perupa pilih. Seniman pertama sedang dalam keadaan hamil tua menjelang kelahiran, seniman kedua sedang dalam proses residensi, sehingga perupa tidak dapat melakukan proses magang bersama kedua seniman tersebut.

Dengan demikian, perupa mencoba mencari solusi lain untuk dapat melakukan proses magang. Melalui sosial media *instagram* perupa mencari seniman yang sesuai dengan keinginan perupa dan melakukan kontak dengan email. Seperti yang sudah perupa jelaskan di atas perupa melakukan proses magang bersama Abdi di Yogyakarta.

2. Kegiatan Magang

Setelah melihat portofolio yang telah perupa kirimkan melalui email dan mendapat persetujuan dari narasumber, akhirnya proses magang berlangsung di Yogyakarta. Perupa mengunjungi rumah narasumber yang

terletak di daerah Sewon Bantul untuk melakukan pendekatan dan wawancara serta melakukan beberapa eksplorasi teknik. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah narasumber menunjukkan beberapa hasil karyanya dengan berbagai media seperti pulpen, cat air, pensil warna, cat minyak, dan karya grafis cukil kayu yang semua karyanya adalah gambar potret realis.



Gambar22. Lukisan Ibu Seniman dengan menggunakan cat minyak
Sumber: dokumentasi pribadi

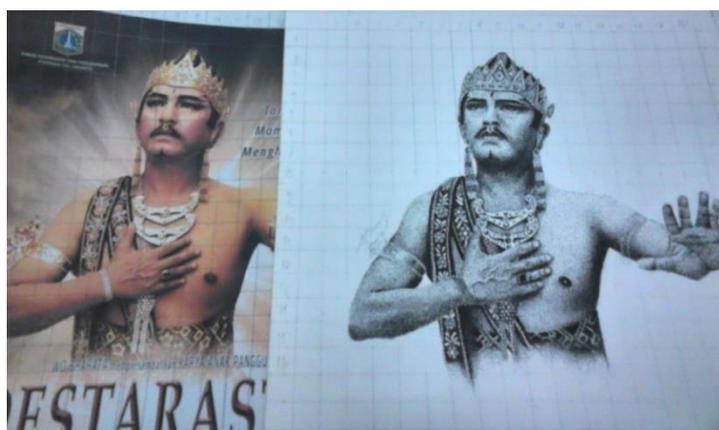
Setelah perupa menjelaskan bahwa perupa ingin membuat karya dengan teknik pointilis seniman tampak kaget karena teknik pointilis dirasa harus memiliki banyak waktu dan kesabaran yang tinggi, berbeda dengan teknik lain dalam lukis yang bisa dilakukan dalam waktu kebut sehari semalam. Setelah melakukan beberapa diskusi tentang teknik menggambar potret realis akhirnya proses eksplorasi dilakukan. Perupa

diberikan waktu semalam untuk mengerjakan gambar potret dengan teknik pointilis.



Gambar 23. Seniman mengajarkan menggambar proporsi
Sumber: dokumentasi pribadi

Pertemuan selanjutnya perupa menunjukkan hasil karya lukis potret dengan teknik pointilis ukuran A4 yang dikerjakan dalam waktu semalam. Dalam hal ini perupa berpendapat bahwa penguasaan teknik dan keakraban media dapat mempercepat proses melukis pointilis.



Gambar 24. Hasil gambar potret dalam eksplorasi teknik pontilis
Sumber: dokumentasi pribadi

Proses selanjutnya perupa diajarkan menggambar bentuk lingkaran, dan kotak dengan satu warna seperti lingkaran hitam dengan latar belakang hitam. Hal tersebut disarankan oleh seniman agar perupa lebih peka dengan gelap terang dan melatih kesabaran serta ketelitian perupa.



Gambar 25. Seniman mencontohkan cara menggambar bentuk
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 26. Hasil gambar bentuk dadu dengan teknik pointilis
Sumber: dokumentasi pribadi

Evaluasi dilakukan bersama dengan seniman terkait dalam poses menggambar potret realis. Banyak saran yang disampaikan oleh seniman yang membangun dan bermanfaat bagi perupa dalam berkarya. Sebelum melakukan proses magang perupa selalu mengalami kesulitan dalam

menggambar proporsi tubuh, selalu mengalami distorsi dan di sini narasumber mengajarkan teknik lama yang mungkin sudah jarang digunakan karena adanya alat bantu yang lebih modern seperti proyektor. Syarat menggambar realis adalah ketepatan proporsi dengan menggunakan skala perupa diharap dapat melatih kepekaan dan ketelitiannya kembali. Narasumber pun menggunakan cara yang sama saat menggambar di medium yang ukurannya besar, yaitu menggambar dengan skala.



Gambar 27. Contoh skala yang seniman buat di kanvas
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada minggu berikutnya perupa melakukan wawancara dengan Ampiranto dan ibu Pudji yang memerankan Drupadi di gedung Wayang Orang Bharata Pasar Senen. Berikut adalah beberapa pertanyaan yang perupa ajukan kepada narasumber:

- a. Seperti apa proses kelahiran Drupadi?
- b. Seperti apa sosok Drupadi dalam pewayangan Jawa?
- c. Apa yang membedakan Drupadi Jawa dan India?

- d. Ciri khas apa yang ada dalam Drupadi Jawa?
- e. Sosok yang bagaimana Drupadi dalam kehidupan sekarang?



Gambar 28. (a): Wawancara bapak Teguh Kenthus Ampranto, (b): Wawancara ibu Mudji
Sumber: dokumentasi pribadi

3. Lokasi Magang

Proses magang berlangsung di rumah M Fadhil Abdi berlokasi di Sewon Bantul Yogyakarta, Jawa Tengah. Sebelumnya Abdi tinggal di kontrakan yang berdekatan dengan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Setelah masa kontraknya habis ia memutuskan untuk mencari kontrakan yang lebih besar untuk kepentingan berkarya. Rumah tersebut mempunyai satu kamar yang bersebelahan dengan ruang tamu, di ruang tamu tersebut banyak karya seniman menghiasi dinding-dinding ruangan. Lalu ada ruang tengah yang panjang, dengan pencahayaan terang dari lampu, di ruangan tersebut ia berkarya.

Suasana asri pedesaan sangat terasa di rumah itu, tepat di depan rumah barunya terbentang petakan-petakan sawah. Meskipun Abdi baru pindah di sana namun banyak orang yang telah mengenal dirinya, sehingga suasana akrab dari tetangga yang menyapa membuat suasana magang terasa mencair. Berikut adalah foto-foto perupa di rumah narasumber.



Gambar 29. Rumah M Fadhilil Abdi
Sumber: dokumentasi Pribadi

Lokasi wawancara selanjutnya adalah gedung pertunjukan Wayang Orang Bharata yang bertempat di Jl. Kalilio 15, Senen, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.



Gambar 30. Panggung teater WO Bharata
Sumber: dokumentasi pribadi

4. Waktu Magang

Waktu magang dilakukan setelah mendapat kesepakatan waktu dari seniman. Jadwal yang telah disetujui adalah sore hingga malam hari, di mana saat itu adalah waktu narasumber mulai beraktifitas.

Pertemuan ke-1 : Minggu, 29 Maret 2015

Kegiatan : Melakukan pertemuan dengan narasumber di Institut Seni Indonesia Yogyakarta setelah membuat janji terlebih dahulu sebelumnya.

Pertemuan ke-2 : Selasa, 30 November 2015

Kegiatan : Berkunjung ke rumah narasumber untuk memberikan surat izin magang dan melakukan diskusi tentang portofolio perupa.

Pertemuan ke-3 : Rabu, 1 April 2015

Kegiatan : Narasumber menunjukkan bagaimana cara menggambar potret dengan skala. Karena waktu narasumber tidak begitu banyak akhirnya proses berkarya dilanjutkan di penginapan perupa.

Pertemuan ke-4 : Jumat, 3 April 2015

Kegiatan : Setelah melihat hasil eksplorasi, narasumber memberikan masukan tentang teknik hitam di atas hitam, dan putih di atas putih dengan menggambar bentuk lingkaran, dan gambar dadu.

Pertemuan ke-5 : Minggu, 5 April 2015

- Kegiatan : Eksplorasi bentuk draperi yang akan menjadi bagian dari karya perupa.
- Pertemuan ke-6 : Jum'at, 10 April 2015
- Kegiatan : Perupa menunjukkan semua hasil selama proses magang.
- Pertemuan ke-7 : Senin, 13 April 2015
- Kegiatan : Narasumber mengajak perupa berdiskusi tentang teknis berkarya realis untuk teknik pointilis setelah melihat semua hasil eksplorasi selama magang.

Proses wawancara yang perupa lakukan di WO Bharata selama dua hari, dengan dua narasumber yang berperan sebagai Drupadi dan Sutradara dari pertunjukan wayang orang Bharata.

C. Pengalaman yang Diperoleh

Banyak pengalaman yang diperoleh selama proses magang. Kedua narasumber memberikan banyak berpengaruh dalam proses penciptaan karya baik dalam konsep maupun teknik. Abdi yang memiliki latar belakang sama-sama orang Palembang Sumatra Selatan membuat komunikasi yang terjalin lebih akrab. Proses diskusi pun menjadi lebih nyaman dan santai. Banyak ilmu yang belum diketahui oleh perupa yang disampaikan oleh seniman selama proses magang. Kritik dan saran membangun yang disampaikan pun menjadi pengalaman tersendiri bagi perupa.

Bapak Ampiranto dan ibu Mudji memberikan banyak pengetahuan baru yang belum diketahui oleh perupa tentang sosok Drupadi. Hal tersebut

berpengaruh dalam pengembangan ide dan gagasan visual dalam penciptaan karya.

1. Aspek Konseptual

Pengalaman yang diperoleh dalam aspek konseptual ini karya narasumber lebih cenderung kepada kebebasan berkarya, ia tidak begitu mementingkan konsep. Menurut Abdi konsep itu dapat mematikan kreativitas, sehingga kemampuan visual lebih dikuatkan dalam proses berkarya. Dalam berkarya Abdi mengekspresikan pengalaman artistiknya yang berasal dari realitas eksternal, dimana dirinya sering menjadikan potret ibu dan kekasihnya sebagai objek dalam karya. Kecenderungan bentuk yang dihasilkan dari karya-karya Abdi adalah bentuk figuratif. Interes seni pada bentuk figuratif cenderung kepada interes seni pragmatis yang menjadikan seni sebagai sebuah pencapaian. Perempuan dipilih Abdi sebagai objek karena menurutnya sosok perempuan adalah objek yang paling indah untuk dieksplor setiap detail keindahannya.

Pendapat dari narasumber WO Bharata tentang Drupadi merupakan sosok perempuan yang tangguh. Ia merupakan gambaran perempuan masa kini yang dapat melakukan kegiatan di dalam atau di luar rumah.

2. Aspek Visual

Pengalaman dalam aspek visual dari observasi ialah karakteristik objek dalam setiap karya Abdi yang cenderung pada figur perempuan. Unsur rupa seperti garis, warna, tekstur menjadi satu kesatuan utuh dalam bidang gambar yang menghasilkan karya realis fotografi. Setiap detail rambut, pori-pori, dan

bulu kecil mampu terjangkau oleh penglihatan Abdi. Hal tersebut merupakan ciri di setiap karya yang diciptakannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelompok WO Bharata aspek visual yang diperoleh yaitu bentuk realistik dari Drupadi. Menurut narasumber Drupadi dalam bentuk realistik memiliki ciri fisik yang anggun, cantik, tidak terlalu tinggi, rambut panjang, dan berkulit coklat. Kain yang digunakan oleh Drupadi yaitu berwarna hijau dan kuning bukan merah.

3. Aspek Operasional

Dalam aspek operasional Abdi menggunakan medium yang berbeda-beda, dari papan MDF, kanvas, kertas, dan papan kayu. Cat yang digunakan adalah cat minyak dengan hasil karya yang mirip dengan foto. Dalam proses persiapannya yang pertama dilakukan adalah melakukan pemotretan, lalu tahap pelaksanaannya membuat sketsa pada kanvas menggunakan pensil. Setelah membuat sketsa, pewarnaan dimulai dari warna yang gelap yang bertujuan untuk melihat garis tegasnya seperti bagian rambut, leher, hidung, dan mata.

Setelah mewarnai bagian yang gelap baru mewarnai bagian yang terang dengan detail menggunakan kuas kecil, lalu bagian latar belakang dengan warna lebih muda yang senada dengan warna objek. Bagian *finishing*-nya Abdi tidak menggunakan bingkai hanya merapikan bagian pinggir kanvas dengan cat putih.

