

SINGA SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS



*Building
Future
Leaders*

LILLAH FAUZILLAH

2415111000

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 Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Juli 2017



*Building
Future
Leaders*

SINGA SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA SENI LUKIS



*Building
Future
Leaders*

LILLAH FAUZILLAH

2415111000

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 Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Juli 2017

SINGA SEBAGAI INSPIRASI DALAM KARYA

SENI LUKIS

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

LILLAH FAUZILLAH

2415111000

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

Juli 2017

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

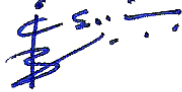
Nama : Lillah Fauzillah
No. Reg. : 2415111000
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Program Studi : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Singa Sebagai inspirasi dalam Karya Seni Lukis

Telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan di hadapan Dewan Penguji.

Jakarta, 8 Agustus 2017

Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I



I Made Bambang Oka Sudira, M.Sn
NIP. 19711204 200501 1 001

Dosen Ahli I



Drs. Sem C. Bangun, M.Sn
NIP. 19521118 198203 1 002

Dosen Pembimbing II



Drs. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn
NIP. 19540503 198003 1 002

Dosen Ahli II



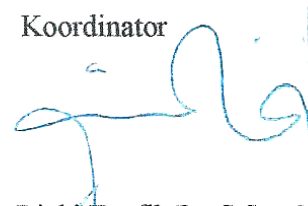
Drs. Panji Kurnia, M.Ds
NIP. 19570728 198603 1 001

Kaprodi Pend. Seni Rupa
FBS UNJ



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

Koordinator




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

Jakarta, 8 Agustus 2017

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni




Dr. Lilliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 19680529 199203 2 001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lillah Fauzillah
No. Reg. : 2415111000
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Singa Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis

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.



Lillah Fauzillah

2415111000

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah pada Allah SWT atas segala karunia -Nya, sehingga laporan Penciptaan Karya Seni Rupa ini dapat terselesaikan. Penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, pada Fakultas Bahasan dan Seni di Universitas Negeri Jakarta.

Penulisan laporan ini dapat diselesaikan tepat waktu atas bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, disini perupa ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada Keluarga Besar KH. Moh Zen, kedua orangtua perupa, kakak Ulva Latifa, Didi mulyadi, atas nasihat, do'a dan yang tidak henti-hentinya memberikan dorongan serta semangat kepada perupa.

Tidak lupa perupa berterimakasih kepada Bpk. I Made Bambang Oka Sudira, M.Sn selaku dosen pembimbing karya, Bpk. Drs. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn selaku dosen pembimbing penulisan, yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan selama proses bimbingan. Serta kepada Ibu Aprina Murwanti, S.Ds, Ph.D selaku kurator pameran yang sangat terbuka dan menginspirasi serta telah sabar mendengarkan keluh kesah perupa serta Bpk. Rizki Taufik Rkhman, S.Sn., M.Si selaku koordinator PKSR yang telah banyak memberikan arahan dan masukan kepada perupa.

Kepada seluruh Keluarga Besar Seni Rupa UNJ khususnya angkatan 2011, HAHA HIHI, Keluarga Maulana, GENGKER, Jamilah, Julia, Rahil, Ratih, Sarah, Shintia, Eti dealova. Serta kepada seluruh pihak yang telah mendukung terciptanya laporan PKSR ini.

Mohon maaf atas segala kekurangan yang ada pada laporan ini, semoga makalah yang penulis susun dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik pada saat ini ataupun nanti. Segala kekurangan semoga dapat dimaklumi, agar laporan ini dapat terus diperbaiki untuk hasil yang lebih sempurna.

Jakarta, Juli 2017

L F

iii

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
A. PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Perkembangan Ide Penciptaan	7
3. Fokus Penciptaan	8
a. Aspek Konseptual	8
b. Aspek Visual.....	10
c. Aspek Operasional	11
4. Tujuan.....	12
5. Manfaat.....	13
B. STUDI PUSTAKA	14
1. Tinjauan Pustaka	14
a. Marcel Witte.....	15
b. Gail Adams.....	18
2. Kerangka Teori	20
a. Seni Lukis	20
b. Seni Lukis Modern	23
1). Aliran seni lukis realis	25
a). Tokoh pelukis realis	26
b). Seni lukis realis dalam tema satwa	28
c. Semiotika Visual dan Keindahan	30
1). Semiotika Visual	30
2). Keindahan	32
d. Latar Belakang Singa	32

1). Singa	32
2). Penerapan singa dalam karya seni	33
a). Karakter singa dalam karya patung	34
(1). Sekhmet	34
(2). Apedemak	35
(3). Narasimha	36
(4). Shishi	37
b). Penerapan singa dalam cerita	37
c). Lukisan Singa	40
3. Kerangka Berpikir	44
C. PROFIL MAGANG	46
1. Deskripsi Narasumber	46
a. Karya narasumber	47
2. Kegiatan, Lokasi dan Waktu Magang	48
a. Pra magang	48
b. Kegiatan magang	49
c. Lokasi magang	49
d. Waktu magang	51
e. Proses magang	53
3. Teknik Pengumpulan Data	54
a. Observasi	54
b. Wawancara	56
c. Dokumentasi	57
4. Pengalaman yang diperoleh	57
5. Impilkasi	62
D. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	63
1. Aspek Konseptual	63
a. sumber Inspirasi	63
b. Interes Seni	64
c. Interes Bentuk	65
d. Prinsip Estetika	65

2. Aspek Visual	66
a. <i>Subject Matter</i>	66
b. Struktur Visual	67
1). Unsur-unsur Rupa	67
2). Komposisi	70
3). Gaya pribadi	73
3. Aspek Operasional	73
a. Tahap persiapan	73
1). Alat	73
2). Bahan	79
b. Tahap pelaksanaan	80
c. Tahap akhir	84
E. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA	86
Karya 1	86
Karya 2	88
Karya 3	90
Karya 4	92
F. PENUTUP	94
1. Kesimpulan	94
2. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
DAFTAR PUSTAKA GAMBAR	100
DAFTAR LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Marcel witte, <i>Shelter</i> , 2015	3
Gambar 2. Gail Adams, 1869.....	4
Gambar 3. <i>The Duplicated</i> , 2013	5
Gambar 4. Menerawang, 2014	5
Gambar 5. Mengenangmu, 2014.....	5
Gambar 6. <i>Gone</i> , 2014	5
Gambar 7. Potret diri Marcell Witte	16
Gambar 8. Tahap pembuatan karya Marcell Witte	17
Gambar 9. Marcell Witte, <i>Dethroned</i>	18
Gambar 10. Potret diri Gail Adams.....	19
Gambar 11. Karya Gail Adams	20
Gambar 12. <i>Dressing the Dead Girl</i> , 1855	26
Gambar 13. <i>A Bar at the Folies-Bergere</i> , 1881	27
Gambar 14. Kakak dan Adik, 1971.....	27
Gambar 15. Heater Lara, <i>Izu 2</i>	28
Gambar 16. Karen Laurence, <i>Divine Beauty</i>	29
Gambar 17. Karen Laurence, <i>Hunters</i>	29
Gambar 18. Raden Saleh, <i>Lion and Tiger Fighting</i>	30
Gambar 19. Relief Sekhmet	35
Gambar 20. Apedemak.....	35
Gambar 21. Patung Narasimha	36
Gambar 22. Patung Shishi.....	37
Gambar 23. Poster film “Narnia”	38
Gambar 24. Poster film “The Lion King”	38
Gambar 25. <i>Scene</i> film “Hercules”	39
Gambar 26. Logo Metro Goldwyn Mayer	39
Gambar 27. Haris Purnomo.....	46
Gambar 28. Haris Purnomo, <i>The dangerous hands</i>	47
Gambar 29. Haris Purnomo, <i>Sayap kebesaran</i>	47

Gambar 30. Haris Purnomo, <i>Baby Series</i>	48
Gambar 31. Gerbang depan rumah	50
Gambar 32. Ruang tamu terbuka	54
Gambar 33. Haris Purnomo, <i>Garuda</i>	60
Gambar 34. Garis pada bagian bulu singa	68
Gambar 35. Tekstur semu pada bulu.....	70
Gambar 36. Irama berupa garis	72
Gambar 37. Kuas detail	74
Gambar 38. Kuas <i>flat</i>	75
Gambar 39. Kuas <i>angular</i>	76
Gambar 40. Kuas <i>filbert</i>	76
Gambar 41. Kuas <i>fan</i>	77
Gambar 42. Pensil warna	78
Gambar 43. Palet cat minyak	78
Gambar 44. Cat minyak	79
Gambar 45. Minyak <i>turpentine</i>	80
Gambar 46. Singa betina yang sedang berkelahi	81
Gambar 47. Memakan mangsa.....	81
Gambar 48. Ekspresi singa yang mengaum	82
Gambar 49. Singa betina dan singa jantan	82
Gambar 50. Singa yang sedang berburu	82
Gambar 51. Proses pembuatan karya	83
Gambar 52. <i>vernish</i>	84
Gambar 53. Proses <i>framing</i>	85
Gambar 54. Karya 1	86
Gambar 55. Karya 2	88
Gambar 56. Karya 3	90
Gambar 57. Karya 4	92

DAFTAR LAMPIRAN

1. Riwayat hidup penulis.....	103
2. Lembar Kosultasi Pembimbing I	106
3. Lembar Konsultasi Pembimbing II	108
4. Foto kegiatan berkarya	110
5. Dokumentasi pameran	114
6. Pernyataan Persetujuan Publikasi	116

ABSTRAK

Lillah Fauzillah. *Singa sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*. Penciptaan Karya Seni Rupa. Jakarta: Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Juli 2017

Seni lukis banyak dianggap sebagai seni konvensional sehingga terlihat sangat umum, namun perupa ingin memberikan kesan berbeda terhadap seni lukis dengan mengangkat kembali seni lukis dalam ranah modern untuk mempertahankan seni lukis itu sendiri dalam ranah seni masa kini.

Aliran realis digunakan perupa dalam karya seni ini sebagai pendukung aliran seni dan tema yang perupa ambil. Realis sendiri memiliki arti visual yang mencerminkan keadaan sesungguhnya.

Ketertarikan perupa terhadap singa memberikan kesan tersendiri pada perupa. Singa memiliki ciri khas yang berbeda dengan hewan lainnya, salah satunya singa jantan memiliki *surai* di bagian leher yang banyak diartikan sebagai simbol kekuatan. Singa betina sebagai pemburu yang kuat dan lincah.

Perupa menggunakan beberapa teori dalam proses penciptaan karya seni rupa, diantaranya teori seni lukis, seni lukis modern, aliran dan tokoh seni lukis realis, serta semiotika visual dan keindahan untuk menguatkan dan menghasilkan karya sesuai dengan yang perupa pilih.

Beberapa keterampilan yang harus dimiliki perupa dalam memenuhi kriteria keberhasilan lukis realis adalah faktor pribadi yaitu kemampuan yang dimiliki seperti ketajaman mata, kepekaan cahaya, ukuran perspektif, literatur anatomi dan keahlian teknik operasional dalam melukis. Alat dan bahan yang digunakan oleh perupa adalah cat minyak, kanvas, kuas, palet, dan minyak cat.