D. Implikasi

Dalam penciptaan karya seni rupa ini banyak pengaruh baik yang dirasakan oleh perupa dalam proses penciptaan karya. Baik dalam gagasan atau pun teknik dalam membuat proporsi yang perupa sendiri masih kurang menguasai dalam hal tersebut. Pengetahuan baru yang perupa dapat dalam proses magang ini sangat membantu perupa dalam menampilkan bentuk gambar potret realis.

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan selama kegiatan magang aspek yang paling berpengaruh bagi perupa adalah aspek operasional. Jika dalam berkarya narasumber lebih dekat dengan media cat di atas kanvas, perupa lebih dekat dengan medium kertas sehingga proses magang pun diisi dengan proses berkarya di atas kertas. Pengenalan teknik dan proses menggambar potret realis diajarkan oleh narasumber dengan menggunakan medium kertas, sehingga proses kreativitas yang diperoleh saat magang berpengaruh dalam penciptaan karya perupa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber WO Bharata aspek yang paling berpengaruh bagi perupa adalah aspek visual. Perupa tidak menggunakan warna yang menjadi ciri khas dari Drupadi namun warna hitam dalam visualisasi karya. Perupa menggunakan warna monokromatik hitam karena dalam pewayangan Jawa Drupadi memiliki ciri kulit berwarna hitam. Warna merah pada karya eksplorasi dipilih perupa karena warna merah mewakili beberapa kejadian yang dialami Drupadi seperti terlahir dari api, dan membasuh rambutnya dengan darah.

IV. KONSEP PENCIPTAAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai beberapa aspek yang dibutuhkan dalam proses pembuatan eksplorasi karya, diantaranya aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional. Aspek tersebut diperlukan sebagai landasan dalam membuat karya dengan teknik pointilis. Berikut adalah penjabaran dari ketiga aspek tersebut:

A. Aspek Konseptual

1. Sumber Inspirasi

Inspirasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah */in-spi-ra-si/* ilham, inspirasi atau ilham merupakan sebuah kondisi istimewa saat timbul berbagai jenis kegiatan kreatif manusia. Hal tersebut dikarenakan manusia mengalami pencerahan dalam pikirannya yang mendorong manusia untuk menghasilkan banyak karya kreatif. Ide penciptaan sebelum proses magang adalah visual draperi. Selama proses magang banyak pengalaman yang perupa dapatkan dalam pengembangan ide dan gagasan, ide dapat berasal dari lingkungan terdekat baik itu masyarakat atau keluarga hingga terciptanya sebuah karya. Pengembangan sumber inspirasi akan wayang berdasarkan kenangan masa kecil yang dialami oleh perupa. Kenangan tersebut adalah pengalaman pertama saat perupa melihat pertunjukan wayang di acara televisi.

Ketertarikan perupa akan wayang membuat perupa ingin mengetahui lebih banyak tentang karakter yang ada dalam setiap pertunjukan wayang terutama karakter Drupadi yang lembut, anggun, tegas, dan patuh terhadap

suaminya. Perempuan yang lembut menurut perupa adalah perempuan yang memiliki tata krama dalam bertutur dan bersikap sehingga dapat menghormati orang lain. Gambaran tentang perempuan anggun dan tegas sendiri perupa gambarkan seperti dewi Diana dalam mitologi Yunani yang memiliki bentuk tubuh yang proporsional dan wajah yang cantik dengan kebebasannya memburu binatang di alam liar.

Karena wayang memberikan sebuah gambaran tentang hidup dan kehidupan, dalam setiap tokoh pewayangan memiliki sifat dan karakter berbeda seperti kehidupan manusia dalam kehidupan nyata. Karakter Drupadi dalam pewayangan menjadi inspirasi dalam penciptaan karya, yang timbul dari ketertarikan perupa akan sosoknya yang memiliki karakter sifat penurut, lembut dan tegas. Sosok perempuan yang lembut dan tegas perupa gambarkan dalam bentuk lukis pointilis.

Hasil wawancara perupa dengan kelompok WO Bharata menjelaskan bahwa Drupadi merupakan sosok perempuan yang lembut, tegas dan pemberani. Lembut yang dimaksud ialah lembut dalam bertutur kata, cara jalan yang anggun, dan penyayang. Tegas, Drupadi merupakan sosok wanita yang tegas dalam mengambil keputusan baik itu yang bersangkutan dengan dirinya atau keluarganya. Pemberani, dalam hal ini terlihat saat dirinya turut mengikuti masa pembuangan bersama suaminya di hutan selama 13 tahun, serta sumpah yang ia lakukan terhadap saudara iparnya yaitu Dursasana. Drupadi memiliki kulit hitam dengan rambut panjang yang terurai. Ia merupakan putri dari raja Drupada dari kerajaan Panchala yang terlahir dari api pemujaan bersama

saudara kembarnya Destadyumna. Dalam cerita pewayangan Drupadi merupakan istri dari sulung Pandwa, yaitu Yudhistira.

Drupadi dalam bentuk wayang kulit memiliki berbagai atribut yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan ia mengalami banyak kejadian dimana dirinya remaja memiliki rambut panjang tanpa sanggul. Saat menjadi ratu ia menggunakan atribut selayaknya ratu dengan sanggul dan perhiasan seperti gelang kaki serta *kelatbahu*. Saat menjalani masa pembuangan dirinya hanya menggunakan kain sederhana tanpa perhiasan, pada masa tuanya ia menggunakan baju panjang.

Dari gambaran sifat-sifatnya di atas yang membedakan ide gagasan perupa dengan narasumber yaitu, Drupadi dalam wayang menggunakan kain berwarna hijau dan kuning yang berasosiasi dengan keteduhan dan perdamaian. Sedangkan Drupadi yang dikenal perupa adalah Drupadi dengan kain merahnya. Sosok Drupadi dengan kain merah dirasakan perupa sangat cocok dengan sifatnya yang pemberani dan tegas. Persamaan perupa dengan narasumber adalah sudut pandang sosok Drupadi masa kini, dapat digambarkan bahwa Drupadi adalah wanita karir yang memiliki banyak kegiatan di luar rumah namun tetap memperhatikan rumahtangganya.

Hasil wawancara yang perupa peroleh dari narasumber banyak berpengaruh dalam ide penciptaan. Sebagai sumber inspirasi Drupadi merupakan gambaran perempuan masa kini, dimana ia harus bekerja di luar rumah dan di dalam rumah, ia menuntut hak yang sama dengan laki-laki. Seperti yang telah dijelaskan oleh *Naomi Wolf* tokoh aliran feminisme liberal dimana ia

menempatkan perempuan yang memiliki kebebasan secara penuh dan individual, perempuan memiliki kesetaraan rasionalitas dimana perempuan adalah makhluk rasional yang kemampuannya sama dengan laki-laki.

Dalam bentuk visual, Drupadi memiliki kulit yang berwarna hitam. Hitam adalah warna tergelap, warna yang berasosiasi pada kegelapan malam, kesengsaraan. Akan tetapi hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, dan keanggunan (Sanyoto 2009, 50). Dalam psikologi warna, hitam merupakan warna yang mengandung kesan misteri, kegelapan, dramatis, dan kesunyian. Namun hitam adalah warna yang tegas, dan kuat (arsip online, 2016). Berdasarkan perbandingan dengan sumber inspirasi dari narasumber, maka dapat ditegaskan sumber inspirasi perupa adalah Drupadi masa kini yang memiliki sifat anggun dan tegas.

2. Interes Seni

Pada dasarnya terdapat 3 interes seni (Wardhani dkk 2011. 29), yaitu interes seni pragmatis, interes seni reflektif, dan interes seni estetis. Interes seni pragmatis menempatkan seni sebagai instrumen pencapaian tujuan tertentu, misalnya tujuan nasional, moral, dakwah, politik, dan lain-lain. Interes seni reflektif menempatkan seni sebagai pencerminan realitas aktual atau fakta dalam kehidupan nyata, dan realitas khayali atau realitas yang ada dalam bayangan sebagai sesuatu yang sempurna. Interes seni estetis merupakan interes seni yang mengeksplorasi nilai-nilai estetis secara mandiri dengan kata lain seni untuk seni.

Narasumber merupakan seniman yang bebas dalam berkarya, ia tidak terikat oleh aturan apapun. Namun dalam berbagai hal ia memikirkan teknis penggarapan karya, seperti melakukan eksplorasi dalam berbagai media. Dapat disebutkan bahwa narasumber menggunakan interes seni reflektif. Hal tersebut dapat dilihat dari karyanya yang berbasis realis. Narasumber mengeksplorasi wajah diri dan perempuan dalam berkarya. Sedangkan perupa menciptakan lukisan berbasis realis yang bertujuan penyadaran kepada masyarakat akan kekuatan seorang perempuan yang lembut, dan memperkenalkan kembali budaya wayang. Tujuan penciptaan seperti ini tergolong ke dalam interes seni pragmatis. Ketertarikan perupa yang berdarah jawa terhadap wayang sebagai media penyadaran merupakan salah satu bukti kebenaran pendapat Azid (2012, 7) bahwa wayang merupakan salah satu karya asli bangsa Indonesia yang memiliki tempat di hati masyarakat khususnya masyarakat Jawa.

Berdasarkan perbandingan dengan interes seni dari narasumber, maka dapat ditetapkan interes seni perupa adalah interes seni pragmatis, yang digunakan perupa dalam penciptaan karya. Perupa menampilkan unsur budaya dalam latar belakang penciptaan dan pesan moral yang perupa kemas dalam lukisan bertemakan Drupadi.

3. Interes Bentuk

Narasumber merupakan pemain wayang orang, wayang yang dimainkan oleh manusia. Dalam wayang orang pemain harus sesuai dengan apa yang di perankan, misalkan Arjuna. Untuk menjadi Arjuna tidak semua bisa memerankan lakon penengah dari Pandawa ini, karena ada syarat dan

ketentuan yang harus dipenuhi seperti ukuran tinggi badan, bisa *nembang* (nyanyi), bentuk tubuh yang gagah. Sedangkan wayang yang dikenal perupa adalah wayang kulit, seni dua dimensi yang berbentuk dekoratif. Kedekatan perupa akan bentuk realistik menjadi acuan dalam visual penciptaan karya. Perupa mentransformasikan bentuk dekoratif dari wayang kulit ke dalam bentuk manusia realistik sesuai dengan ciri dan imajinasi perupa.

Penerapan interes bentuk digunakan untuk mengekspresikan penghayatan nilai-nilai internal atau eksternal, dengan mempertimbangkan kecenderungan bentuk karya menurut perupa dan kecenderungan bentuk karya secara umum. Ada tiga jenis penerapan interes bentuk, yang pertama adalah bentuk figuratif, yaitu karya seni yang menggambarkan figur dengan objek-objek alami, hewan, manusia, tumbuhan, gunung, lautan, dan yang lainnya. Penerapan bentuk figuratif digambarkan dengan cara meniru warna dan rupa objek tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang perupa lakukan dengan seniman Abdi, karya yang diciptakannya termasuk ke dalam interes bentuk figuratif. Ketelitian dan kepekaannya melihat suatu gambar membuat karya Abdi seperti hasil potret, atau dapat disebut juga dengan istilah realis fotografi.

Penerapan interes bentuk yang kedua adalah bentuk semi figuratif, yaitu karya seni yang setengah figuratif. Dalam penerapannya menggambarkan figur atau kenyataan yang alami, namun bentuk dan warnanya mengalami distorsi, deformasi, dan stilasi oleh seniman. Jadi bentuk semi figuratif ini tidak meniru rupa sesungguhnya, tetapi diubah untuk kepentingan pemaknaan. Ketiga adalah interes bentuk nonfiguratif, dimana penerapan bentuk sama sekali tidak

menggunakan bentuk alami. Karya seni ini terjadi dari susunan unsur-unsur visual yang dibentuk sedemikian rupa untuk menghasilkan bentuk yang indah.

Berdasarkan perbandingan dengan interes bentuk dari narasumber, maka dapat ditetapkan interes bentuk perupa lebih cenderung pada bentuk figuratif realistik. Perupa telah merubah bentuk dekoratif dari wayang ke bentuk realistik, sehingga perwujudan tersebut disampaikan perupa dalam bentuk figur manusia.

4. Prinsip Estetika

Modernisme lahir dari dorongan untuk menjaga standar nilai estetik yang terancam oleh berbagai permasalahan seni. Dorongan itu menjadikan seni menjadi satu-satunya tujuan seni. Sedangkan nilai-nilai yang berasal dari agama, tradisi, politik, dan ekonomi tidak lagi menjadi bagian dari estetika modernisme. Dalam estetika modern seni bersifat pribadi, tidak menjadi instrumen dari kepentingan apa pun. Modernisme mengutamakan gagasan kemajuan yang melahirkan norma-norma kebaruan, keaslian, dan kreativitas (Anoegrajekti, Cecilia, Dwi, dkk. 2008).