Tujuan utama perupa adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang keunikan dan karakter singa dalam bentuk visual karya seni lukis guna meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni modern, serta memancing respon dan empati masyarakat terhadap populasi singa sebagai hewan lindung yang semakin menurun dengan lukis aliran realis.

Kata kunci : Seni lukis, realis, singa.

ABSTRACT

Lillah Fauzillah. Lions as Inspiration in Painting Artworks. Creation of Fine Art. Jakarta: Art Education. Faculty of Language and Art. State University of Jakarta. July 2017

Painting is widely regarded as a conventional art so it looks very mainstream, but artists want to give a different impression to the painting by lifting the painting in this modern age to maintain the art itself in the realm of art nowadays.

Realism is used by artists in this artwork as a supporter of the ism of art and themes that artists take. Realists themselves have a visual meaning that reflects the real state.

The attraction of the artist to the lion gives a special impression to the artist. Lions have different characteristics with other animals, one male lion has a mane on the neck that many interpreted as a symbol of strength. The lioness as a strong and lively hunter.

Artists use several theories in the process of creating works of art, such as the theory of painting, modern painting, the ism and figures of realist painting, as well as visual and beauty semiotics to strengthen and produce works in accordance with the select artist.

Some of the skills that artists must possess in meeting the criteria of realist painting success are personal factors such as the ability of the eye, light sensitivity, perspective size, anatomical literature and operational engineering skills in painting. Tools and materials used by artists are oil paints, canvas, brushes, pallets, and paint oils.

The artist's main goal is to inform the public about the uniqueness and character of the lion in the visual form of painting in order to increase the public appreciation of modern art, as well as provoke the community's response and empathy to the lion population as a declining animal with a realism.

Keywords: painting, realist, lion.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seni lukis merupakan suatu karya seni dua dimensi yang selalu berkembang, baik dari segi teknik, maupun pola pikir dalam menentukan sebuah konsep. Proses perkembangan tersebut didasari oleh kreativitas manusia. Dalam memunculkan kreativitas manusia saat proses pembuatan karya terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi, di antaranya adalah faktor *internal* (pengalaman) dan faktor *eksternal* (lingkungan) dari seniman.

Wacana yang digunakan ke dalam sebuah karya dihadirkan secara bebas oleh perupa, yang disertai dengan objek bernyawa atau objek tidak bernyawa. Menggunakan objek yang bernyawa dalam membuat karya seni merupakan hal yang sering muncul, tidak terkecuali hewan. Dikarenakan hewan memiliki hubungan dengan makhluk lainnya, yang biasa disebut dengan simbiosis. Hewan merupakan makhluk hidup yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Ciri-ciri atau karakteristik yang terdapat pada hewan tidak jauh berbeda dengan manusia, terlebih hubungannya yang saling membutuhkan satu sama lain, sehingga tidak sedikit seniman yang memvisualisasikan atau mengekspresikan dirinya dalam bentuk hewan. Pemilihan objek hewan dalam proses berkarya tidak lepas dari pengalaman, kekaguman, pengamatan, kecintaan atau kesamaan karakter yang dimiliki perupa dengan hewan yang dipilih sebagai objek tersebut.

Rasa kekaguman perupa terhadap singa memunculkan ide sebagai penciptaan dalam karya seni lukis. Selain itu, kebanyakan dari masyarakat tidak

mengetahui alasan singa disebut sebagai raja rimba dan sejarah yang menyangkut dengan singa kenapa banyak dijadikan sebagai *icon* atau simbol. Dari situlah perupa mengambil tema singa untuk memberikan informasi tentang kehidupan singa melalui karakter yang dimilikinya.

Dalam salah satu buku *Ensiklopedi* menuliskan tentang kehidupan singa berada di lahan yang dipenuhi oleh rerumputan atau semak belukar, dan hutan terbuka. Singa atau yang biasa dikenal dengan julukan “raja rimba” merupakan hewan yang bersifat sosial karena hidup dengan cara berkelompok. Raungan singa jantan dan betina dewasa yang dapat didengar hingga 8 km serta *surai* (bulu pada tengkuk singa) yang dimiliki oleh singa jantan memperlihatkan kekuatan mereka. Ciri khas lain yang dimiliki adalah singa betina lebih aktif pada saat berburu, sedangkan singa jantan bertugas melindungi kelompoknya dari singa lain dan menjaga wilayah kekuasaannya. (Worrall, Mary, dkk, 2002 : 62).

K.N Rosandrani dalam sebuah artikel jurnalis yaitu *National Geographic* menuliskan tentang penurunan populasi singa di Afrika. Beberapa penyebab penurunan adalah hilangnya habitat karena tingkat populasi manusia yang semakin naik dan mengalahkan tingkat populasi singa, berkurangnya mangsa dalam perburuan dan timbulnya persepsi manusia yang menganggap singa sebagai ancaman.

Singa sering dijadikan sebagai lambang atau simbol pada zaman dahulu karena dipercaya simbol singa merupakan simbol dewa, kekuasaan, kekuatan, dan keadilan. Contohnya, saat ini singa banyak dijadikan sebagai *icon* dan logo atau

nama kota. Hal itulah yang menjadi salah satu alasan perupa mengambil tema besar kehidupan atau sifat dan keunikan singa dalam seminar penciptaan karya tugas akhir dengan judul “**Singa sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis**”.

Dalam menghadirkan sebuah wacana yang akan digunakan, perupa menggunakan seni lukis sebagai teknik penggarapan karya. Hal tersebut membimbing perupa pada beberapa seniman yang menginspirasi perupa dalam berkarya. Berikut pilihan artis dan beberapa contoh pilihan karya perupa.



Gambar 1. Marcel witte, *Shelter*, acrylic on canvas, 45 x 45 cm, 2015
Sumber : <http://marcelwitte.com/>

Pada karya Marcel Witte, perupa mempunyai ketertarikan dalam menciptakan efek bulu yang dibuat sedetail mungkin. Marcel witte membuat bulu

satu persatu dengan menggunakan kuas detail dan teknik mewarnai yang dilakukan adalah dengan cara menutup bagian objek dengan warna yang paling gelap terlebih dahulu, kemudian menggunakan kuas detail membuat efek bulu sesuai dengan warna bulu dan gradasi warna yang dihasilkan.



Gambar 2. Gail Adams, *Hot summer day*, oil on canvas, 1869
Sumber : <http://www.abcgallery.com/V/vasilyev/vasilyev27.html>

Karya yang lainnya adalah karya dari Gail Adams, perupa mengadaptasi teknik pewarnaan yang halus yaitu pemilihan warna yang tidak mencolok dan bercorak klasik yaitu pencampuran warna sekunder dan tersier yang harmonis dan dominan dengan warna yang redup, gaya warna tersebut sering digunakan oleh Gail Adams dalam membuat karyanya. Gail Adams menggunakan teknik kering (tanpa menggunakan minyak cat) sehingga menimbulkan kesan volume dan keruangan. Objek karya yang sering dibuat oleh Gail Adams adalah berbagai macam aktivitas hewan karena kecintaannya terhadap hewan.

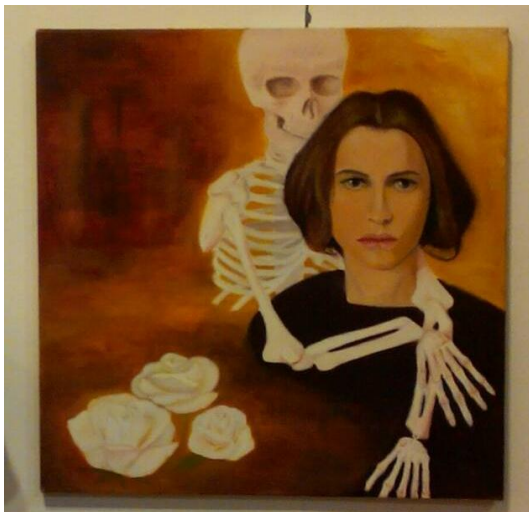
Berikut beberapa contoh karya perupa yang menggunakan teknik lukis dengan gaya realis dan naturalis. Sapuan kuas serta teknik pewarnaan yang lebih mendominasi pada setiap karyanya.



Gambar 3. *The Duplicated*,
Oil on Canvas, 2013
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 4. *Menerawang*, *Oil on Canvas*, 2014
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 5. *Mengenangmu*, *Oil on Canvas*, 2014
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 6. *Gone*, *Oil on Canvas*, 2014
Sumber: Dokumentasi pribadi

Proses pembuatan karya yang dilakukan oleh perupa adalah mencari referensi visual terlebih dahulu dari artikel, internet dan foto, kemudian dikembangkan dan diedit pada aplikasi *photoshop* untuk menaikkan resolusi dan kontras warna, setelah itu membuat skets kasar pada media yang akan digunakan.

Metode pendekatan seni yang digunakan adalah seni modern. Untuk dapat membantu menonjolkan karakter singa dalam karya yang dibuat, perupa memilih aliran realis dalam membuat karya. Sehingga dapat mewujudkan atau merealisasikan pesan yang ingin perupa sampaikan.

Aliran realisme merupakan gaya dari setiap lukisan yang secara visual dapat mencerminkan keadaan yang sesungguhnya. Berkembang di Perancis sekitar tahun 1850 – 1875, aliran tersebut memperlihatkan kondisi yang nyata dari apa yang dilihat tanpa tambahan idealisme perupa. Pelopor dari aliran ini adalah Honore Daumier dan Gustave Courbet yang berasal dari Perancis. Perupa menambahkan kesan warna pada zaman Renaissance dengan teknik *sfumato* (memperlembut bagian tepi bentuk) untuk mendapatkan kesan kabur yang menghilangkan efek tajam pada bagian tepi. (Suryahadi, A. Agung, 2008 : 91)

Lukisan realis menurut perupa adalah lukisan yang menampilkan bentuk objek sesuai dengan aslinya tanpa mengurangi atau menambahkan. Tercapainya bentuk yang sesuai dan sama dengan objek yang akan di lukis merupakan kepuasan batin yang paling utama bagi perupa. Dasar dari peniruan yang sempurna berasal dari kebiasaan mengamati suatu objek dan suasana secara cermat dan mendetail.

2. Perkembangan Ide Penciptaan

Beberapa ide atau gagasan yang dapat digunakan dalam perkembangan tema disesuaikan dengan latar belakang tentang kekaguman perupa terhadap singa yang kemudian akan divisualisasikan dalam karya seni lukis, di antaranya:

Singa sebagai objek utama dalam pembuatan karya. Ide awal yang didapatkan oleh perupa untuk membuat karya yaitu singa sebagai simbolik atau metafora (persamaan atau perbandingan) dari emosi perupa yang tidak bisa terealisasikan atau tercurahkan pada kehidupan nyata, sehingga perupa menggambarkan emosi yang terpendam atau yang dirasakan melalui lukisan singa. Perupa merasa kurangnya konten (informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik) dalam keterkaitan antara simbolik emosi perupa dengan singa, sehingga perupa mendapatkan ide lain, yaitu membuat karya berdasarkan cerita-cerita tentang singa. Akan tetapi konteks tersebut masih meluas, sehingga perupa memilih untuk membuat karya tentang kehidupan atau sifat dan keunikan dari seekor singa.