Berdasarkan hasil observasi, narasumber memiliki gaya berkarya yang beraliran realis, karya-karya yang diciptakan adalah potret wajah yang hampir menyerupai foto. Dalam diksi rupa dijelaskan bahwa aliran tersebut sering dikaitkan dengan keberadaan dan kekuatan dari seni fotografi yang sangat detail dalam menangkap objek gambar. Sehingga kekuatan lukisan dan pelukisnya terdapat pada kualitas penangkapan detail dan kepekaan pada karya

(Susanto 2011). Berdasarkan keterangan tersebut, menurut perupa karya-karya Abdi secara umum menganut prinsip estetika modern.

Tidak bedanya dengan Abdi, perupa tertarik melukiskan Drupadi dalam sosok perempuan secara realistik. Sosok realistik tersebut diwujudkan berdasarkan kreativitas masing-masing pribadi seniman. Teknik melukis dengan pendekatan seperti penjelasan di atas dapat digolongkan dalam bagian seni modern. Berdasarkan perbandingan dengan prinsip estetika dari narasumber, maka dapat ditetapkan prinsip estetika perupa adalah estetika modern.

Lukisan pointilis, yaitu mengomposisikan bentuk realistik dari konfigurasi unsur titik dan warna. Dengan cara seperti ini perupa mengubah bentuk dekoratif ke dalam bentuk realistik. Unsur-unsur tersebut dan pengomposisiannya diuraikan secara khusus sebagai berikut.

B. Aspek Visual

1. Unsur-unsur Rupa

a. Titik

Titik atau *point* merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Titik tidak memiliki ukuran panjang dan lebar, tidak mengambil daerah atau ruang, titik merupakan pangkal dan ujung sepotong garis (Wucius Wong 1986). Hasil wawancara yang perupa lakukan dengan kelompok WO Bharata menjelaskan bahwa Drupadi adalah sosok yang lemah dan tidak pandai dalam ilmu perang, namun kelemahan dari

Drupadi menjadi sumber kekuatan orang disekitarnya. Berdasarkan hasil perbandingan narasumber maka unsur titik digunakan oleh perupa sebagai simbol kelahiran dan kehancuran dari bangsa atau *wangsa* Arya melalui tokoh Drupadi. Dimana karakter titik yang kecil dan lembut jika bersatu dalam jumlah banyak mampu menghasilkan bentuk yang kuat.

b. Bentuk

Bentuk merupakan rupa atau wujud. Sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya kecil. Bentuk akan tampak besar jika diletakkan dalam bingkai yang kecil, dan akan terlihat kecil jika diletakkan dalam bingkai yang besar (*Wucius Wong* 1986). Berdasarkan hasil observasi, narasumber begitu dekat dengan bentuk perempuan. Perempuan menurutnya adalah makhluk yang sangat indah untuk diekplor keindahannya.

Dari hasil tersebut perupa mencoba bereksplorasi menggunakan model dalam penciptaan karya. Berdasarkan perbandingan bentuk dari narasumber, maka ditetapkan bentuk dari karya perupa adalah berbentuk figuratif realistik. Bentuk wayang nonfiguratif ditransformasikan menjadi bentuk figuratif dari susunan unsur titik sesuai dengan karakter Drupadi dan imajinasi perupa.

c. Warna

Warna yang digunakan perupa pada tahap eksplorasi adalah warna merah, warna yang berasosiasi pada darah, api, juga panas. Karakternya yang kuat, enerjik, semangat, dan berani. Adapun penggunaan warna tersebut terdapat pada karya eksplorasi sebelum dan setelah magang.

Pemilihan warna merah pada karya sebelum magang dimaknai oleh perupa sebagai darah yang digunakan untuk membasuh rambut Drupadi. Beda halnya penggunaan warna merah pada karya eksplorasi setelah magang. Warna merah dimaknai oleh perupa sebagai bentuk identitas seorang Drupadi, yang perupa ketahui sosok Drupadi selalu menggunakan pakainan (kain) berwarna merah. Hal tersebut berbeda dengan perspektif dari kelompok WO Bharata yang menjelaskan bahwa Drupadi tidak menggunakan warna merah.

Berdasarkan perbandingan warna dari narasumber maka ditetapkan perupa menggunakan warna hitam yang mewakili warna kulit dari Drupadi. Warna hitam adalah warna gelap. Warna ini berasosiasi dengan kegelapan malam, bencana, kesengsaraan. Warna hitam juga melambangkan kesedihan, kematian, juga kekejaman (Sanyoto 2009, 50). Warna diaplikasikan melalui unsur titik dari *drawing pen* warna hitam dengan memperbanyak titik pada bagian yang gelap, dan sedikit titik pada bagian yang terang. Seni modern penuh dengan berbagai macam gaya atau aliran seperti naturalis, *pop art*, impresionisme, abstrak, pointilisme, dan lain-lain. Dengan menggunakan media *drawing pen* di atas kertas perupa menciptakan karya lukis pointilis.

d. Ruang

Ruang merupakan istilah yang berhubungan dengan bidang dan keluasan. Setiap bentuk pasti menempati ruang, sehingga ruang adalah unsur rupa yang harus ada, karena ruang tempat bentuk-bentuk berada.

Ruang meliputi ruang bentuk dua dimensi (dwimatra) dan ruang bentuk tiga dimensi (trimatra). Eksplorasi ruang yang dihadirkan perupa ialah ruang maya atau semu. Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semu, yaitu ruang datar dua dimensi, namun bentuk raut yang menempati ruang tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga terlihat seperti tiga dimensi. Efek tiga dimensi atau realistik dihasilkan dari penggambaran cahaya-bayangan atau terang-gelap dari objek sebagaimana terlihat di alam nyata. Kesan gelap dibentuk dari pengulangan titik yang lebih rapat dan tebal, sebaliknya kesan terang dibentuk dari titik yang diratakan penempatannya.

e. Tekstur

Tekstur atau disebut juga dengan barik dalam bidang seni digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur antara lain, tekstur halus: lembut, ringan, dan tenang. Tekstur kasar: kuat, kokoh, berat, dan keras. Eksplorasi tekstur yang dilakukan perupa ialah tekstur kasar semu. Arti dari tekstur kasar semu adalah terlihat kasar, tetapi jika diraba terasa halus. Penggunaan tekstur kasar semu dipilih karena Drupadi merupakan sosok perempuan yang lembut dan halus, ia tidak menyukai kekerasan. Namun dalam kondisi yang merugikan dirinya ia dapat berubah menjadi seorang perempuan yang tegas dan berani.

2. Komposisi

Komposisi merupakan penyusunan unsur-unsur rupa yang dapat menimbulkan nilai estetik. Komposisi warna yang digunakan perupa adalah warna monokromatik dari warna hitam. Perupa menggunakan komposisi

pada kertas dari tahap eksplorasi model hingga karya jadi. Objek realistik perempuan dari Drupadi, perupa tampilkan dalam prinsip dasar seni rupa yaitu proporsi, irama, kesatuan, dan keseimbangan.

a. Proporsi (*Proportion*)

Merupakan perbandingan antara objek yang satu dengan objek yang lainnya secara keseluruhan. Misalnya perbandingan antara tinggi badan model pertama dan kedua. Dalam bidang gambar antara objek dan latar harus sesuai perbandingannya, objek gambar berada di tengah bawah kertas agar terlihat lebih proporsional. Perbandingan objek harus sesuai sehingga dapat dikatakan proporsional apabila perbandingan tersebut sesuai dengan ciri khas dari Drupadi.

b. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan suatu pengulangan antara satu atau beberapa unsur secara berulang dan terjadi terus menerus. Pengulangan tersebut dapat berupa titik, susunan garis, dan warna sehingga tercapai keharmonisan dalam karya. Irama yang dihasilkan dari karya perupa yaitu pengulangan dari unsur titik yang dilakukan berulang-ulang pada bagian gelap dan menyebar pada bagian terang dengan menggunakan *drawing pen* warna hitam.

c. Kesatuan (*Unity*)

Unity merupakan prinsip dasar yang sangat dibutuhkan dalam penciptaan karya seni. Kesatuan merupakan prinsip seni yang menjadi penghubung antara unsur-unsur dalam seni rupa. Unsur seni berupa titik,

bentuk, warna, ruang dan tekstur apabila dikaitkan satu sama lain setiap unturnya akan menciptakan kesatuan karya yang utuh. Kesatuan yang dihasilkan dari karya perupa yaitu kesatuan antara unsur titik yang menciptakan tekstur kasar semu dalam bidang gambar.

d. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip yang harus dicapai dalam penciptaan karya seni. Keseimbangan diciptakan agar penikmat seni dapat menikmati karya dengan nyaman saat melihatnya. Keseimbangan atau balance dapat dikategorikan menjadi simetris (*symmetrical*), memancar (*radial*), sederajat (*obvious*), tersembunyi (*axial*). Keseimbangan simetris merupakan penggabungan antar unsur rupa yang terlihat sejajar. Keseimbangan memancar merupakan penggabungan dari sisi kanan, kiri, atas, bawah yang sejajar seperti roda sepeda.

Keseimbangan sederajat merupakan keseimbangan komposisi antara ruang bagian kanan dan kiri tanpa memperdulikan bentuk dari masing-masing ruang. Dapat dilihat contoh karya yang perupa ciptakan, dengan satu objek gambar yang berpusat di bagian tengah. Keseimbangan tersembunyi atau disebut juga dengan keseimbangan asimetris dimana bagian kanan dan kiri tidak memiliki besaran yang sama. Dalam karya perupa keseimbangan ini memiliki karakter yang dinamis dari lekukan kain, hidup dan bergairah dengan terfokus pada tengah bidang gambar ditambah dengan latarbelakang sebagai objek pendukung dalam karya.

3. *Gesture*

Gesture adalah bentuk perilaku nonverbal yang terjadi pada gerak tangan, jari-jari, dan bahu. *Gesture* merupakan kombinasi dari bentuk tangan, seluruh gerakan tangan, lengan atau bahu serta ekspresi wajah yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang. *Gesture* berbeda dengan komunikasi fisik nonverbal yang tidak mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu. Ada dua jenis elemen dalam komunikasi yang sangat penting yaitu lisan (komunikasi verbal) dan *gesture* (komunikasi non verbal). *Gesture* tidak menciptakan rasa tanpa bahasa lisan yang mengiringinya dan sebaliknya, lisan tidak menciptakan sebuah rasa tanpa *gesture* yang menyertainya, sehingga keduanya merupakan dua hal yang saling berkaitan, bukan dua hal yang saling terpisah.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gesture* adalah komunikasi non verbal berupa gerak tubuh yang meliputi ekspresi wajah, tangan, bahu, jari-jari, atau bagian tubuh yang lain yang biasa digunakan secara bersamaan tanpa disadari atau secara sadar pada saat berkomunikasi. *Gesture* yang digunakan perupa dalam penciptaan karya ini adalah bahasa tubuh:

a. Kepala

Bagian tubuh ini dalam karya perupa menegaskan seperti gerakan menolak, menggeleng, pasrah. Tidakan atau gerakan tersebut menggambarkan peristiwa yang disampaikan oleh Drupadi dalam kata-kata.

b. Wajah

Bagian tubuh ini paling banyak mengirim pesan tersembunyi, dalam karya ini perupa menunjukkan emosi terpendam seorang Drupadi, dimana dirinya tidak dapat mengungkapkan perasaan sedih, dendam, marah, dan pasrah. Mata merupakan bagian wajah yang sangat intens, dalam karya ini perupa menggambarkan mata Drupadi tidak menatap lurus ke depan, melainkan menunduk, menegadah, terpejam, dan melirik ke bawah sebagai tanda bahwa Drupadi merupakan seorang yang anggun dan lembut.

c. Pundak

Bagian tubuh ini sering digunakan untuk menunjukkan sikap suka atau tidak suka seseorang terhadap suatu pembicaraan. Dalam karya, perupa menunjukkan sikap Drupadi yang tidak menyetujui sebuah perjanjian dalam permainan judi dan peristiwa saat dirinya pasrah terhadap takdir dengan simbol bahu yang diangkat dan memiringkan bahunya ke arah samping.

d. Lengan

Bagian tubuh ini sering digunakan untuk memperlihatkan ekspresi emosi. Dalam karya, perupa menampilkan bahwa Drupadi merasakan malu dan sedih saat dirinya menjadi taruhan dalam permainan judi dengan mendekapkan lengannya ke tubuhnya sendiri. Sedangkan lengan yang terbentang mengekspresikan emosi Drupadi yang kuat baik itu emosi positif atau negatif.

e. Tangan

Bagian tubuh ini sering digunakan dengan tujuan tertentu. Dalam karya, perupa menunjukkan kesedihan dan ketidaktertarikan Drupadi akan suatu peristiwa yang dialaminya dengan menyentuh bagian tertentu dari tubuhnya sendiri.

f. Kaki

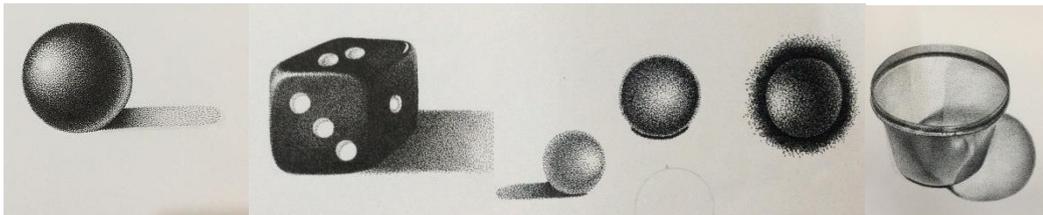
Bagian tubuh ini perupa menggambarkan kekuatan seorang Drupadi yang berdiri dengan kaki merapat. Sedangkan kaki yang bersimpuh menggambarkan kepasrahan Drupadi terhadap takdir, dan kaki yang bertumpuh menggambarkan keadaan yang tertekan yang dialami oleh Drupadi.

4. Gaya pribadi

Dalam berkarya, perupa menggunakan objek realistik perempuan, khususnya gambar potret. Perupa memilih objek realistik ini dikarenakan perupa ingin menampilkan keindahan, kecantikan, serta keanggunan bentuk dari perempuan itu sendiri. Perupa cenderung menampilkan bentuk potret yang sudah menjadi gaya pribadi saat berkarya, dengan menampilkan gaya model yang mengandung sebuah makna dari setiap kejadian yang dialami oleh Drupadi dengan imajinasi perupa. Penciptaan karya seni pointilis ini sangat membutuhkan kreativitas dan kesabaran, sehingga inilah yang membedakan karya seni perupa dengan yang lain. Lukisan perupa memiliki keunikan dengan menampilkan gaya baru dalam penciptaan karya seni tugas akhir.

C. Aspek Operasional

Selama menjalani proses magang, perupa dilatih oleh Abdi untuk mengeksplor kemampuan teknis perupa dalam hal gambar bentuk, seperti lingkaran, kotak, dan gambar transparan menggunakan media *drawing pen* di atas kertas, *drawing pen* warna hitam sebagai gambaran diri Drupadi yang anggun, tegas, kuat, dan sederhana. Di sisi lain, Abdi dikenal sebagai seniman yang berkarya dengan media cat minyak di atas kanvas. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dasar dalam mengenal bentuk dari dua media di atas adalah sama.



Gambar 31. Gambar bentuk
Sumber: dokumentasi Pribadi

1. Tahap awal

Tahapan ini meliputi persiapan alat dan bahan yang digunakan perupa dalam penciptaan karya.

a. Kertas

Kertas yang dipilih oleh perupa yaitu kertas *arches* dengan ukuran 170 gram berwarna putih polos dengan tekstur yang halus. Kertas lainnya yaitu kertas *canson montval* 300 gram berwarna putih polos dengan tekstur halus. Kedua jenis kertas tersebut memiliki daya serap yang baik dengan media *drawing pen*.



Gambar 32. *Montval paper*
Sumber: www.htconline.in

b. Pensil

Pensil atau *potlout* adalah alat gambar yang dibalut dari bahan grafit, yang dibungkus memakai kayu atau bahan lainnya. Semula pensil merupakan campuran grafit dan tanah, namun oleh ahli kimia *Nicholas Conte* (1755-1805) dikembangkan pensil modern dan dipatenkan pada tahun 1795. Pensil saat ini mempunyai tingkat kekerasan yang berbeda-beda. Ada tiga tingkat tipe kekerasan pensil, diantaranya pensil yang keras, sedang, dan lunak. Tipe pensil yang digunakan serupa pada proses sketsa menggunakan tipe yang medium, yaitu *derwent* tipe 2B. Pensil dengan tipe ini menghasilkan garis yang samar, sehingga sketsa karya dapat dihapus dengan mudah saat *finishing*.



Gambar 33. *Derwent* pensil
Sumber: www.tooseart.ca

c. *Drawing pen*

Snowman drawing pen atau pena tinta merupakan jenis yang digunakan perupa saat proses berkarya. Dengan ukuran 05-08 perupa menggabungkan ukuran untuk mendapatkan hasil gelap terang yang efektif.



Gambar 34. *Drawing pen snowman*
 Sumber: ecs12.tokopedia.net

d. Penghapus

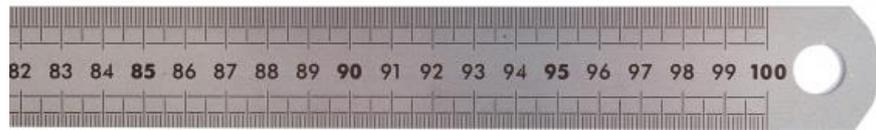
Penghapus digunakan untuk menghapus hasil sketsa dengan pensil saat *finishing*. Jenis *rotring* digunakan karena jenis ini mampu menghapus tanpa harus ditekan terlalu keras untuk menghindari rusaknya kertas.



Gambar 35. *Rotring*
 Sumber: <http://yamadastationery.jp>

e. Penggaris

Penggaris merupakan alat yang digunakan untuk membuat garis. Alat ini digunakan untuk membuat ukuran skala yang serupa dengan yang dibuat secara manual.



Gambar 36. Penggaris
Sumber: <http://fisikazone.com>

f. Easel

Easel adalah alat penyangga berkaki tiga yang berfungsi sebagai dudukan kanvas untuk melukis maupun untuk memajang karya dalam pameran. Alat ini digunakan serupa pada saat proses berkarya.



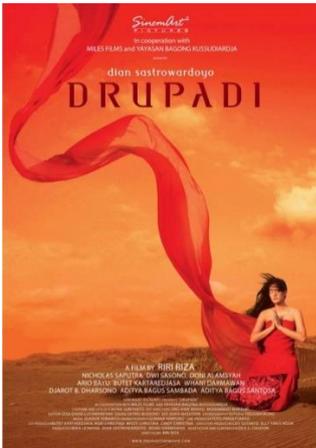
Gambar 37. Easel
Sumber: <http://i.ebayimg.com>

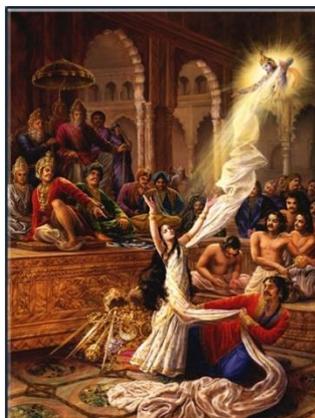
2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan perupa menyusun beberapa tahapan dan teknik yang dilakukan saat proses kreasi. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan perupa selama proses penciptaan karya:

- a. Mencari referensi gambar dari internet yang menjadi referensi visual model dalam karya.

Tabel 1: Contoh model

No.	Gambar
1.	<p data-bbox="847 920 1027 954">Gambar Drupadi</p>  <p data-bbox="762 1361 1114 1424">Gambar 38. Pentas Tari Drupadi Sumber: www.pitoyo.com</p>  <p data-bbox="810 1933 1066 1995">Gambar 39. Drupadi Sumber: milesfilms.net</p>



Gambar 40. Draupadi
Sumber: yogahart.files.wordpress.com



Gambar 41. Panchali
Sumber: cdn.klimg.com

2.

Gambar pose

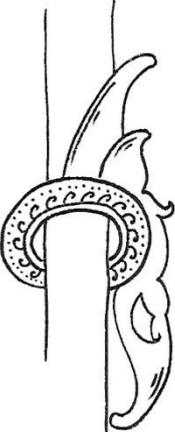


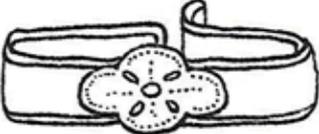
Gambar 42. Perempuan
Sumber: www.gettyimages.com



- b. Mencari referensi gambar dari internet atau dokumentasi pribadi ciri khas perhiasan yang digunakan oleh seorang ratu dalam wayang orang.

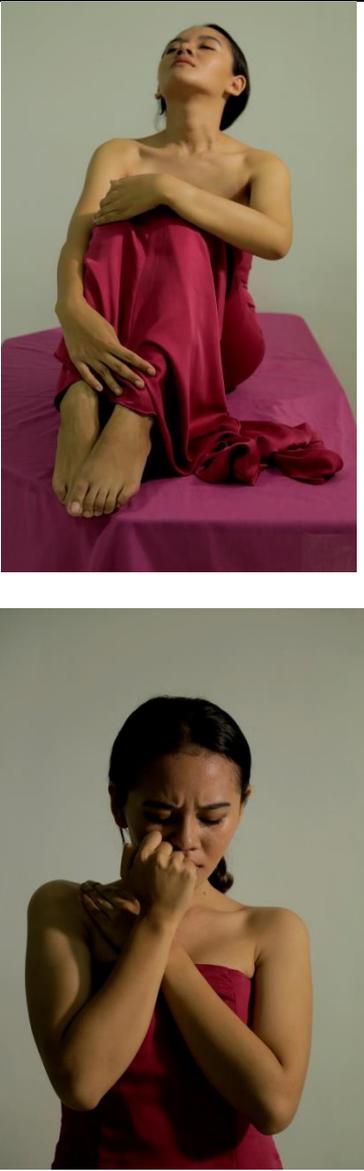
Tabel 2: Perhiasan wayang orang

No	Gambar	Keterangan
1.		Klat bahu

2.		Gelang
3.		Subang
4.		Sabuk
5.	 <p data-bbox="609 1720 938 1787">Gambar 44: Perhiasan wayang Sumber: dokumentasi pribadi</p>	Kalung

c. Memilih model untuk melakukan pemotretan.

Tabel 3: Pemotretan model

No	Gambar
	



Gambar 45: Model
Sumber: dokumentasi pribadi

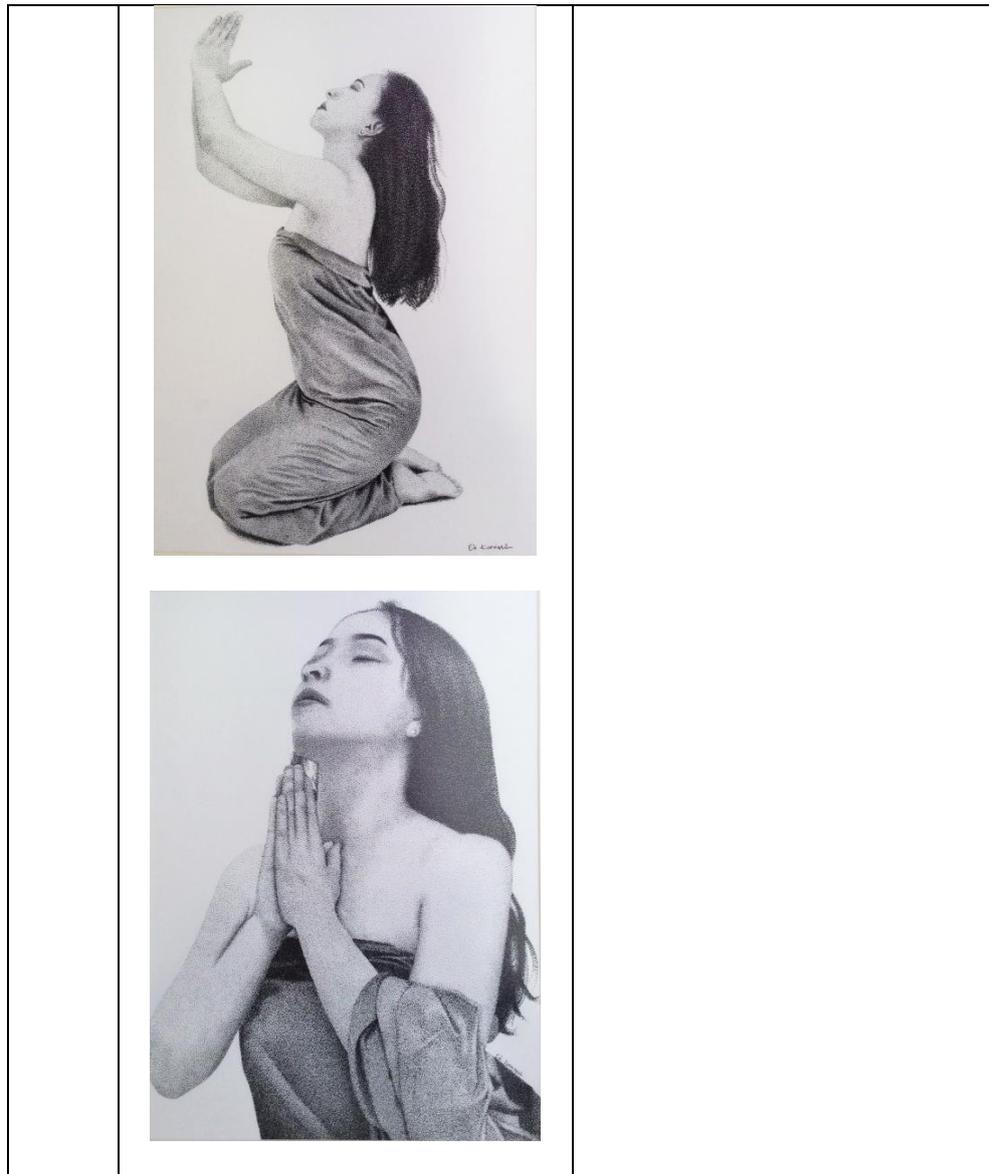
- d. Menentukan hasil foto kemudian diaplikasikan pada kertas yang sudah dipersiapkan dalam bentuk sketsa menggunakan penggaris dan pensil.
 - e. Mulai mengaplikasikan titik menggunakan drawing pen dengan banyak sedikitnya titik ditentukan pada gelap terangnya potret model.
 - f. Mengisi *background* dengan titik-titik yang disesuaikan gelap terangnya dengan objek.
3. Tahap pembuatan karya