Lukis merupakan teknik yang akan digunakan dalam membuat karya dengan bahan cat minyak. Selain merupakan salah satu bidang seni rupa yang dikuasai oleh perupa, lukis juga dapat memunculkan karakter singa yang kuat dan tegas sebagai “raja rimba” penguasa savana. Begitu pula dengan penggunaan bahan perupa menggunakan cat air sebagai eksplorasi dan menggunakan cat minyak untuk hasil akhir. Hasil karakter yang halus dapat mempermudah perupa dalam menyatukan pencampuran warna yang realis.

3. Fokus Penciptaan

Konsep akhir yang diambil adalah memvisualisasikan karakter singa dalam karya seni rupa. Tema dan karakteristik dari bentuk, penggambaran dan teknik visualisasi dibuat tanpa mengubah bentuk dari singa itu sendiri. Karakter singa yang digambarkan dalam karya seni lukis diambil dari kehidupan nyata atau keadaan sebenarnya. Teknik yang digunakan adalah sapuan kuas pada permukaan kanvas.

a. Aspek Konseptual

Pada bagian konseptual, perupa ingin menunjukkan karakteristik singa dalam wujud karya seni lukis dengan pendekatan estetika *modern*. Perupa ingin menyajikan karya dalam bentuk figuratif, yaitu figur singa dan disajikan secara realis melalui karya lukis dengan tema singa. Seni lukis realis dipilih agar tujuan dan pesan yang diinginkan perupa dapat tersampaikan pada masyarakat, tentang keunikan dari kehidupan atau keseharian singa. Keunikan yang diambil adalah pada saat berburu singa betina lebih aktif dan pada saat memakan buruan singa betina akan mendahulukan singa jantan untuk memakannya terlebih dahulu.

Menurut beberapa buku ensiklopedia, karakteristik yang dimiliki singa diantaranya:

- 1). Mata, singa memiliki pupil bulat dan pada bagian bawah yang berwarna lebih putih berfungsi untuk mengoptimalkan penglihatan

dalam lingkungan dengan cahaya yang kurang. Singa memiliki penglihatan 6 kali lebih sensitive dibandingkan dengan manusia terhadap cahaya.

- 2). Gigi dan lidah, singa memiliki taring yang tajam untuk mengoyak mangsa serta lidah yang kasar seperti duri (*papillae*) berfungsi sebagai pemisah daging mangsa dengan tulangnya, dan sering dijadikan untuk penata bulu-bulunya.
- 3). *Surai*, singa memiliki bulu pada tengkuk leher yang sangat lebat dan biasa disebut sebagai surai. Berfungsi sebagai pelindung kepala saat berkelahi.
- 4). Kaki, singa memiliki kaki yang disertai dengan bantalan lembut dan berfungsi agar gerakan singa tidak terlalu terdengar pada saat mengincar mangsa. Serta memiliki cakar yang dapat berukuran hingga 38 mm atau lebih.
- 5). Ekor, singa memiliki rumbai atau bulu halus pada bagian ujungnya yang berfungsi sebagai penjaga keseimbangan tubuh.
- 6). Berkelompok, singa merupakan satu-satunya hewan jenis kucing besar yang hidup secara berkelompok. Singa betina bertugas untuk memburu mangsa dan singa jantan bertugas menjaga kawasan dan kelompoknya dari musuh.

Akibat dari maraknya pemakaian simbol singa di berbagai Negara perupa ingin menyampaikan karakter kuat yang dimiliki oleh singa dalam bentuk karya seni lukis. Dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang kehidupan singa melalui teori *etologi* (tingkah laku hewan). Selain itu perupa ingin menyampaikan lukisan sebagai wujud kepedulian dan rasa kekhawatiran terhadap populasi singa yang semakin berkurang.

b. Aspek Visual

Karya seni lukis yang ditampilkan dalam bentuk realis (keadaan yang sesungguhnya). Serta menampilkan unsur alam dengan menyesuaikan ruang lingkup kehidupan singa itu sendiri berlandaskan pada unsur-unsur dan prinsip seni rupa yang diolah sesuai karakter perupa. Karakter singa yang kuat dan gagah sebagai *raja rimba* merupakan fokus utama yang perupa tampilkan dalam berkarya seni lukis. Visual karakter keseharian yang dipilih adalah pada saat singa betina berburu, kemudian pada saat memakan mangsanya dan pada saat beristirahat. Ketiga kegiatan tersebut memiliki keunikan yang berbeda dari hewan pada biasanya.

Dalam melukis realis terdapat beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh perupa, salah satunya adalah factor pribadi (*personal factor*) berupa kemampuan yang berasal dari dalam diri, diantaranya ketajaman mata, kepekaan cahaya, ukuran perspektif, literatur anatomi dan keahlian teknik operasional dalam melukis.

Perupa menggunakan warna sesuai dengan yang ada (*real*) dan dengan sapuan kuas yang halus atau tipis sebagai ciri khas dari gaya lukis perupa. Penggunaan warna primer untuk hasil yang kontras bukan warna dominan yang digunakan, karena hasil yang terlihat akan tampak kurang menyatu, sedangkan warna yang dominan digunakan adalah warna sekunder dan tersier untuk menghasilkan warna yang harmonis dan tampak menyatu karena masing-masing warnanya saling berhubungan.

c. Aspek Operasional

Bahan dan alat yang digunakan perupa dalam proses pembuatan karya dilakukan dengan cara memilih dan menyesuaikan dengan kenyamanan perupa serta memperoleh kesesuaian karya dengan realita untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Teknik yang digunakan adalah teknik kering, yaitu teknik yang tanpa menggunakan campuran minyak cat (*linseed oil*) tujuannya adalah untuk menimbulkan kesan volume dan keruangan sesuai dengan aliran yang diambil yaitu realisme. Terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan teknik kering, yaitu lebih mudah dalam membentuk objek, dapat mudah mengontrol proses pendetailan, dan lebih mudah menghapus warna dengan cara menumpuknya dengan warna lain.

Dalam proses pembuatannya terdapat beberapa tahapan yang dilakukan oleh perupa, di antaranya:

- 1). Tahap persiapan, yaitu memilih alat dan bahan berupa media, kuas dan cat serta pemilihan gambar atau foto singa yang akan digunakan dalam membuat karya pada tahap eksperimen.
- 2). Tahap pelaksanaan, yaitu proses yang dilakukan pada saat pembuatan karya seni lukis dengan cara mempersiapkan gambar yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *photoshop* kemudian membuat skets atau rancangan gambar berupa pola terlebih dahulu dengan teknik *tracing*.
- 3). Tahap akhir, yaitu proses pbingkaian atau penyelesaian karya sesuai dengan hasil yang akan ditampilkan.

4. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya adalah :

- a. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang keunikan dan karakter singa dalam bentuk karya seni lukis.
- b. Memvisualisasikan keunikan dan karakter singa dalam karya seni lukis.
- c. Mengkomunikasikan gagasan dan proses pembuatan karya dalam bentuk seni lukis aliran realis dengan tema singa.
- d. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap seni lukis.
- e. Memancing respon dan empati masyarakat terhadap populasi singa sebagai hewan lindung yang semakin menurun dalam karya seni lukis aliran realis.

5. Manfaat

Manfaat dari karya adalah :

a. Bagi perupa / diri sendiri:

- 1). Sebagai pembelajaran dalam proses berkesenian.
- 2). Sebagai media untuk mengungkapkan sebuah ide atau gagasan dalam sebuah karya seni rupa.
- 3). Sebagai tolak ukur seberapa jauh kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh perupa.

b. Bagi publik :

- 1). Sebagai media informasi kepada masyarakat tentang singa.
- 2). Sebagai media apresiasi terhadap karya seni rupa dalam bidang lukis.

B. STUDI PUSTAKA

1. Tinjauan Pustaka

Terdapat dua rujukan yang akan dijadikan sebagai tinjauan referensi oleh perupa untuk mengawali tinjauan pustaka, yaitu studi tugas akhir yang dilakukan oleh Delima Prisca Cahya Perdana mahasiswi program studi Biologi Fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam dari Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya pada tahun 2009, serta Renjaya Siahaan dengan Mangatas Pasaribu pada tahun 2013.

Judul dari penulisan akhir Delima Prisca Cahya Perdana adalah “Perilaku harian singa (*panthera leo*) dalam konservasi kebun binatang Surabaya”. Berdasarkan judul tersebut terdapat persamaan konten dalam pengambilan tema sebagai pembahasan dalam materi yaitu singa. Penelitian yang dilakukan oleh Delima Prisca Cahya Perdana memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pola dan perilaku singa sehari-hari (*panthera leo*) pada habitat ex-situ kebun binatang Surabaya (KBS) serta membandingkan dengan data sekunder perilaku singa (*panthera leo*) di habitat alaminya, untuk dapat memberikan informasi dasar yang dapat mendukung upaya konservasi.

Delima Prisca Cahya Perdana menggunakan metode observasi pada tujuh singa di KBS sebagai metode penelitian. Pengamatan yang dilakukan berupa perilaku makan, istirahat dan sosial singa di KBS dan di habitat alaminya. Tujuan dan metode penelitian yang dilakukan Delima Prisca Cahya P dapat memperkuat penulisan dan karya yang akan dibuat.

Renjaya Siahaan dan Mangatas Pasaribu mengambil judul penulisan “Gorga singa-singa sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis”. Terdapat persamaan dalam pendekatan yang dilakukan Renjaya Siahaan dan Mangatas Pasaribu dalam penelitian yang dilakukannya dengan perupa untuk mendapatkan inspirasi karya. Persamaan pendekatan yang dilakukan oleh Renjaya Siahaan dan Mangatas Pasaribu dengan perupa adalah menggunakan media dan aliran yang sama, yaitu seni lukis modern dengan singa sebagai *subject matter* sekaligus inspirasi atau ide penciptaan dalam berkarya.

Berdasarkan keterkaitan antara karya perupa dengan karya yang sudah ada oleh seniman lain sebelumnya, perupa memilih referensi praktek dari kesamaan gaya dalam berkarya dan tema yang diangkat oleh seniman dalam berkarya. Berikut pilihan seniman dan beberapa contoh karyanya.

a. Marcel Witte

Berdasarkan situs resmi akun blog pribadi milik Marcell Witte yang merupakan seniman muda yang berasal dari Belanda. Gaya lukisannya merupakan perpaduan antara realisme dan fantasi, dengan latar belakang atau *background* menggunakan warna monokrom (satu warna). Menggambar merupakan hobinya dari sejak kecil. Dalam situs resminya dia menuliskan “*i wanted to become a forester and drawing could always be a hobby*” itu adalah kata-kata yang diucapkan saat dia masuk TK. Meskipun dia lulusan dari sekolah *landscape architect*, tetapi dia tidak

pernah berhenti melukis dan memutuskan untuk menjadi *freelance illustrator*.