Tabel 4: tahap pembuatan karya

No	Gambar	Keterangan
1.		<p>Tahap pertama setelah membuat sketsa, mulai mentitik objek bagian gelap terlebih dahulu.</p>

	 	
2.		<p>Selanjutnya mentitik bagian terang pada objek.</p>

		
2.	 	<p>Setelah objek selesai mulai mengerjakan bagian latar belakang.</p>



4. Tahap akhir (*finishing*)

Tahap *Finishing* dilakukan berupa dengan mengemas karya menggunakan frame kayu berwarna putih. Diantara karya dan *frame* diberi *passepartout* warna putih.

V. DESKRIPSI KARYA

A. Karya 1



Gambar 46: Karya 1
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : Ibu *ing* Ratu #2
Ukuran : 90 x 115 cm
Medium : *Drawing Pen* di atas Kertas
Tahun : 2017

Karya berjudul “Ibu *ing* Ratu #2” ini menampilkan visual perempuan dengan posisi berdiri dengan memegang sehelai kain di kedua lekukan tangannya, kain ini membentuk beberapa lipatan yang menjuntai ke bawah. Sosok perempuan ini memakai baju (kemben) yang menutup bagian dada sampai perut. Bagian pinggang sampai lutut memakai kain (semacam rok) terbuka dibagian depan yang dililit dari pinggang yang menjuntai ke bawah hingga mata kaki dan lantai. Dikedua lengan kiri dan kanan memakai kelat bahu dan pada leher memakai kalung.

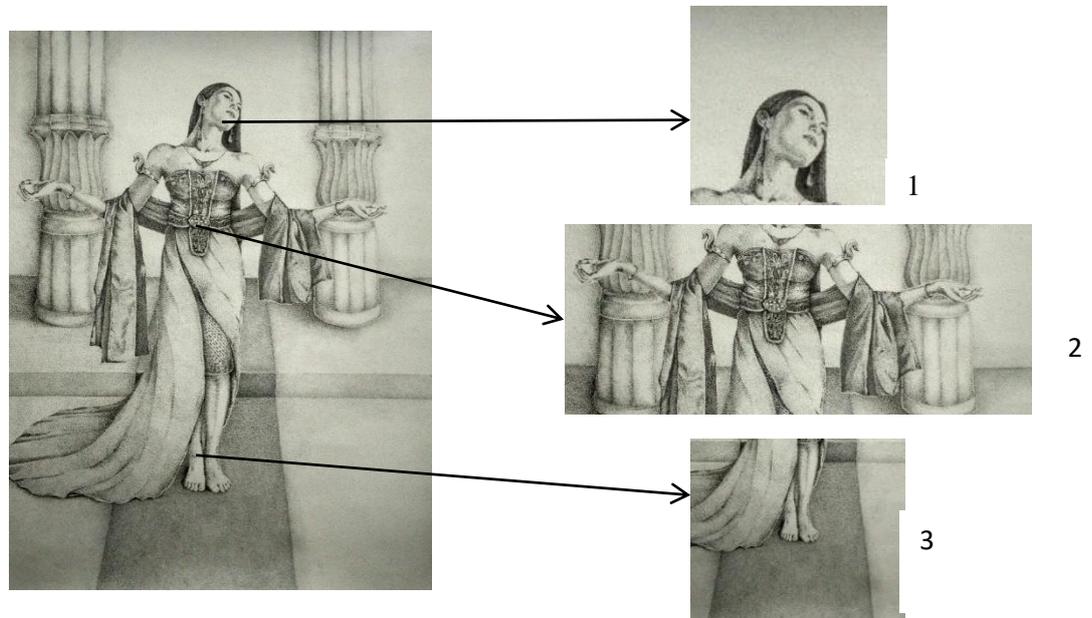
Posisi kepala pada sosok perempuan menghadap ke atas dan menyerong atau menoleh ke arah kiri pada posisi gambar. Mata menatap ke arah kanan dengan bibir tertutup, di bagian telinga memakai anting yang tidak panjang hampir sebahu. Bagian pergelangan tangan memakai gelang dan posisi tangan bagian jari-jari tangan setengah terbuka. Posisi kedua kaki saling rapat ditengah dengan badan tegak. Rambut panjang pada sosok perempuan ini terurai ke belakang sehingga hanya terlihat sampai bahu.

Bagian latar gambar atau *background* terdapat dua tiang yang sejajar antara keduanya. Terdapat beberapa lekukan pada tiang tersebut yang menggambarkan bagian gelap dan terang pada tiang sehingga membentuk suatu lekukan di tiang tersebut. Diantara kedua tiang terdapat karpet yang dijadikan alas berdiri pada sosok perempuan tersebut. Ada juga lekukan lantai yang menggambarkan jika terdapat perbedaan tinggi pada lantai tersebut.

Tatapan pada sosok perempuan tersebut seperti sedang menatap ke arah atas dengan posisi kepala yang diarahkan ke sebelah kiri pada gambar. Lukisan ini menggunakan teknik pointilis dengan memakai warna hitam.

Pada karya di atas perupa terinspirasi dari peristiwa saat Drupadi ingin menghentikan perang Bharatayudha. Saat itu Khrisna sahabatnya memberikan gambaran jika perang terjadi maka anak dan semua keturunan Pandawa akan musnah dalam peperangan. Dalam karya ini perupa mencoba menyampaikan pesan tentang sisi seorang perempuan yang menjadi ibu. Ibu merupakan istri dari suami dan sosok yang dikagumi oleh anaknya, figur ibu sangat mempengaruhi kondisi sebuah rumah.

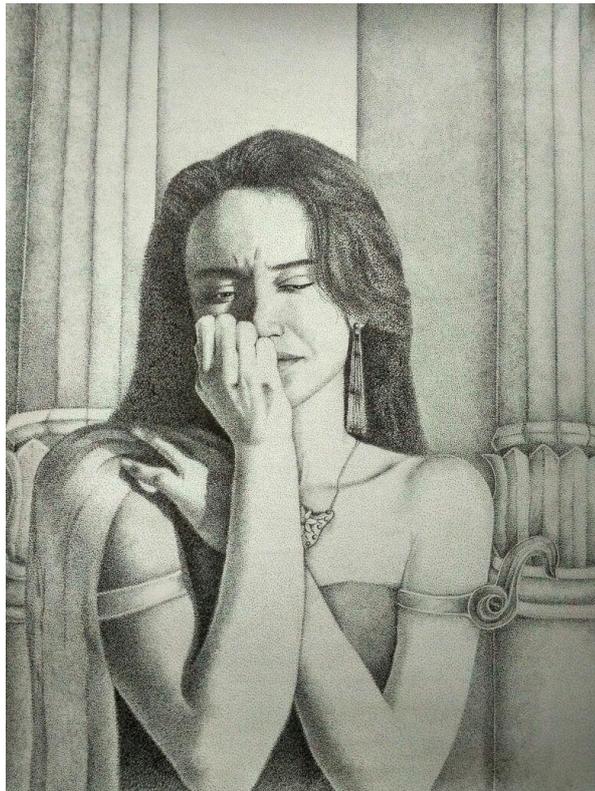
Hal tersebut digambarkan dengan seorang perempuan yang menggunakan pakaian seorang ratu dengan perhiasan seperti, kelat bahu, kalung, dan anting yang digunakannya.



Keterangan simbol:

1. Kepala yang tengadah dengan raut wajah yang datar menggambarkan perasaan pasrah Drupadi terhadap takdir dalam hidupnya.
2. Perhiasan yang digunakannya menyimbolkan bahwa Drupadi merupakan seorang perempuan yang memiliki kedudukan tinggi. Selendang yang digunakannya menyimbolkan sebuah keanggunan seorang Drupadi.
3. *Gesture* kaki yang berdiri rapat menyimbolkan sebuah kekuatan dari Drupadi. Ia berdiri di atas karpet yang menggambarkan dirinya adalah orang yang berpengaruh dalam tragedi perang Bharatayudha.

B. Karya 2



Gambar 47 : karya 2
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : Drupadi gugat #2
Ukuran : 90 x 115 cm
Medium : *Drawing Pen* di atas Kertas
Tahun : 2017

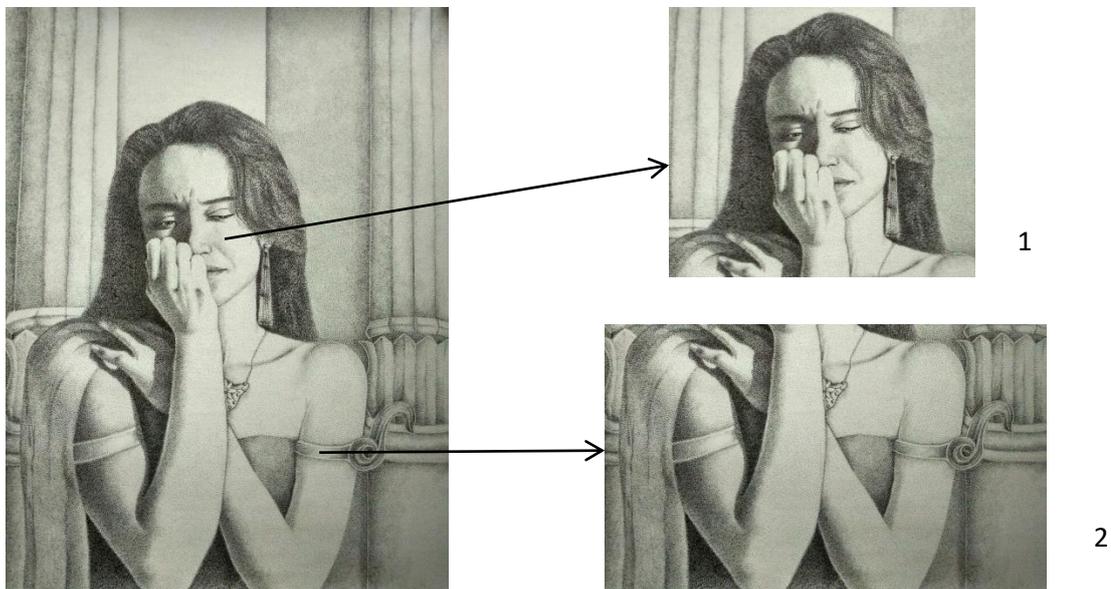
Di karya kedua sosok perempuan yang ditampilkan hanya setengah badan dengan posisi tangan kiri berada di bahu kanan dan tangan kanan dengan posisi jari menekuk ke bagian dalam yang sedang menutup sebagian mulut dan hidung. Bagian kepala seperti menatap ke bawah, mata yang sedikit sayu dengan wajah yang sedikit mengerut dibagian dahi. Rambut pada sosok perempuan ini terurai ke belakang dengan posisi rambut sebelah kiri sedikit menutup sebagian telinga. Di bagian telinga memakai anting yang panjangnya hampir mengenai bahu, sementara dibagian lehernya memakai kalung yang hanya terlihat sebagian karena tertutup tangan. Di kedua lengan memakai kelat bahu, dan bagian bahu sebelah kanan pada gambar sosok perempuan ini terdapat helaian kain dari bahu terurai ke bawah terlihat juga lipatan dari helaian kain tersebut.

Bagian latar gambar (*background*) terdapat dua tiang yang kokoh. Tatapan mata pada sosok perempuan ini tidak memandang ke depan melainkan ke arah lain (bawah). Lukisan ini menggunakan teknik pointilis.

Judul dari karya jadi II (dua) ini “Drupadi *Gugat #2*” (Drupadi mengungkit) memiliki prinsip estetika yang termasuk ke dalam seni modern. Ciri-ciri seni modern yang dapat dilihat dari karya yaitu dalam garapan rupa dengan teknik lukis pointilis. Selain itu ciri dari seni modern lainnya ialah gaya perupa pribadi perupa yang kerap melukis dengan bentuk realis. Pada karya tersebut perupa

terinspirasi saat Drupadi mulai mengungkit kejadian dirinya dipermalukan dan mengikuti masa pembuangan bersama suaminya. Saat itu suaminya ingin melupakan begitu saja apa yang telah terjadi dan memilih jalan damai. Dalam karya ini perupa ingin menyampaikan bahwa sosok perempuan dapat mempengaruhi emosional suaminya jika dirinya tersakiti oleh laki-laki lain. Hal tersebut dialami oleh Drupadi, ia selalu menjaga kobaran api dendam dalam diri suaminya untuk mentuntaskan sumpahnya, di mana ia telah terhina oleh tangan dursasana dan menuntut hak atas tahta suaminya.

Raut wajah yang sedih dan terkesan takut tersebut menggambarkan bahwa Drupadi sedang tertekan oleh hinaan karena dirinya menjadi sorang budak dari saudara-saudara suaminya sendiri.



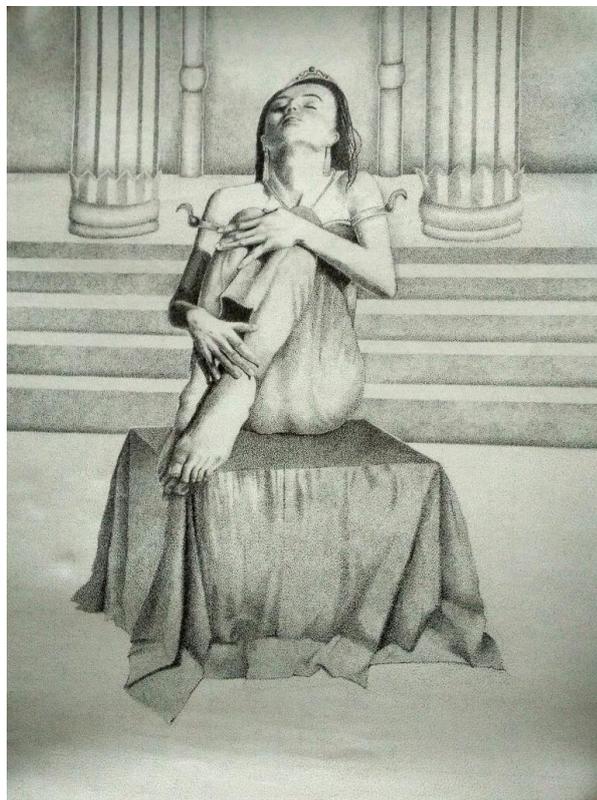
Keterangan simbol:

1. Raut wajah tersebut menggambarkan kesedihan yang mendalam dari seorang Drupadi. Dirinya merasakan begitu terhina oleh kejadian yang menimpa dirinya di aula keraan Astinapura. Dengan rambut yang panjang yang sedikit

berantakan menggambarkan pembuangan tiga belas tahun yang ia lalui bersama suaminya.

2. *Gesture* tangan yang melipat menyentuh tubuhnya sendiri menggambarkan tidaktertariknya Drupadi dengan keputusan damai yang ingin diambil oleh suaminya.

C. Karya 3



Gambar 48: karya 3
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : Ratu taruh Dadu #2
Ukuran : 90 x115 cm
Media : *Drawing pen* di atas kertas
Tahun : 2017

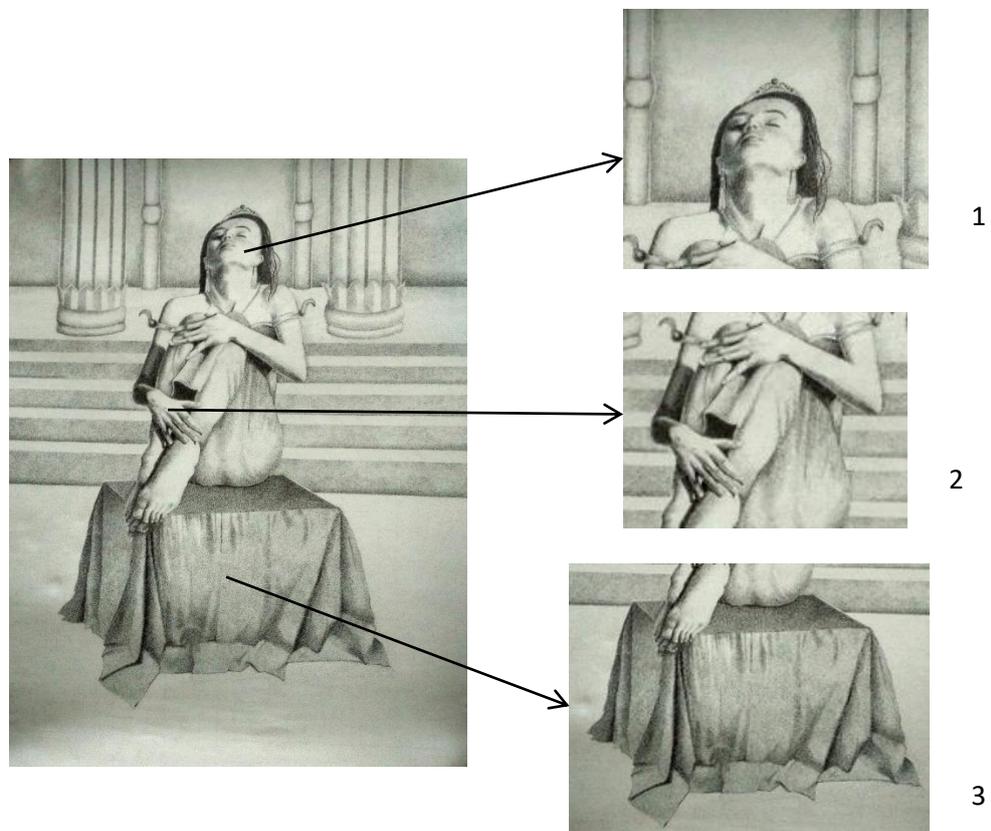
Karya berjudul “Ratu taruh Dadu #2” terdapat sosok perempuan yang sedang duduk dengan posisi lutut ditekuk menempel ke bagian dada. Sosok perempuan memakai *meka* (baju yang seperti kemben) dari bagian dada sampai bagian kaki yang menyerupai rok. Posisi tangan sebelah kiri berada dibagian atas lutut dengan posisi tangan terbuka dan menempel kedua bagian lutut. Tangan kiri berada di bawah pergelangan kaki dengan telapak tangan terbuka dan menempel ke bagian pergelangan tangan tersebut. Posisi kepala sedang menghadap ke atas dengan mata dan mulut tertutup. Rambut yang terurai ke bawah dan hanya terlihat sampai bahu. Kedua tangan dekat bagian bahu memakai kelat bahu dengan posisi bagian runcing menghadap keluar.

Sosok perempuan pada lukisan sedang duduk di atas sebuah kotak besar seperti tempat duduk. Tempat duduk tersebut ditutup oleh kain yang menutupi seluruh bagian kotak (tempat duduk) tersebut. Terlihat juga lipatan-lipatan dari kain terutama dibagian sudut kotak (tempat duduk).

Latar gambar (*background*) pada lukisan ini terdapat dua tiang yang saling sejajar, kemudian di bagian belakangnya terdapat juga dua tiang yang sedikit lebih kecil dengan posisi sejajar. Tiang bagian depan ukurannya lebih besar dan dibanding dua tiang dibelakangnya. Terdapat lima anak tangga yang tersusun dari arah kiri ke kanan. Karya lukis ini memakai teknik lukis pointilis dengan memakai warna hitam pada setiap titiknya dan latar warna putih (dari warna kertas).

Gambar di atas terinspirasi dari kejadian saat Drupadi menjadi taruhan dalam permainan dadu oleh suaminya sendiri. Dalam hal ini perupa mencoba

menyampaikan sebuah pesan tentang kebijaksanaan yang dilakukan oleh Drupadi. Walaupun ia seorang ratu namun ia tetap seorang istri raja yang ikut menanggung resiko terhadap perbuatan yang dilakukan oleh suaminya. Berbeda pada saat ini, permainan judi dadu dapat digambarkan dengan sebuah politik di mana keluarga ikut terseret di dalamnya. Dari gambaran Drupadi di atas dapat menjadi contoh bahwa setiap pekerjaan memiliki resiko yang harus dihadapi baik bagi diri sendiri atau orang lain.

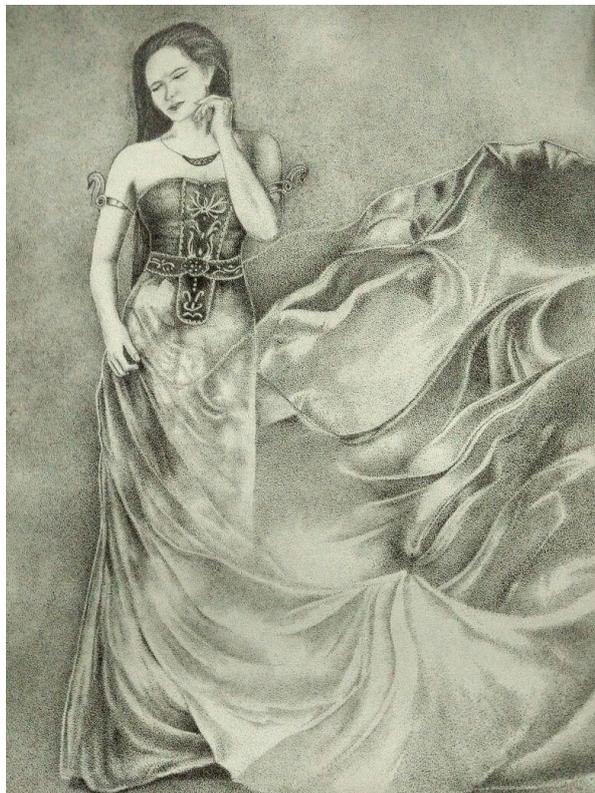


Keterangan simbol:

1. Kepala yang menegadah dengan mata terpejam menggambarkan sebuah kepasrahan saat Drupadi menjadi taruhan dalam permainan dadu. Yang berarti dirinya harus siap menaggalkan mahkota yang ia kenakan untuk menjadi budak.

2. Tangan yang mencengkeram bagian kakinya menyimbolkan bahwa dirinya begitu tertekan dan ketidaktertarikannya akan kejadian saat itu.
3. Bentuk kotak yang ditutup oleh kain menyimbolkan sebuah permainan dadu yang menyebabkan Drupadi harus mengalami hal yang memalukan, dimana dirinya akan ditelanjangi oleh Dursasana.

D. Karya 4



Gambar 49: Karya 4
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : Panchali
Ukuran : 90 x115 cm
Media : *Drawing pen* di atas kertas
Tahun : 2017

Pada karya berjudul “Panchali” terdapat seorang perempuan yang berdiri dengan memakai baju yang menyerupai kemben dengan kain panjang pada bagian pinggang yang menutupi seluruh kaki dan berkibar bebas ke arah kanan. Bagian tangan kanan dan kiri menggunakan kelat bahu, tangan kanan yang menekuk ke atas hingga menyentuh bagian bawah dagu dan tangan kanan yang memegang sebagian dari kain yang digunakannya. Perempuan pada lukisan tersebut memiliki rambut hitam yang panjang dengan wajah menghadap ke sebelah kiri dengan tatapan mata memandang ke bawah.

Mimik muka sedih yang ditunjukkannya seperti seorang yang sangat sedih dan tertekan. Ating yang digunakan panjang hingga pundak dan menggunakan kalung. Bagian latar belakang terlihat gelap terang dari banyak sedikitnya titik yang digunakan. Pada lukisan tersebut menggunakan teknik lukis pointilis.