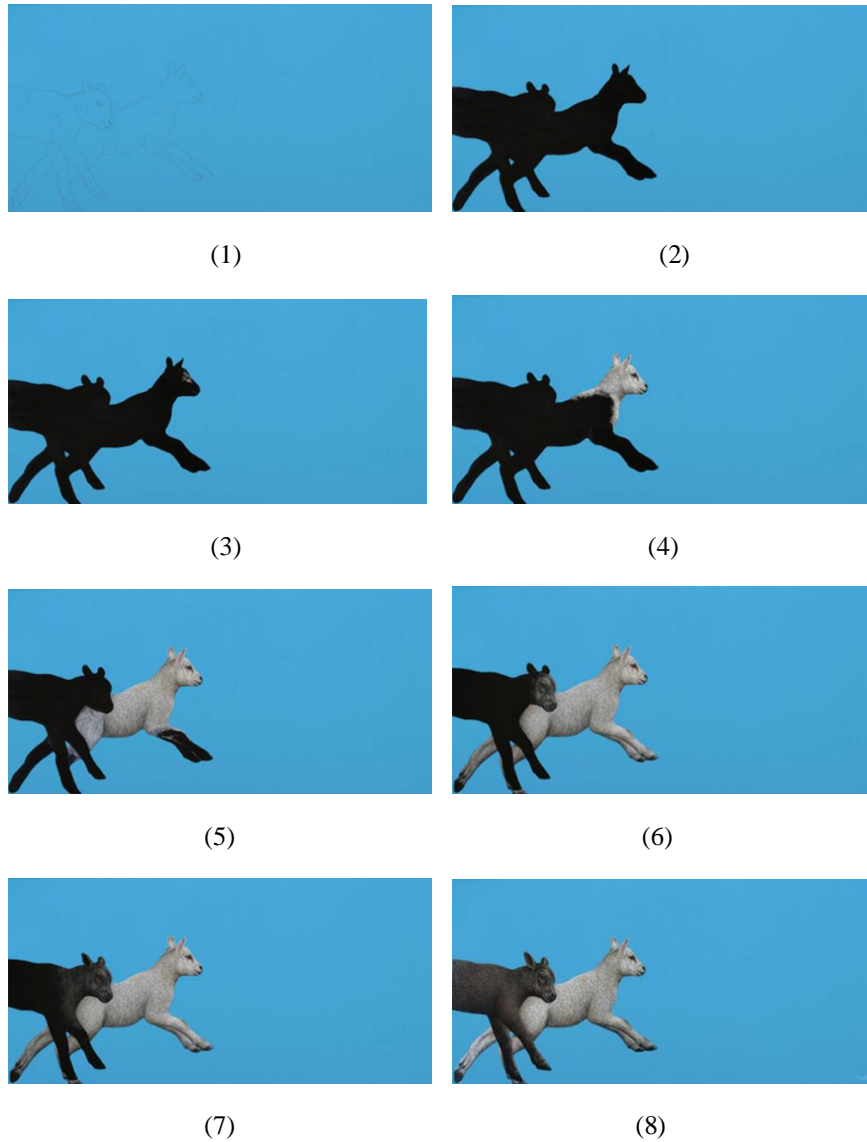


Gambar 7. Potret diri Marcell Witte dengan karyanya
Sumber: <http://marcelwitte.exto.org/>

Marcell witte melukis dengan cara memblok atau menutup kanvas dengan warna yang akan dijadikan sebagai *background* terlebih dahulu menggunakan ukuran kuas yang besar, setelah kering Marcell mulai membuat skets bentuk hewan dengan menggunakan pensil lalu di blok menggunakan warna yang paling tua dari warna hewan tersebut. Setelah itu marcell membuat bulu dan bentuk detail yang lain menggunakan kuas yang tipis dan detail. Biasanya marcell mewarnai mata terlebih dahulu. Tahap akhir yang dilakukan adalah pernis, agar lukisan tersebut terhindar

dari sinar matahari yang berlebih dan dapat merusak warna aslinya.

Berikut tahapan Marcell Witte dalam membuat karya pada bagian objek.



Gambar 8. Tahapan pembuatan karya Marcell Witte
Sumber: <http://marcelwitte.exto.org/>

Kebanyakan dari karya Marcell menempatkan objek atau *point interest* asimetris (tidak seimbang) yaitu pada pojok karya, dan bagian *background* hanya menggunakan satu warna.



Gambar 9. Marcell witte, *Dethroned*, acrylic on canvas, 225x140 cm, 2016
Sumber: <http://www.marcelwitte.com/>

Karyanya selalu menceritakan sebuah pesan, dan merupakan kritikan untuk masyarakat kontemporer. Pada karya yang berjudul “*Dethroned*” dengan deskripsi “*Even if you are born as a king, in the end we are all as small and vulnerable as anybody else*”, menjelaskan bahwa semua orang di mata Tuhan itu sama, terlihat kecil dan rentan pada akhirnya, terlepas dari dia terlahir sebagai apapun dan dimanapun, bahkan sebagai raja (orang kaya) sekalipun. Marcell berhasil menyampaikan pesannya dengan menggambarkan objek tersebut melalui seekor singa yang terluka dan mata yang terlihat takut atau merasa tidak percaya diri.

b. Gail Adams

Berdasarkan situs resmi akun blog pribadi milik Gail Adams yang lahir dan dibesarkan di Edmonton, Alberta. Gail Adams mulai belajar seni

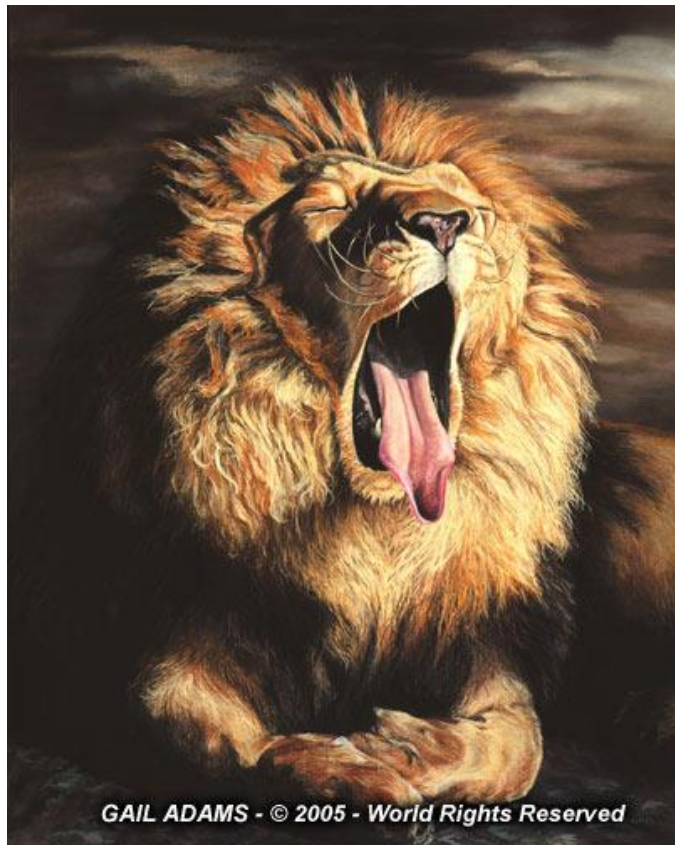
pada usia 7 tahun dari salah satu seniman terkenal di Alberta. Pada bulan Januari tahun 1999 ketika Gail berada di *Safari Club International Art*, Gail menerima penghargaan *Treasure Eagle A.S.* dari sebuah perwakilan khusus Departemen Keuangan A.S. untuk dukungan kemanusiaan bagi kaum muda Amerika. Selain itu Gail juga pernah menerima penghargaan dari majalah *International Pastel Artists* yang berasal dari Australia dalam kategori hewan.



Gambar 10. Potret diri Gail Adams
Sumber: <http://gailadams.ca/about-gail/>

Lukisannya ditandai dengan antusiasme romantis, lebih banyak menggunakan pencampuran warna hitam sehingga menghasilkan warna yang gelap pada keseluruhan karyanya, mengeksplorasi efek cahaya dan bayangan sehingga menghasilkan warna yang romantis. Memadukan warna dan subjek hewan yang halus. Lukisannya menampilkan berbagai

macam aktivitas hewan. Saat ini beberapa lukisan aslinya di pameran di *Richardson Fine Art Gallery* di Reno.



Gambar 11. Gail Adams, *Even The Strong Get Tired*, Oil on canvas , 2005
Sumber: <http://gailadams.ca/even-the-strong-get-tired/>

2. Kerangka Teori

a. Seni Lukis

Arti dari kata seni itu sendiri menurut Herbert Read dalam bukunya yang berjudul *The Meaning of Art* (1959), disajikan dan diterjemahkan dalam buku *Nirmana* oleh Sadjiman Ebdy Sanyoto yang menyebutkan bahwa

“....Seni merupakan usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk

yang dapat membingkai perasaan keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau satu kesatuan dari bentuk yang disajikan (Sanyoto, 2009 : 151).

Sedangkan pengertian seni lukis itu sendiri menurut Edy Tri Sulistyono adalah

“Seni lukis merupakan salah satu hasil karya seni rupa dwi matra, di samping seni grafis, ilustrasi, desain komunikasi visual gambar dan sketsa” (Sulistyo, Edy Tri, 2005: 1).

Pernyataan lainnya “Seni lukis adalah seni mengenai gambar-menggambar dan lukis-melukis.” (Ali, Lukman, 1996: 915). Sedangkan menurut Susanto dalam buku Diksi Rupa menyatakan bahwa

“seni lukis adalah ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.” (Susanto, 2002: 101).

Dari pernyataan tersebut, seni lukis dapat diartikan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik perupa yang dituangkan dan diwujudkan melalui beragam media seperti kanvas, kayu maupun kertas. Dibuat dengan memadukan unsur seni rupa yaitu garis, bidang, ruang, tekstur dan warna yang ditampilkan melalui visual dengan menggunakan berbagai macam medium dan teknik seperti cat minyak, cat air, cat akrilik, pensil dan lain-lain. Sedangkan seni lukis menurut Soedarso memiliki arti

“....Suatu pengungkapan yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan menggunakan garis dan warna. Dengan memperhatikan struktur seni rupa yang mendukung terciptanya karya seni, struktur adalah merupakan aspek yang menyenangkan dan juga menyangkut keseluruhan karya seni secara utuh dan harmonis.” (Soedarso, 1982).

Menurut Soedarso Sp yang menjelaskan seni lukis berdasarkan teknik pembuatannya serta bagaimana sebuah karya dapat dikatakan sebagai seni lukis.

“...jika sebuah lukisan memiliki unsur garis yang menonjol, misalnya karya yang dibuat menggunakan pena atau pensil (karya dengan berbagai garis), maka itu disebut sebagai gambar atau *drawing*. sedangkan karya yang disebut sebagai lukisan adalah karya yang memiliki berbagai warna.” (Soedarso SP, 1976 : 11).

Sedangkan berdasarkan konteks bahasa Jawa dalam buku Bausastra Jawa-Indonesia jilid I yang ditulis ulang oleh Bujono, berbeda dengan pendapat soedarso SP yang menyatakan bahwa menggambar merupakan bagian dari melukis (anglukis), (Bujono, 1995).

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa seni lukis memiliki arti sebagai sebuah lukisan atau karya dengan berbagai warna yang diwujudkan berdasarkan ungkapan pengalaman estetik perupa melalui berbagai media dan menggunakan materi yang sederhana sesuai dengan keinginan perupa.

Melalui pertimbangan estetika dan kepekaan emosi, definisi seni lukis menurut Tris Neddy Santo dalam bukunya berkembang sesuai dengan gagasan pelukisnya. Eksplorasi yang dilakukan melalui media dan teknik dapat menghasilkan penyajian yang berbeda berdasarkan pengembangan kreatif dalam proses penciptaan karya untuk mendapatkan pencapaian dari berbagai kemungkinan yang disepakati oleh masing-masing secara spesifik.

b. Seni Lukis Modern

Seni lukis atau seni rupa modern merupakan gaya atau metode pendekatan dalam seni yang tidak lagi mementingkan subjek tertentu. Secara teoritis konsep seni modern mulai dikembangkan oleh masyarakat Eropa. Adanya peristiwa kritikan-kritikan yang tajam dan membuat kehebohan di kalangan masyarakat menjadikan seni modern mengalami perkembangan yang sangat pesat di lingkungan masyarakat Eropa.

Soedarso menuliskan pada bukunya seni modern dalam masyarakat lebih mengutamakan pada sisi originalitas, rasional, memiliki sifat individual dan kebebasan yang mengacu pada keindahan alam (khususnya seni realis dan naturalis), konseptual, fungsional dan memiliki gaya/aliran.

Sedangkan menurut Clement Greenberg yang dikutip oleh Yustiono dalam Tim estetika UNJ (Anoegrajekti, Cecilia, dwi, dkk, 2008 : 17) menuliskan bahwa

“modernisme lahir dari dorongan untuk menjaga standar nilai estetik yang terancam oleh metode permasalahan seni. Dorongan tersebut melahirkan sikap yang dapat memperlakukan seni sebagai satu-satunya tujuan seni...”

“...Seni bersifat otonom, tidak menjadi instrumen dari kepentingan apapun. Refleksi estetik ekstrim yang kemudian melahirkan formalisme, yaitu pemusatan pada kualitas yang khas dari masing-masing cabang seni.” (Anoegrajekti, Cecilia, dwi, dkk, 2008 : 17).

Seni modernisme juga mengunggulkan gagasan kemajuan yang mengutamakan norma-norma kebaruan, keaslian, dan kreativitas serta melahirkan tradisi *avant-garde*.

Seni rupa modern mulai tumbuh di Eropa pada abad 16 dengan pengembangan dari hasil pemikiran masyarakat seni. Munculnya seni rupa

aliran modern merupakan akibat dari penentangan dari aliran/gaya sebelumnya. Istilah modern juga sering dipakai dalam masyarakat yang sudah mengalami kemajuan. (Oka Sudira, 2010).

Seni modern tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, batasan-batasan yang sebelumnya ada seperti ikatan tradisi (*Spirit of the race*) atau ikatan zaman (*Spirit of the age*), begitu pula dengan ketentuan-ketentuan tentang isi ataupun tema telah disisihkan, hanya satu syarat yang sampai saat ini masih dituntut oleh para seniman modern yang bahkan merupakan ciri khasnya, yaitu “kreativitas”. (Soedarso SP, 2000 : 4).

Saat ini seni modern dalam perkembangan seni serta kesadaran para senimannya sudah dipengaruhi oleh penemuan hasil industri yang mengakibatkan munculnya revolusi industri dan revolusi politik. Mereka tidak mau terkekang oleh tradisi yang mengikatnya. Seni modern harus dibahas melalui hal-hal yang berkaitan dengan proses kreasi, proses kerja inovasi, interaksi antara pemikiran maupun penggunaan teknik dan media yang menghasilkan gaya sesuai keinginan para seniman secara individu (Santo, Tris Neddy, dkk, 2012).

Seni rupa modern memiliki beberapa aliran, di antaranya aliran realisme, surealisme, impresionis, ekspresionis, kubisme, pop art, naturalisme, fauvisme, romantisme, abstrakisme, dadaisme, futurisme, dan sebagainya (Oka Sudira, 2010).

Aliran yang akan digunakan oleh perupa dalam membuat karya adalah aliran realis. Selain merupakan salah satu aliran yang dikuasai oleh

perupa, aliran tersebut juga dapat membantu menonjolkan karakter singa dalam karya yang dibuat.

1). Aliran seni lukis realis

Kata “realisme” biasa dipakai untuk menamai atau menentukan gaya dari setiap lukisan yang secara visual dapat mencerminkan keadaan yang sesungguhnya. Kaum realis memandang dunia tanpa ilusi dan menggunakan penghayatannya untuk menemukan dunia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata *realisme* itu sendiri mengandung arti sebagai aliran kesenian yang berusaha melukiskan atau menceritakan sesuatu sebagaimana kenyataannya.

Gustave Courbet merupakan salah satu pelukis realis yang berasal dari Perancis. Dia pernah mengatakan, “Tunjukkan malaikat padaku dan aku akan melukisnya”.

Perkataan tersebut mengandung arti bahwa baginya lukisan itu pada dasarnya adalah seni yang konkrit, menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata. Secara teoritis pelukis dengan aliran realis merupakan pelukis-pelukis objektif, melukiskan apa saja yang dijumpainya dan tidak akan menciptakan sesuatu yang hanya keluar dari gagasannya. Melukiskan apa yang dilihatnya seperti adanya, tanpa idealisasi, distorsi maupun pengolahan-pengolahan lainnya.

a). Tokoh pelukis realisme

Beberapa tokoh aliran seni lukis realisme yang terkenal adalah: Gustave Courbet yang berasal dari Perancis. Gustave hanya mendasarkan seninya pada penyerapan pancainderanya saja khususnya mata, dan meninggalkan fantasi serta imajinasinya.

Gustave tidak pernah membayangkan atau menciptakan suatu objek yang tidak ada, yang penting baginya adalah mengekspresikan secara total suatu objek yang betul-betul ada. Sesuai dengan pendapatnya bahwa keindahan yang disajikan oleh alam sebenarnya lebih indah dari konvensi para seniman (Soedarso SP, 2000 : 36). Tema yang sering diangkat dalam lukisannya adalah lukisan petani dan pekerja, kemudian meluas dengan tema pemandangan alam, keindahan laut, adegan berburu, bahkan potret telanjang.



Gambar 12. Gustave courbet, *Dressing the Dead Girl*, 1855
Sumber: www.gustavecourbet.org



Gambar 13. Edouard Manet, *A Bar at the Folies-Bergere*,
Oil on Canvas, 96 x 130 cm, 1881.

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Édouard_Manet

Tokoh lainnya adalah Edouard Manet, seorang pelukis yang berasal dari Perancis. Ia dipengaruhi dengan gaya impresionis, terlihat dari pencampuran warna yang digunakan serta latar belakang yang gelap dengan warna khasnya hitam.



Gambar 14. Basoeki Abdullah, *Kakak dan Adik*, *Oil on Canvas*,
65 x 79 cm, 1971.

Sumber : http://galeri-nasional.or.id/collections/555-kakak_dan_adik

Sedangkan tokoh realis dari Indonesia adalah Basoeki Abdullah. Tema yang sering diangkat Basoeki Abdullah adalah potret, terutama wanita-wanita cantik dan keluarga kerajaan, selain itu juga Basoeki Abdullah sering melukiskan pemandangan alam (naturalis).

b). Seni lukis realisme dalam tema satwa

Salah satu seniman yang pernah membuat karya seni lukis dengan tema singa adalah Heather Lara, dia menggunakan media papan gores atau biasa disebut sebagai *scratchboard* atau *scrapboard* yaitu media pembuatan karya dengan cara menggoreskan benda tajam pada media tersebut sehingga menghasilkan karya dalam bentuk negatif. Kelebihan dari media tersebut adalah dapat menghasilkan karya yang tajam dan detail, tetapi kekurangannya jika terjadi kesalahan pada saat menggunakan media sangat sulit untuk dikoreksi.



Gambar 15. Heather Lara, *IZU 2, Scratchboard and Ink*
24" x 36" x 2"

Sumber : <http://webneel.com/i/0/8-animal-painting-by-heather/04-2015/d?n=7983>

Seniman lainnya ada Lucie Bilodeau dengan karyanya yang sering menggunakan warna yang cerah, serta menggunakan media *Digital Painting*. Objek yang sering di buat adalah berbagai jenis hewan mamalia. Selanjutnya ada seniman Karen Laurence yang menggunakan media *Watercolor* dan sering mengambil tema satwa.



Gambar 16. Karen Laurence, *Divine Beauty, Painting - Digital Hand*, 2016

Sumber: <http://www.luciebilodeau.com/>



Gambar 17. Karen Laurence, *Hunters, Water Colour Aquarelle*, 640gsm, 22 x 22 inch

Sumber: <http://www.karenlaurence-rowe.com>

Raden Saleh merupakan tokoh seniman aliran romantisme, tetapi banyak mengangkat tema singa ke dalam karyanya. Berikut contoh karya Raden Saleh dengan tema singa.



Gambar 18. Raden Saleh, *Lion and Tiger Fighting*, Oil on Canvas, 1881-1880
Sumber: <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2013/06/lukisan-karya-raden-saleh.html>

c. Semiotika Visual dan Keindahan

1). Semiotika Visual

Pada dasarnya semiotika visual (*visual semiotics*) merupakan salah satu bidang studi semiotika yang secara khusus menaruh minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (*visual sense*). (Budiman, 2004 : 13)

Menurut Charles Morris penyelidikan semiotika diklasifikasikan ke dalam tiga dimensi, yaitu dimensi sintaktik, semantik dan pragmatik. Sintaktik adalah suatu cabang penyelidikan semiotika yang mengkaji hubungan formal di antara satu tanda dengan tanda-tanda yang lain.

Semantik adalah suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari hubungan di antara tanda-tanda dengan designate atau objek-objek yang diacunya. Pragmatik adalah suatu cabang penyelidikan semiotika yang mempelajari hubungan di antara tanda-tanda dengan interpreter-interpreter atau para pemakainya. (Budiman, 2004 : 5).

Berdasarkan pengertian tersebut perupa mengambil dimensi semantik dan pragmatik pada karya yang dibuat. Kedua dimensi semiotik tersebut tersusun dari beberapa ikonitas, menurut Charles Morris dan Peirce yang menyatakan bahwa tanda-tanda yang “sempurna” adalah yang mengandung keseimbangan sifat ikon, indeks dan simbol. (Budiman, 2004 : 20)

Menurut Kris Budiman dalam bukunya, ikon adalah tanda yang didasarkan atas “keseperuaan” atau “kemiripan” di antara representamen dan objeknya. Kemudian indeks adalah tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial, atau kausal di antara representamen dan objeknya. Sedangkan simbol adalah tanda yang representamennya merujuk kepada objek tertentu tanpa motivasi dan bersifat arbitrer (kesepakatan / semena-mena / kesewenang-wenangan / tanpa alasan). (Budiman, 2005 : 56-59).

Simbol singa di sepakati sebagai simbol kekuatan dan kekuasaan oleh orang – orang terdahulu dan masih diterapkan hingga sampai saat ini. Sehingga perupa menggunakan simbol singa dalam karya seni lukis dengan wujud realis.