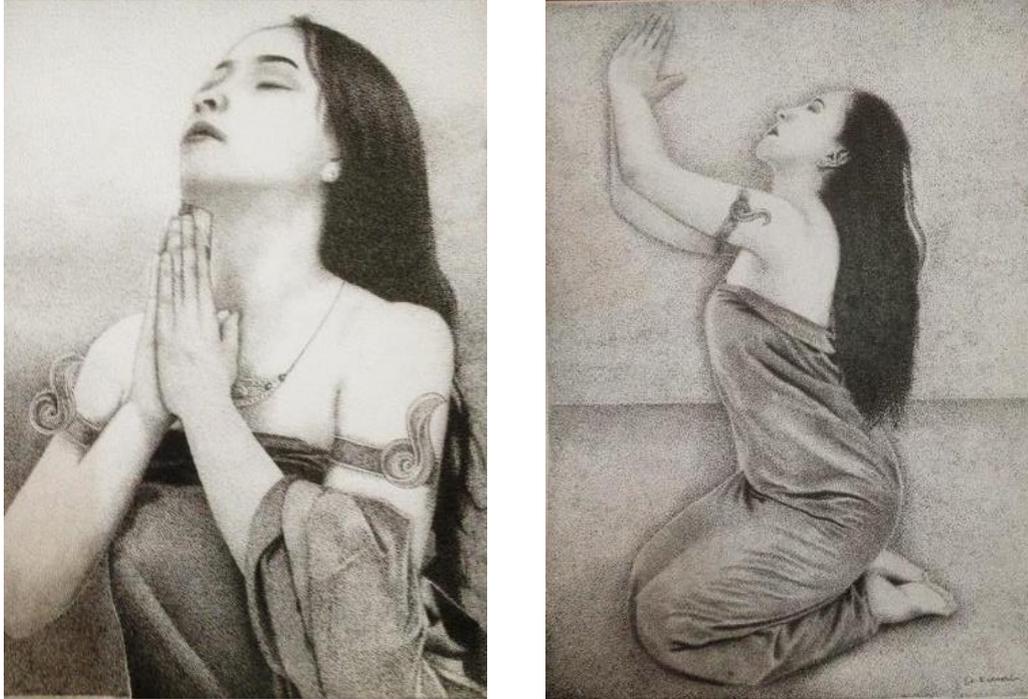
Pada karya ini, perupa terinspirasi dari peristiwa saat Drupadi dipermalukan hendak ditelanjangi oleh Dursasana hingga dirinya mendapat pertolongan secara ajaib, kain yang digunakannya tidak ada habisnya digulung oleh Dursasana. Sehingga dirinya menganggap dirinya kembali ke asalnya yang dilahirkan dari api karena tidak ada yang membantunya saat dirinya dipermalukan di aula istana Hastinapura. Saat ia lahir takdir menyebutkan bahwa dirinya akan menjadi wanita yang akan mengubah jalannya sejarah baru. Dari kejadian tersebut perupa mencoba menyampaikan sebuah pesan dimana sebuah pekerjaan yang dilakukan dengan ketulusan hati mampu mengubah keadaan lingkungan disekitar kita.



Keterangan simbol:

1. Ekspresi memalingkan wajah dengan mata terpejam menyimbolkan sebuah kecemasan, kesedihan, dan pasrah.
2. Perhiasan seperti kelat bahu, kalung, dan *meka* (kemben) yang digunakannya menyimbolkan bahwa dirinya adalah perempuan yang memiliki kekuasaan.
3. Kain yang berkibar dengan efek berkilap menyimbolkan dirinya yang terlahir dari api. Api yang berasosiasi pada panas dan amarah Drupadi karena sumpah yang telah ia ucapkan.

E. Karya 5



Gambar 50: Karya 5
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : Drupadi

Ukuran: 60 x 84 cm

Media : *Drawing pen* di atas kertas

Tahun : 2017

Pada karya lukis di atas terdapat dua gambar, gambar sebelah kiri terlihat seorang perempuan dengan posisi setengah bagian badan dengan rambut panjang menengadah ke atas dengan kedua tangan yang ditangkupkan di depan dada seperti memohon. Raut wajah dari perempuan di lukisan tampak datar dan tegas

seakan memohon dengan sungguh-sungguh. Kedua tangan perempuan tersebut menggunakan kelat bahu, dan kalung yang sedikit panjang pada lehernya. Kain yang digunakannya sebatas dada dan menutupi sedikit bagian tangan sebelah kanan.

Gambar sebelah kanan terlihat seorang perempuan berambut panjang dengan posisi bersimpuh dan kepala yang tengadah ke atas. Posisi tangan perempuan pada lukisan tersebut menangkupkan tangan ke atas dengan kelat bahu sebagai perhiasannya. Kain yang digunakan sebatas dada hingga menutupi pergelangan kaki.

Dalam karya yang berjudul Drupadi ini perupa terinspirasi dari kejadian saat dirinya dilahirkan dari api dengan posisi tangan yang tertangkup penuh dengan harapan. Sesuai dengan takdir yang telah ia terima Drupadi akan menjadi perempuan yang akan mengubah jalannya sejarah di wilayah Arya. Pada karya ini perupa ingin menyampaikan sebuah pesan tentang sebuah keberhasilan yang tidak luput dari doa dan usaha. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah teknik lukis pointilis.

Warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna hitam yang berasosiasi pada kulit drupadi yang berwarna gelap. Dawing pen yang digunakan dalam berkarya adalah ukuran 0,5 hingga 0,8. Bentuk penyajian karya ini menggunakan *frame* putih dengan *passepertout* 10 cm.

Keterangan simbol:



1. Ekspresi wajah yang tengadah dengan mata terpejam menyimbolkan pengharapan yang mendalam atas takdir yang akan dihadapinya.



2. *Gesture* tangan yang menagkup menyimbolkan sebuah permohonan.



3. Rambut panjang merupakan karakter dari Drupadi. Sedangkan kain yang digunakan merupakan simbol dari awal hidup dari Drupadi.

VI. PENUTUP

Pada bagian penutup ini akan dipaparkan ke dalam dua bagian yaitu, kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran tersebut dihasilkan setelah melewati proses bimbingan, magang, dan penciptaan karya seminar.

A. Kesimpulan

Sebuah karya seni memiliki konsep atau ide dasar penciptaan yang kuat dan matang. konsep atau ide dasar tersebut hadir sebelum atau beriringan dengan proses penciptaan karya. Pada penciptaan karya tugas akhir ini perupa mencoba mencari konsep dasar dari hal terdekat yang ada di lingkungan sekitar atau pengalaman personal. Perupa mencoba menjadikan Drupadi sebagai *subjek matter* dalam penciptaan karya seni lukis dengan teknik pointilis.

Ide dan gagasan yang paling dekat dengan perupa yaitu pengalaman personal perupa sendiri yaitu kebiasaan nonton wayang yang kemudian menjadi hobi. Dalam hal ini, perupa mencoba mewujudkan konsep penciptaan yang berasal dari pengalaman personal dengan menjadikan sosok Drupadi menjadi inspirasi dalam penciptaan karya. Melalui media konvensional kertas dan *drawing pen* perupa menciptakan sebuah karya seni lukis dengan teknik pointilis dengan menampilkan karakter dari Drupadi yang lembut, cantik, dan anggun.

Karya seni lukis dengan teknik pointilis ini menggunakan medium *drawing pen* di atas kertas, karya ini juga merupakan penciptaan karya yang

membutuhkan kreativitas dan konstanitas yang tinggi dalam mengatur gelap terang gambar dengan banyak sedikitnya titik yang dihasilkan.

B. Saran

Penciptaan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penulisan karya penciptaan serta kepentingan lain yang berhubungan dengan proses penciptaan seni maupun bidang di luar seni. Karya seni lukis dengan teknik pointilis yang serupa ciptakan sekiranya dapat menjadi wacana baru bagi masyarakat khususnya tentang tokoh Drupadi dalam cerita pewayangan Mahabharata. Dengan adanya penciptaan ini diharapkan dapat membantu serta turut mengembangkan pengetahuan baru tentang seni lukis pointilis dalam dunia pendidikan seni rupa di Indonesia khususnya di UNJ.

Daftar Pustaka

- Amazine. 2016. *Biografi Georges Seurat: Kisah Maestro pelukis Pointilisme*. Diakses tanggal 30 Maret 2016. <http://www.amazine.co/22471/biografi-georges-seurat-kisah-maestro-pelukis-pointilisme/>
- _____. 2016. *Sejarah & Karakteristik aliran Seni Lukis Pointilisme*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. <http://www.amazine.co/22368/sejarah-karakteristik-aliran-seni-lukis-pointilisme/>
- Anoegrajekti, Novi, Kusumawardani, Dwi, dan Tridjata, Cecilia. *Estetika: sastra, seni dan budaya*. Jakarta: UNJ Press, 2008.
- Apriyatno, Veri. 2006. *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka
- Author. 2014. *Pengertian – Arti Inspirasi*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. <http://arti-definisi-pengertian.info/pengertian-arti-inspirasi/>
- Bangun, Sem C. 2011. *Apresiasi Seni*. Jakarta: Penerbit Jurusan Seni Rupa.
- Candy, Linda. 2006. *Practice Based Research: A Guide*, CCS Report: 2006-V1.0. Sdney: University of Technology Sydney. <http://lindacandy.com/aboutme/research/practice-based-research/>
- Dewabrata, Wisnu. 2011. *75 Pemimpin Wayang Inspiratif: inspirasi kepemimpinan, keberanian, keteguhan hati, kejujuran, dan kesabaran*. Yogyakarta: Crop Circle Corp.
- Gamble Sarah, *Memahami Feminisme dan Postfeminisme*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Hearty, Free. 2015. *Keadilan Jender: Perspektif Feminis Muslim Dalam Sastra Timur Tengah*. Jakarta: Buku Obor.
- Herdiansyah, Randi. 2015. *Feminisme Liberal*. Diakses tanggal 29 Maret 2016 . <https://randydiansyah.wordpress.com/2015/01/20/feminisme-liberal/>
- Jumabhoy, Zehra. 2012. *Art / Home and the world “ based Sheela Gowda may well be on a winning ticket at the prestigious Artes Mundi in Wales*. Diakses 27 November 2016.

<http://www.livemint.com/Leisure/nMpEc0Fu0jt3IUvnk568hP/Art--Home-and-the-world.html>

- Ma,mur, Jamal. 2015. *Rezim Jender di NU*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mangkoko. 2016. *Psikologi Warna, Biarkan Warna Berbicara*. Diakses tanggal 29 Maret 2016. http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara
- Pamungkas, Wildigda Sunu. 2012. *Karya Patung Robot dengan Tokoh Pandawa Lima*. Jakarta: UNJ (Universitas Negeri Jakarta).
- Rahayu, Apriastuti. 2006. *Drupadi: Permaisuri Pandawa Yang Teguh Hati*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rajagopalachari, C. 2014. *Kitab Mahabharata: Kisah Agung Sepanjang Masa*. Yogyakarta: Dipta.
- Riyasa, Rishma. 2014. *Representasi Pribahasa Populer dalam Karya Drawing*. Jakarta: UNJ (Universitas Negeri Jakarta).
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Sharma, Kavita A. 2013. *Perempuan-Perempuan Mahabharata*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Sucipto, Mahendra. 2009. *Ensiklopedia Tokoh-Tokoh Wayang dan Silsilahnya*. Yogyakarta: NARASI.
- Sudira, Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu Seni: Teori dan Praktik*. Jakarta: Inti Prima.
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali: DictiArt Lab.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Press Release | I Ketut Suwidiarta Solo Painting Exhibition: "Ziarah Rupa Suwidiarta"*. Diakses tanggal 1 April 2016. <http://dgi-indonesia.com/press-release-i-ketut-suwidiarta-solo-painting-exhibition-ziarah-rupa-suwidiarta/>

- Tokopedia. 2016. *Alat Tulis*. Diakses tanggal 27 September 2016.
<https://www.tokopedia.com/p/office-stationery/alat-tulis>
- Wardhani, Bangun, Effendy, dkk. (2011), *Pedoman Tugas Akhir, Penciptaan Karya Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa. Jakarta
- Winarto. 2013. *Tragedi Drupadi, Pandawa Diva*. Diakses tanggal 31 Maret 2016.
<http://featureindonesia.com/pameran-keramik-f-widayanto/>
- Wiranata, I Gede A.B. 2011. *Antropologi Budaya*. Bandung: PT CITRA ADITYA BAKTI.
- Wong, Wucius. 1995. *Beberapa asas merancang dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Author. 2016. *Teori gesture*. Diakses tanggal 31 Desember 2016.
<http://digilib.uinsby.ac.id/2198/5/Bab%202.pdf>