2). Keindahan

Keindahan dalam arti luas adalah sesuatu atau sifat yang membuat hati manusia terkagum atau gagasan yang memberikan pengalaman persepsi kesenangan atau kepuasan. Misalnya Plato yang menyebutkan tentang watak yang indah dan hukum yang indah, kemudian Aristoteles yang merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan juga menyenangkan. Sedangkan menurut Baumgarten keindahan adalah keseluruhan yang merupakan susunan teratur dari bagian-bagian saling berhubungan satu sama lain, atau dengan keseluruhan itu sendiri. (Damajanti, 2010)

Dari beberapa pengertian dan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keindahan adalah sifat dari sesuatu yang memberikan kita perasaan senang bila melihatnya dan dapat menyejukkan jiwa dan rohani, tanpa menghilangkan unsur-unsur yang dimiliki objek.

d. Latar Belakang Singa

1). Singa

Singa berasal dari bahasa sansekerta yaitu *shim* dan bahasa latinnya adalah *panthera leo*. Singa termasuk dalam spesies kucing, yang merupakan salah satu spesies kucing besar dalam gen *panthera* dan anggota keluarga *falidae*. Singa adalah hewan pemakan daging paling ganas dari kelompok mamalia. Singa memiliki cakar tajam yang mereka sembunyikan didalam jari kaki untuk melindungi diri ketika mereka merasa terancam atau harus menyerang untuk berburu makanan. Singa

dapat hidup selama 10-14 tahun di alam liar, diakibatkan karena singa sering bertarung dengan kelompok singa lainnya. Sedangkan jika singa hidup di dalam penangkaran, mereka dapat hidup lebih dari 20 tahun.

Berdasarkan buku *ensiklopedia*, sampai akhir pleistosen yaitu sekitar 10.000 tahun yang lalu, singa merupakan kelompok hewan mamalia besar yang paling luas setelah manusia. Namun saat ini singa merupakan spesies hewan yang terancam punah, setelah melihat penurunan populasi yang besar di daerah Afrika, sebesar 30-50 % per dua dekade pada paruh kedua abad ke-20.

Karena ulah manusia itu singa menjadi sering menerkam manusia, seperti yang ditulis di beberapa artikel jurnal seperti *National Geographic*, Kompas, Republika dan Antara yang menuliskan tentang kejadian di Tanzania pada tahun 2004 yang mengorbankan 35 orang pekerja di pertambangan. Antara tahun 1994 sampai 2004 di Tanzania, singa telah menerkam 815 orang, dan 563 orang lainnya dimangsa. Namun sekarang ini singa dipakai para polisi di Afrika untuk membantu menangkap pemburu liar. Sampai saat ini (2016) warga Tanzania masih dicemaskan dengan rasa takut akibat adanya pemangsa manusia tersebut.

2). Penerapan Singa dalam Karya Seni

Ciri khas dari singa jantan adalah surai (bulu pada tengkuk) dan wajah yang dimiliki, sehingga mudah untuk dikenali. Hal tersebut juga menjadikan singa sebagai hewan dengan simbol yang paling luas diakui

dalam budaya manusia. Penggambaran atau simbol singa telah ada dari periode Paleolitik yang diterapkan dalam bentuk ukiran dan lukisan. Melalui budaya kuno pada abad pertengahan, singa telah banyak digambarkan dalam bentuk patung, pada bendera national, dan dalam film kontemporer serta sastra. Sejak akhir abad kedelapan belas, singa merupakan spesies paling dicari untuk pameran kebun binatang yang dilaksanakan atas kerjasama kebun binatang yang ada diseluruh dunia, dalam program perlindungan untuk berbagai spesies atau hewan Asia yang terancam punah. (Gayo h.m, iman, 2007).

Karakter dan simbol atau sesuatu yang berhubungan dengan singa banyak diterapkan di beberapa Negara yang diwariskan dari nenek moyang, baik dalam bentuk karya maupun logo atau *icon*. Penerapan dalam karya seni di antaranya: Mesir (spinx, sekhmet dan apedemac), India (patung narashima), China (patung shishi / *foo dog*) dan Yunani (hewan-hewan mitologi). Berikut penjelasannya :

a). Karakter singa dalam karya patung

(1). Sekhmet

Beberapa *Ensiklopedi* menjelaskan bahwa sekhmet termasuk kedalam jenis patung relief yang berasal dari mesir kuno dan memiliki arti “ kekuasaan atau kekuatan “. Sekhmet digambarkan dengan tubuh manusia dan kepala singa betina

serta piringan matahari dan *uraeus* (ular kobra Mesir) di atas kepalanya, yang diyakini sebagai dewi penyembuhan.



Gambar 19. Relief yang menggambarkan bentuk sekhmet
Sumber: <http://tuanmudakhasan.blogspot.co.id/2011/02/dewa-dewi-mesir-god-of-egyptian.html>

(2). Apedemak



Gambar 20. Contoh wujud dari Apedemak
Sumber: <https://soolaba.wordpress.com>

Merupakan prajurit dewa yang memiliki kepala singa dan disembah oleh masyarakat Meroitic penghuni Nubia. Ada yang menggambarkan apedemak sebagai dewa berkepala tiga dengan bentuk singa dan empat lengan, adapula yang menggambarkan sebagai ular yang memiliki kepala singa, tetapi biasanya digambarkan sebagai seorang pria dengan kepala singa.

(3). Narasimha

Merupakan dewa bagi umat Hindu yaitu Dewa Wisnu yang menjelma menjadi manusia singa untuk membunuh roh jahat tak terkalahkan yang bernama Hiranyakasipu. Wujudnya berupa manusia yang berkepala singa dengan kuku yang tajam seperti pedang. Memiliki banyak tangan dengan berbagai senjata yang digenggam.



Gambar 21. Patung Narasimha yang banyak di temui di India
Sumber: <http://www.fullyindia.com>

(4). Shishi

Salah satu patung yang terkenal di Cina dan biasa ditempatkan di gerbang sebagai penjaga dengan posisi bagian kanan adalah singa jantan dan bagian kiri adalah singa betina.



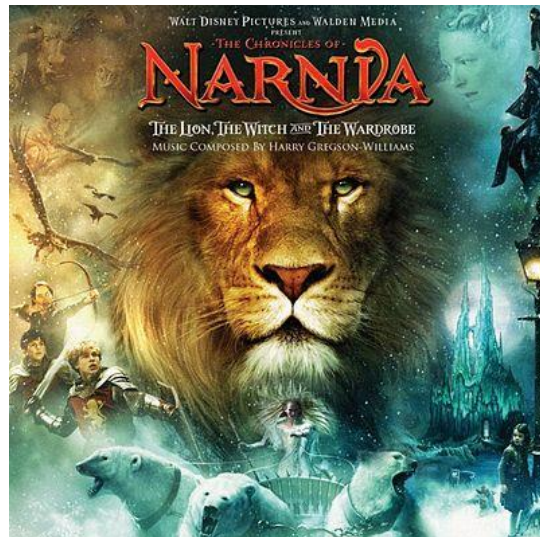
Gambar 22. Patung Shishi yang sering diletakkan di gerbang pintu
Sumber: <http://en.wikipedia.org>

b). Penerapan singa dalam cerita

Singa dianggap sebagai hewan yang paling kuat dan selalu dijadikan sebagai raja dalam cerita dongeng. Banyak buku atau cerita yang terinspirasi dari singa dan menjadikannya sebagai tema, judul atau karakter utama dalam ceritanya.

Salah satu karya yang terkenal adalah novel *The Chronicles of Narnia* dengan genre *children's fantasy* karya C. S Lewis yang diangkat ke layar lebar. Selain itu ada juga film animasi yang berjudul *The Lion King* produksi *Walt Disney Feature Animation* dan dirilis ke bioskop oleh *Walt Disney Picture*. Berdasarkan artikel dan

pengalaman serupa, kedua film tersebut menjadikan singa sebagai tokoh protagonis, yaitu tokoh dengan karakter pemimpin yang baik dan bijak.



Gambar 23. Poster film “Narnia”
Sumber: <http://en.wikipedia.org>



Gambar 24. Poster film The Lion King
Sumber: <http://sixseeds.patheos.com/>

Cerita film lainnya adalah “Hercules”. Dalam filmnya terdapat singa Nemea yang berhasil dikalahkan oleh Hercules. Singa nemea adalah singa yang hidup di dalam gua daerah Nemea. Dia memiliki kulit yang kebal terhadap senjata, sehingga Hercules yang merupakan anak dari

Dewa Zeus membunuhnya dengan cara mencekiknya sampai mati. Kemudian Hercules memakai kulitnya sebagai jubah pelindung.

Dalam beberapa buku mitologi Yunani menuliskan bahwa singa Nemea memiliki bulu-bulu emas yang dapat menangkis semua serangan yang diarahkan padanya. Selain itu cakar yang dimilikinya lebih tajam dari pedang dan dapat memotong semua jenis baju baja.





Gambar 25. Scene (adegan) dalam film “Hercules”
Sumber: <https://danieldokter.wordpress.com>




Film tersebut didistribusikan oleh *Paramount Pictures* dan *Metro Goldwyn Mayer*. Keduanya merupakan distribusi film dari Amerika. *Metro Goldwyn Mayer* menggunakan singa sebagai logonya.



Gambar 26. Logo yang digunakan Metro Goldwyn Mayer
Sumber: <https://en.wikipedia.org>

c). Lukisan Singa

No	Gambar	Keterangan
1.		Sumber: https://id.pinterest.com
2.		Sumber: http://www.carriedudleygallery.com

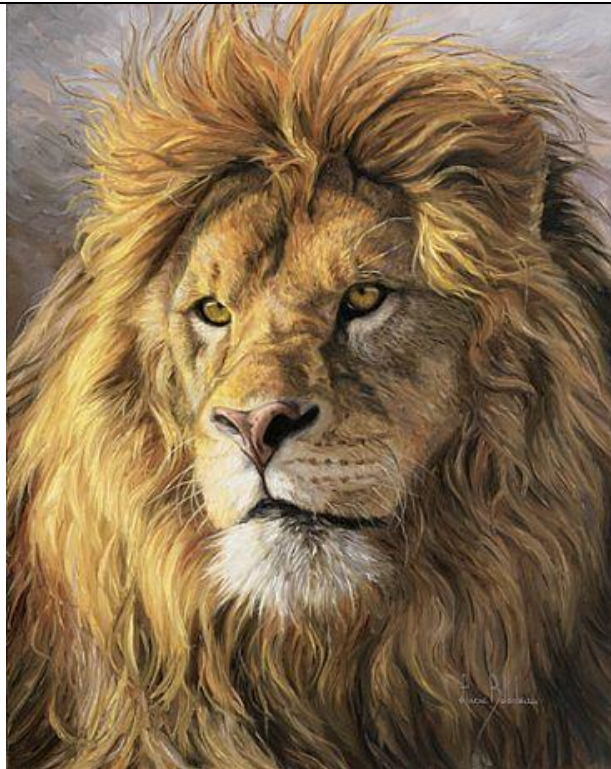
3.		Sumber: http://www.natureartists.com
4.		Sumber: https://images.fineartamerica.com
5.		Sumber: http://www.jasonmorgan.co.uk

6.



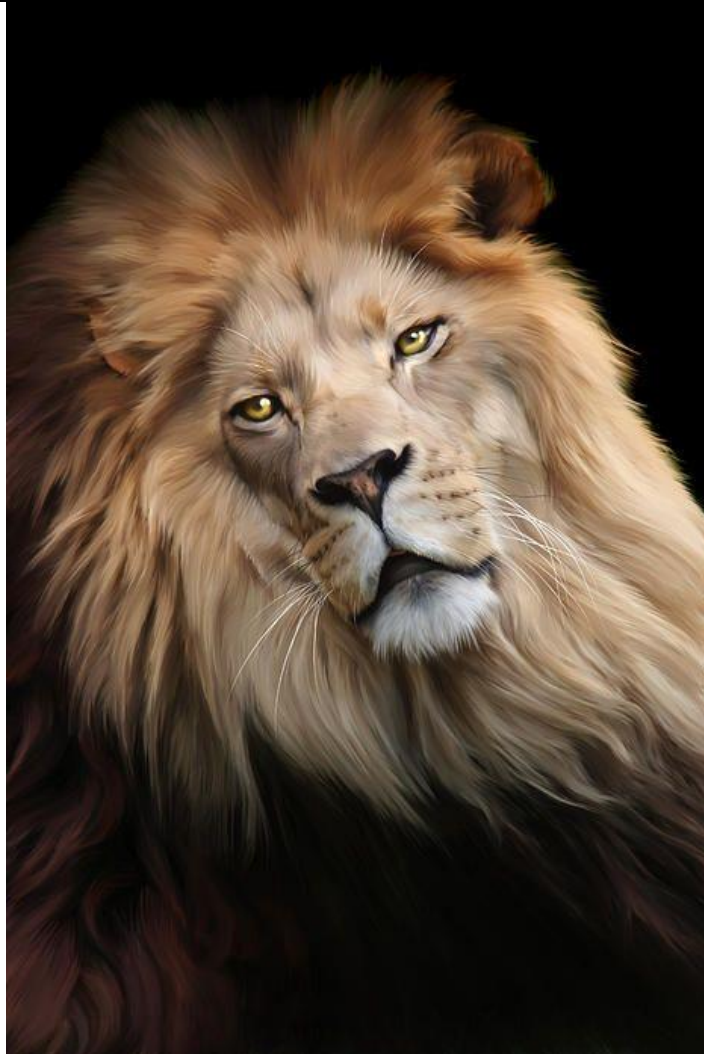
Sumber: <https://id.pinterest.com>

7.



Sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinning.com>

8.



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

9.



Sumber: <http://www.youtube.com>

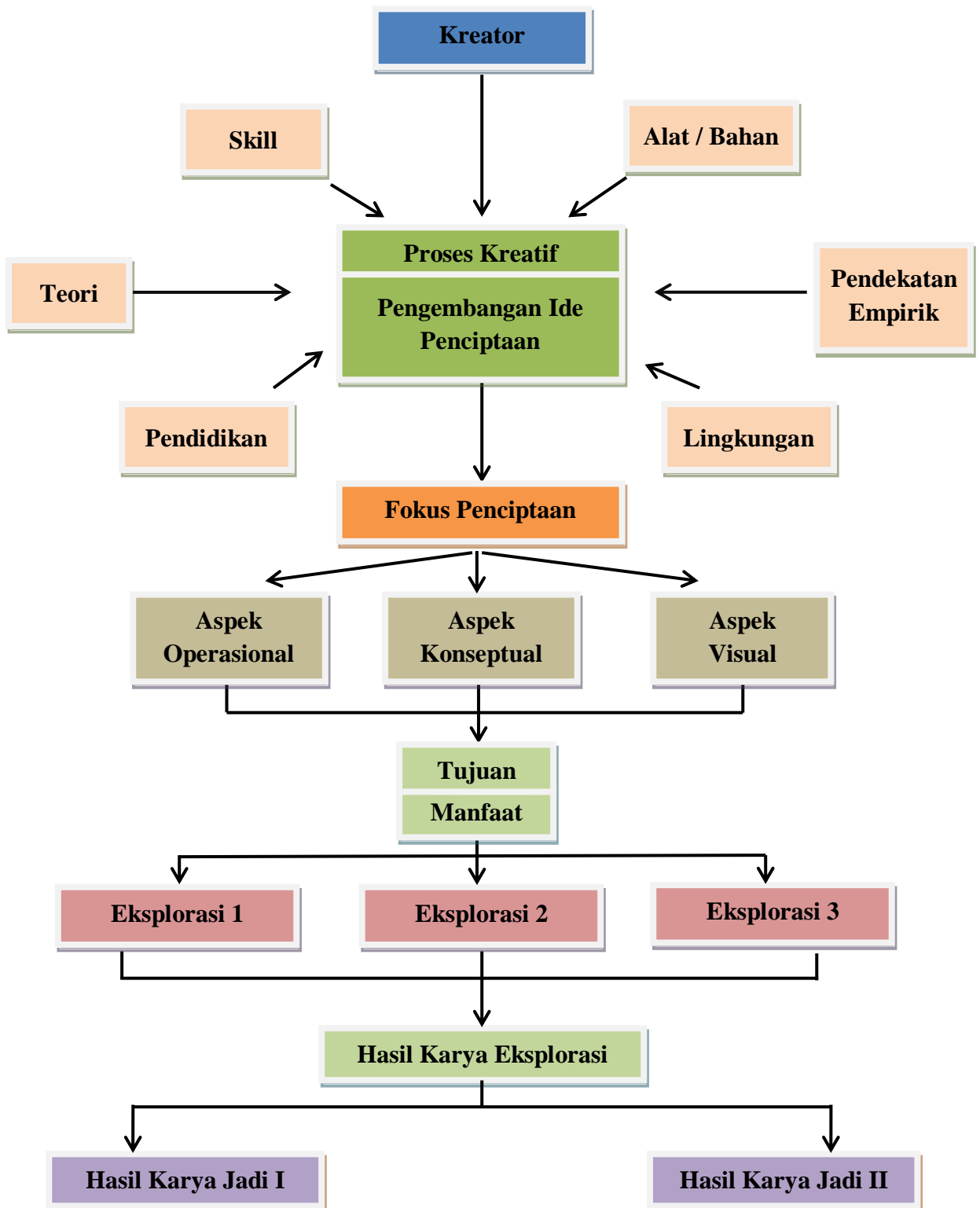
10.		<p>Sumber: http://img04.deviantart.net</p>
-----	--	--

3. Kerangka Berpikir

Dalam menjabarkan gagasan atau ide, perupa mengungkapkan ekspresi dengan mengangkat tema singa ke dalam bentuk karya seni lukis dua dimensi. Pada dasarnya perupa mengolah gagasan itu melalui dasar-dasar pemikiran tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan emosi perupa yaitu rasa kekaguman terhadap singa sebagai pokok pemikiran selanjutnya guna menyampaikan pesan kepada para penikmat seni melalui karya. Gagasan tersebut berawal dari pemikiran dengan pengaruh eksternal yang ditangkap oleh indera perupa, dan mengalami proses penyerapan kemudian berlanjut pada fase pemikiran yang menghasilkan sebuah ide atau gagasan.

Tujuan dari pembuatan karya adalah sebagai bahan edukasi untuk memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang melindungi satwa langka dan liar beserta habitatnya dari kepunahan. Serta sebagai upaya perupa dalam memvisualisasikan singa berdasarkan kaidah artistik seni lukis dan teori *etologi* (ilmu yang mempelajari perilaku dan tingkah laku hewan) dapat menjadikan media informasi bagi masyarakat luas.

“ Singa sebagai inspirasi dalam karya seni lukis ”



C. PROFIL MAGANG

Profil magang difokuskan pada aliran dan ciri khas karya perupa dengan narasumber, yaitu gaya lukisan dengan aliran realis serta teknik sapuan kuas yang halus. Atas pertimbangan dasar aspek-aspek tersebut perupa memilih Studio Roemah 9A sebagai tempat magang. Roemah 9A merupakan sebuah komunitas yang diciptakan oleh Haris Purnomo di daerah Cimanggis, Depok.

1. Deskripsi Narasumber

Lahir di Delanggu, Klaten, pada tahun 1956, Haris Purnomo menempuh pendidikan di Sekolah Seni Rupa Indonesia, Yogyakarta, 1975 dan Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia “ASRI”, Yogyakarta, 1984.

Haris Purnomo meraih penghargaan The Schoeni Publick Vote Prize,



Gambar 27. Haris purnomo
Sumber: rustikaherlambang.com

Sovereign Asian Art Award, Hong Kong tahun 2007, sejak saat itulah nama Haris Purnomo mulai diperhitungkan dalam kancah seni rupa kontemporer Indonesia, bahkan dunia. Karya-karyanya yang berobjek bayi bertato populer seiring mengalirnya tawaran menggelar pameran di berbagai kota di dunia, seperti Shanghai, Taipei, Miami, Seattle, New York, Zurich, Milan, dan Praha. Karya-karya Haris pun menjadi buruan kolektor dan balai lelang terkemuka.

a. Karya Narasumber



Gambar 28. Haris purnomo, *The dangerous hands*, 2008
Oil, acrylic on canvas, 180 x 200 cm
Sumber: <http://www.artnet.com/>



Gambar 29. Haris purnomo, *Sayap kebesaran (Great wings)*, 2007
Acrylic on canvas, 200 x 250 cm
Sumber: <http://www.artnet.com/>



Gambar 30. Haris Purnomo, *Baby Series (Three Babies)*, 2008
Paintings, Oil on Canvas, 180.3 x 200.7 cm
Sumber: <http://www.artnet.com>

2. Kegiatan, Lokasi dan Waktu Magang

a. Pra magang

Sebelum melakukan magang, mencari daftar rujukan tempat serta seniman sebanyak mungkin yang akan dijadikan sebagai narasumber merupakan hal yang paling penting untuk dilakukan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mendatangi berbagai pameran seni lukis, mencari rujukan dari penulisan terdahulu, ataupun narasumber yang telah dikenal sebelumnya. Beberapa persiapan pra magang yang dilakukan adalah:

- 1). Mengumpulkan banyak informasi tentang calon narasumber dan studionya.
- 2). Membuat surat ijin magang setelah berdiskusi dan disetujui oleh pembimbing tentang calon narasumber.

- 3). Melakukan survey tempat magang
- 4). Berdiskusi tentang jadwal magang bersama narasumber.
- 5). Membuat instrumen daftar wawancara.
- 6). Melakukan proses kerja magang.

b. Kegiatan magang

Perupa lebih banyak berinteraksi melalui diskusi pada saat magang berlangsung, dengan harapan akan diberikan masukan dalam proses mencipta baik dari segi bahan, bentuk visual ataupun konsep. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu membahas tentang visual karya yang akan dibuat oleh perupa, baik karya eksplorasi ataupun karya jadi. Setelah melakukan survey pada hari pertama, narasumber memperlihatkan hasil karya yang ada dirumahnya pada pertemuan kedua, serta menceritakan tentang perjalanan karir dan pemikirannya tentang karya-karya yang telah dibuat.

Tahapan yang dilakukan pada saat magang adalah mengamati narasumber pada saat berkarya, membuat karya dan konsultasi karya yang telah dibuat. Diskusi dan konsultasi karya dilakukan secara langsung di studionya atau melalui sosial media.

c. Lokasi magang

Roemah 9A merupakan studio yang dipilih perupa untuk melakukan kegiatan magang. Roemah 9A merupakan studio lukis sekaligus rumah narasumber, yang dibuat untuk menjadi tempat berekspresi dan tempat terbuka bagi siapa saja yang ingin berdiskusi dan berkarya seni.