Daftar Pustaka Gambar

- Author. *Gesture*. Diakses tanggal 1 Desember 2016. <https://uk.pinterest.com/explore/gesture-drawing/>
- Artble. *Bathers at Asnieres*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. http://www.artble.com/imgs/7/c/d/28627/bathers_at_asnieres.jpg
- Author. 2010. *Arjuna Ensik*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. https://situsguru.files.wordpress.com/2010/03/arjuna_ensik.jpg
- Author. 2012. *Berita Wayang: Pelestarian Lingkungan*. Diakses tanggal 12 September 2016. <https://beritawayang.files.wordpress.com/2012/05/20120122-pelestarian-lingkungan.jpg>
- Author. 2012. *Henri Edmond Cross Afternoon at Pardignon 1907*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. <http://blog.ocad.ca/wordpress/drpt1c01-fw201201/2012/10/pointillism-divisionism/henriedmond-cross-afternoonatpardignon-1907/>
- Author. Diakses tanggal 31 Maret 2016 . <http://www.arthistory-famousartists-paintings.com/images/bathingasnier2seurat.jpg>
- Amazon. *Pose Space*. Diakses tanggal 12 September 2016. <http://www.posespace.com/posetool/default.aspx>
- Author. Diakses tanggal 12 September 2016. http://cdn.klimg.com/resized/630x/g/c/a/cantiknya_pooja_sharma_drupa_di_di_dunia_nyata/pooja_sharma-20141216-010-bambang.jpg
- Baymonttampa. 2015. *Wayang*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. <http://baymonttampa.com/wp-content/uploads/2015/11/way1.jpg>
- Cakraningrat, Wahyu. 2010. *Drupadi Dalam Genggaman Dendam-1 Kelahiran Drupadi*. Diakses tanggal 20 Maret 2016. <https://wayang.wordpress.com/2010/07/18/drupadi-dalam-genggaman-dendam-1-kelahiran-drupadi/>
- Desinatalika. *Wayang Kulit Gedog*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. http://budaya-indonesia.org/f/9386/desinatalika_WayangKulitGedog.jpg
- _____. *Wayang Kulit Gedog*. Diakses tanggal 31 Maret 2016. http://budaya-indonesia.org/f/9396/desinatalika_WayangKulitMadya.jpg
- Destarata, Dursilawati. 2011. *Drupadi*. Diakses tanggal 10 Maret 2016. <https://newpurwacarita.wordpress.com/2011/05/02/drupadi/> diakses 10 maret 2016

- Gallerieske. *Sheela Gowda Draupadi's Vow. Thread, pigment, needles 195 x 20 x 15 cm approx* 1997. Diakses tanggal 12 September 2016. <http://gallerieske.com/SheelaGowda/19961998/Works/SheelaGowdaDraupadisVow1.html>
- Getty. 2016. *Elegant Woman with Long Hair*. Diakses tanggal 12 September 2016. <http://www.gettyimages.com/detail/photo/elegant-woman-with-long-hair-royalty-free-image/181900106>
- Indonesia Kaya. Arjuna dan Drupadi. Diakses tanggal 31 Maret 2016. <http://www.indonesiakaya.com/liputan-budaya/detail/arjuna-galau-eksplorasi-keindahan-seni-tradisi>
- Kluban. 2015. *Wayang-wayang Karya Ki Gunocarito*. Diakses tanggal 20 Maret 2016. <http://kluban.net/2015/08/15/wayang-wayang-karya-ki-gunocarito/>
- Kurniawan, Andri. 2009. *Wayang golek Drupadi*, diakses tanggal 17 Maret 2016. <https://aslisunda.wordpress.com/2009/11/24/download-wayang-golek-pancawala-lahir/>
- Milesfilms. 2010. *Drupadi*. Diakses tanggal 12 September 2016. <http://milesfilms.net/wp-content/uploads/2010/07/drupadi.jpg>
- Pitoyo. *Dunia Wayang: Drupadi*. Diakses tanggal 12 September 2016. http://www.pitoyo.com/duniawayang/gallery/data/media/103/wo_drupadi_r.jpg
- Purwa, Mpu Heri. 2009. *Album Wayang Indonesia: Janaloka-gaya Surakarta*. Diakses tanggal 8 April 2016. <http://tokohwayangpurwa.blogspot.co.id/>
- Rosenstiel's, Felix. 2016. *Georges Seurat, Sunday Afternoon on the Island of La Grande Jatte*. Diakses tanggal 17 Maret 2016. <http://www.felixr.com/print-on-demand/explore/detail/14974/georges-seurat-sunday-afternoon-on-the-island-of-la-grande-jatte-1884-86?eucm=accept>
- Yogah. 2013. *Dewi Drupadi*. Diakses tanggal 12 September 2016. https://yogahart.files.wordpress.com/2013/04/dewi_drupadi.jpg
- Tiaralova. 2011. *Mengenal emoticon*. Diakses tanggal. 31 Desember 2016. <https://tyaralova.files.wordpress.com/2011/04/eks2.jpg?w=300>

Lampiran

Lapiran 1

Surat izin magang



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 1588/UN39.12/KM/2016
Lamp. : -
Hal : Permohonan Izin Magang

29 Maret 2016

Yth. M. Fadil Abdi
Bantul, Yogyakarta
Jawa Tengah

Kami mohon kesediaan Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Eti Kurniasih
Nomor Registrasi : 2415102191
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
No. Telp/HP : 085692883926

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Magang Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul : "Drupadi Sebagai Inspirasi Dalam Karya Seni Lukis"

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,



Tembusan :
1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
2. Kaprog / Jurusan Seni Rupa
Drs. Syarifullah
NIP. 195702161984031001

Lampiran 2

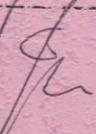
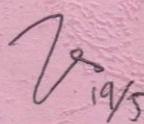
Lembar kehadiran Seminar



UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS PEDAGOGIA DAN NEGERI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

DAFTAR HAZIR
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI

NAMA : ETI KURNIASIH
No.Reg : 2415102191
TH Angkatan : 2010

NO	JUDUL	PEMAKALAH	PARA DOSEN KOORDINATOR
1	Upaya meningkatkan hasil belajar menggambar ilustrasi menggunakan strategi Remb. Kontekstual pada kelas VII A SMP Cua 2016 Jakarta	Afrizal Ramadhani	
2	Menafsir Konflik Benyamin Seni Lukis	Daniel Ferryansyah	
3	Perubahan pasar tradisional menjadi pasar modern dalam karya seni lukis	Anggoro Sidhi Nuryoko	
4	Representasi Artis Seniman Dunia di Internet Dalam Karya seni lukis	Anoek Wijaya 2415081537	
5	Ilustrasi dalam kampanye sosial tentang kanker pada anak	Gabriel Das Agatha 2415083081	

Lampiran 3

Lembar Asistensi Bimbingan PKSR



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Eti Kurniasih
 Nomor Registrasi : 2415102191
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah* : Drupadi Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis
 Pembimbing** : (1) Drs. Sem C. Bangun, CM.Sn
 (2) Drs. Indro Moerdjurose, CM.Sn

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	14-12-16	Asistensi sketsa dengan empat lembar kertas.	Lanjutkan berkarya dengan perbaikan proporsi.	Bang
2.	16-12-16	Menunjukkan karya pertama	Melanjutkan karya	Bang
3.	20-12-16	Memperlihatkan model yang dipilih	Melanjutkan karya	Bang
4.	22-12-16	Konsultasi jenis frame	Sesuaikan dengan karya. Karena menjadi satu kesatuan dengan karya.	Bang
5.	27-12-16	Menunjukkan karya satu, dua, tiga dan empat	Melanjutkan karya sesuai dengan referensi model.	Bang

*)Coret yang tidak perlu
 **)1)Bidang Materi

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
6.	02-01-17	- Memeriksa kembali hasil karya	perbaiki volume pada gambar tangan	Bary
7.	09-01-17	mengirimkan penulisan dalam konsep karya	Melanjutkan karya	Bary
8.	11-01-17	Asistensi jumlah karya untuk di sibungkan	Di sesuaikan dengan buku panduan	Bary



Building
Future
Leaders

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (021) 4890046 Ext. 192, 4895124, Fax. (021) 4895124

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Eti Kurniasih
 Nomor Registrasi : 2415102191
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*) : Drupadi sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis
 Pembimbing**) : (1) Drs. Sem C. Bangun, M.Sn
 (2) Drs. Indro Moerdikusoso, M.Sn

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	27-12-16	Abstrak	Urutan Kata Kunci & Huruf Umum-Khusus : Wayang, Drupadi, polutilis	
2.	29-12-16	Konsultasi BAB 2	Perbaiki ETD dan Melanjutkan	
3.	5-1-17	Revisi BAB 2	melanjutkan kembali bab selanjutnya.	
4.	7-1-17	BAB 1-4	Revisi bab 4, tambahkan konsep gesture.	
5.	13-1-17	Konsultasi BAB 5 & 6	- Bab 6 ok. - Jika jumlah karya sudah sesuai dengan pembimbing satu, bab 5 ok.	

*)Coret yang tidak perlu

**)1)Bidang Materi

Lampiran 4

Lembar Turnitin SPKSR

The screenshot shows the Turnitin interface for a document titled "Drupadi Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis" by ETI KURNIASIH. The document is 1 page long. The similarity score is 10%. The match overview table is as follows:

Rank	Source	Similarity
1	www.hadisukirno.co.id (Internet source)	1%
2	www.amazine.co (Internet source)	1%
3	Submitted to Universit... (Student paper)	1%
4	randydiansyah.wordpr... (Internet source)	1%
5	mikkesusanto.jogjane... (Internet source)	1%
6	rphotograph.weebly.c... (Internet source)	1%
7	www.scribd.com (Internet source)	1%
8	www.slideshare.net (Internet source)	<1%

Lembar Turnitin
Sumber: www.turnitin.com

Lembar Turnitin PKSR

The screenshot shows the Turnitin interface for a document titled "TA DRUPADI" by ETI KURNIASIH. The document is 1 page long. The similarity score is 13%. The match overview table is as follows:

Rank	Source	Similarity
1	digilib.uinsby.ac.id (Internet source)	3%
2	Submitted to Universit... (Student paper)	2%
3	www.hadisukirno.co.id (Internet source)	1%
4	www.amazine.co (Internet source)	1%
5	www.slideshare.net (Internet source)	1%
6	randydiansyah.wordpr... (Internet source)	1%
7	mikkesusanto.jogjane... (Internet source)	<1%
8	rphotograph.weebly.c... (Internet source)	<1%

Lembar Turnitin
Sumber: www.turnitin.com

Lampiran 5

Dokumentasi Pameran Tugas Akhir





Poster pameran



Poster kegiatan workshop pameran

Lampiran 6

Riwayat Hidup Perupa

Etī Kurniasih



Alamat: Desa Air Kati Dusun 1. Kec. Padang Ulak Tanding
Kab. Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu, Indonesia, 39182

Telepon: +62856-9288-3926

Email: etikurniasih94@gmail.com

Data Pribadi

Nama Lengkap	: Etī Kurniasih
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat, tanggal, lahir	: Srimulyo, 17 September 1992
Kebangsaan	: Indonesia
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Hobi	: Beli buku dan <i>drawing</i>
Minat	: <i>Drawing artist</i>

Pendidikan

- 1999-2002 :SD Negeri 3 Srimulyo
- 2002-2004 :SD Negeri 75 Air Kati
- 2004-2007 :SMP Negeri 1 B. Srikaton
- 2007-2010 :SMK Negeri 2 Lubuk Linggau
- 2010-sekarang: Menempuh pendidikan S1 Pendidikan Seni Rupa di Universitas Negeri Jakarta.

Pengalaman Pameran

2016:

- Pameran Ekstrakurikulab oleh SERRUM STUDIO di Gudang Sarinah

2015:

- Pameran postcard WSTCC di Taman Ismail Marzuki, Jakarta
 - Pameran *Water Colour Mail Art Project: "Glimpses of Everyday Life"* Yunani
- 2014 :**
- Pameran *EDUCATION OBJECTIVITY* di galeri S.14, perum UNPAD, Bandung
- 2013:**
- Pameran "*Tribute To Eyang Roosdal*" di lobby Gedung F. Universitas Negeri Jakarta
- 2012:**
- Pameran bersama komunitas "TAS-TAS" acara "*ART EDU CARE #3*", di Taman Budaya Surakarta, Jawa Tengah
- 2011:**
- Pameran Gambar Bentuk acara "*BELOVED EYANG*" di lobby Gedung F. Universitas Negeri Jakarta
 - Pameran Gabungan 6 Kota "*KARTINI #4* di Kampus A Universitas Negeri Jakarta

Pengalaman Bekerja

2016: Freelancer di pensil warna Staedler

2015: Karikaturis event "XL sisternet expo" di hotel manhattan dan bekasi square.

2014: Guru ekstrakurikuler lukis di SDIT Darunnajah, Jatijajar, Depok

2013: Guru private menggambar di Pulo Asem, Jakarta Timur

Pengalaman Organisasi

2012

- Badan Eksekutif Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta

Lampiran 7

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Eti Kurniasih
No. Reg. : 2415102191
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Program Studi : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal 16 Januari 2017

Yang menyatakan,

Eti Kurniasih

No. Reg. 2415102191