Terdapat ruang tamu yang terbuka dengan klip-kliping koran dari berbagai penerbit tentang profil narasumber dan pembahasan karya yang di pajang di dinding. Galeri kecil yang terdapat di bagian tengah ruangan dengan karya instalasi berupa patung berbagai ekspresi wajah tepat di atas pintu bagian luar dan kolam kecil dibagian belakang. Memiliki halaman yang luas dan sangat hijau dipenuhi dengan berbagai tanaman.

Studio lukis berada di samping ruang galeri dengan pintu masuk ke ruang galeri tersebut dan pintu keluar langsung agar udara dapat masuk, serta tangga menuju ruang lantai 2 yang biasa dijadikan sebagai studio atau gudang peralatan oleh narasumber.



Gambar 31. Gerbang depan rumah
Sumber: <https://pbs.twimg.com>

d. Waktu magang

Penetapan jadwal magang oleh penulis disesuaikan dengan mengikuti pola kebiasaan serta prosedur kerja studio di tempat magang secara umum. Rencana penulis untuk kegiatan magang adalah sebagai berikut:

Nama Narasumber : Haris Purnomo

Tanggal Magang : 8 Februari 2015 – 7 Maret 2015

Waktu : Rabu – Minggu, 10.00 – 20.00 WIB

Tempat : Jl. Bungur Raya No: 9A, Cimanggis, Depok

Jadwal Magang

NO	TANGGAL	MATERI
1	8 Februari	Survey tempat magang (Roemah 9A, Cimanggis, Depok)
2	9-10 Februari	Wawancara, diskusi jadwal magang dan tujuan dari kegiatan magang
3	12-13 Februari	<ul style="list-style-type: none">• Membahas tentang seni lukis• Membahas karya individu untuk dijadikan kekuatan dalam proses berkarya nantinya• Diskusi tema seminar persiapan tugas akhir individu.
4	16-18 Februari	<ul style="list-style-type: none">• Membahas bentuk visual untuk karya eksplorasi 1

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat skets karya eksplorasi 1 • Mendiskusikan kekurangan dan kelebihan skets karya eksplorasi 1
5	19-23 Februari	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan alat dan bahan untuk melukis • Proses melukis karya eksplorasi 1
6	24-25 Februari	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas bentuk visual untuk karya eksplorasi 2 • Membuat skets karya eksplorasi 2 • Mendiskusikan kekurangan dan kelebihan skets karya eksplorasi 2
7	27-2 Maret	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan alat dan bahan untuk melukis • Proses melukis karya eksplorasi 2
8	4-5 Maret	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas bentuk visual untuk karya jadi 1 • Membuat skets karya jadi 1 • Mendiskusikan kekurangan dan kelebihan skets karya jadi 1
9	7-12 Maret	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan alat dan bahan untuk melukis • Proses melukis karya jadi 1

10	13-14 Maret	<ul style="list-style-type: none"> • Membahas hasil keseluruhan dari proses magang.
----	-------------	--

e. Proses magang

Beberapa proses dilalui perupa untuk mendapatkan pencapaian visual, teknis karya dan pendalaman konsep sesuai dengan tema yang diangkat pada saat proses magang berlangsung. Tahapan proses tersebut diantaranya:

- 1). Melakukan diskusi dengan narasumber tentang pengalamannya dalam berkesenian serta perkembangan seni lukis yang ada di Indonesia saat ini. Proses ini dapat memberikan informasi kepada perupa mengenai garapan rupa yang sesuai dan agar perupa dapat membuat konsep yang sesuai dengan tema yang diambil.
- 2). Berdiskusi tentang tema dan konsep yang akan diambil oleh perupa berupa proses pencarian konsep dan inspirasi yang akan dijadikan sebagai tema besar dalam pembuatan karya, serta bagaimana mengolah sebuah konsep dasar kedalam karya yang akan dibuat.
- 3). Mengamati proses berkarya narasumber dalam menggunakan media, alat dan bahan menggunakan cat minyak atau cat akrilik serta teknik sapuan kuas yang digunakan.
- 4). Melakukan konsultasi karya eksplorasi dengan narasumber untuk mengetahui gaya pribadi perupa dan kekurangan pada karya, sehingga dapat diperbaiki agar sesuai dengan konsep yang diambil.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan perupa melakukan pengumpulan data terhadap narasumber pada saat magang adalah untuk melengkapi penulisan proposal Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa yang dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan dilingkup sekitar studio narasumber yang menyatu dengan rumah serta galeri kecil untuk meletakan karyanya. Studionya berada di lantai 2 dan di samping galerinya dengan tujuan agar mendapatkan *mood* dan inspirasi saat berkarya. Observasi dilakukan untuk mengetahui profil dan proses berkarya dari narasumber.



Gambar 32. Ruang tamu terbuka
Sumber: dokumentasi pribadi

Perupa melengkapi data observasi berupa *check list* dan catatan riset lapangan dengan instrumen sebagai berikut:

Fokus observasi	Jenis kegiatan yang diobservasi	Kualifikasi	
		Ya	Tidak
1. Proses mendapatkan ide atau gagasan	<ul style="list-style-type: none"> - Studio dengan ventilasi udara yang cukup, atau tempat terbuka dengan suasana yang sejuk dan tenang. - Berdiskusi dengan teman atau kerabat. - Berimajinasi tanpa batasan. - Banyak mempelajari tentang hal yang berhubungan dengan ide dan tema yang sering diambil. 		
2. Proses berkarya	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari dan menemukan ide atau gagasan berkarya. - Menuangkan ide atau gagasan secara manual dalam bentuk skets pada kertas. - Menuangkan ide dalam bentuk foto dengan bantuan aplikasi pada komputer. 		

	- Memindahkan skets pada kanvas.		
--	----------------------------------	--	--

b. Wawancara

Wawancara merupakan bagian dari proses kegiatan yang dilakukan perupa untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan tentang narasumber. Wawancara tersebut dilakukan dengan menyiapkan instrumen wawancara, yaitu:

1. Bagaimana proses narasumber memperoleh ide atau gagasan dalam proses pembuatan karya?
2. Bagaimana narasumber mengaplikasikan ide atau gagasannya ke dalam karya?
3. Tema apa yang sering diangkat narasumber dalam penciptaan karya?
4. Bagaimana menyesuaikan visual dengan ide atau tema yang diangkat oleh narasumber dalam penciptaan karya?
5. Objek apa saja yang sering diangkat narasumber dalam penciptaan karya?
6. Simbol apa yang menjadi ciri khas dan selalu ada dalam karya yang dibuat narasumber?
7. Bagaimana proses pembuatan karya yang dilakukan narasumber?
8. Teknik lukis apa yang sering digunakan narasumber dalam penciptaan karya?

9. Media apa yang sering digunakan narasumber dalam penciptaan karya?
10. Teknik pewarnaan apa yang digunakan narasumber dalam penciptaan karya?

c. Dokumentasi

Tujuan dilakukannya dokumentasi berupa foto adalah untuk memberikan gambaran pada saat proses magang berlangsung yang dapat dijadikan sebagai bukti berupa melakukan proses kegiatan magang dengan narasumber.

4. Pengalaman yang diperoleh

Perupa memiliki kesamaan dengan narasumber dalam hal teknik, yaitu dalam penggunaan sapuan kuas yang halus sehingga mendapatkan hasil karya yang halus pula, serta media yang digunakan adalah cat minyak di atas kanvas. Saat berdiskusi perupa dapat mengetahui lebih banyak tentang seni lukis dari narasumber.

Dalam proses berkarya narasumber banyak memberikan masukan dan membantu penulis dalam menonjolkan karakter yaitu pada bagian pewarnaan yang halus dengan nuansa atau corak klasik, gaya atau aliran yang dimiliki oleh perupa yaitu aliran realis yang juga merupakan aliran yang dikuasai oleh narasumber. Selain itu narasumber juga memberikan informasi dan berbagi pengalamannya dalam berkesenian serta proses kreatif saat beliau berkarya.

Proses kreatif menurut Wallas (dalam Supriadi, 1996) dapat dilalui dengan empat tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan, merupakan tahap pengumpulan data atau informasi untuk

memecahkan suatu masalah.

2. Tahap inkubasi, merupakan proses pemecahan masalah dalam alam pra-sadar untuk mendapatkan inspirasi atau gagasan sebagai pemecahan masalah pada tahap persiapan.
3. Tahap iluminasi, merupakan tahap timbulnya *insight* atau *Aha Erlebnis*, yaitu proses saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru dalam berkesenian pada karya yang akan dibuat.
4. Tahap verifikasi, merupakan tahap pengujian dan pengevaluasian gagasan yang muncul secara kritis dan dihadapkan pada realitas.

Narasumber melakukan proses kreatif yang lebih prosedural dan terencana yang memiliki tema dan konsep untuk diangkat dalam sebuah karya sehingga dapat memandu proses penciptaan dalam beberapa aspek seperti aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional. Berikut penjelasannya.

1. Aspek konseptual

Narasumber bercerita bagaimana proses mendapatkan ide atau gagasan yang akan dijadikan sebagai tema dan konsep dalam membuat karyanya. Narasumber memperoleh ide melalui faktor *eksternal*. Kebanyakan dari karyanya menggunakan objek tambahan tato, kain kasa dan plester sebagai ciri khas dalam karyanya, yang menjelaskan atau menyimbolkan tentang luka. Baik luka secara fisik, psikis maupun ideologis. Beliau berharap lukisan yang dibuatnya dapat menggugah ingatan masyarakat kepada para korban yang terluka dengan menampilkan beberapa tokoh penting dalam karyanya. Terdapat pula lukisan burung

garuda yang melambangkan semboyan Negara yaitu pancasila. Selain itu ada bayi-bayi dengan objek tambahan tato atau sayap burung yang menggambarkan bahwa sejak lahir, ketika manusia masih bayi, manusia sudah memiliki kekerasan dalam dirinya, serta wujud kepeduliannya terhadap anak-anak generasi penerus yang seharusnya mendapatkan perhatian dari segala aspek.

Melalui cerita tersebut perupa mendiskusikan tentang konsep besar yang akan diangkat yaitu tentang singa, perupa menjelaskan tentang tingkah laku, ciri khas singa seperti pada saat berburu, bertarung dan kebiasaan yang sering dilakukan dalam kehidupannya sehari-hari yang membuat singa berbeda dengan hewan yang lainnya, sehingga narasumber dapat memberi masukan tentang sub tema apa saja yang bagus diangkat kedalam sebuah karya melalui kebiasaan singa tersebut.

2. Aspek Visual

Narasumber memperlihatkan kepada perupa seluruh karya yang ada di galeri kecilnya sehingga perupa dapat mengetahui apa saja yang sering dijadikan sebagai objek dalam lukisan karya narasumber. Selain potret tokoh dan bayi yang diberi tato dan plester, narasumber juga membuat objek hewan secara keseluruhan atau beberapa bagian, seperti burung garuda atau bayi yang diberi sayap burung.

Karyanya dibuat sedetail mungkin, karakter kulit serta bulu burung yang halus menjadi ciri khas dan gaya pribadi bagi narasumber. Dipadupadankan dengan gelap terang pada objek sehingga terlihat nyata

dan menyatu. Terdapat beberapa bagian yang dibuat tajam seperti pada bagian mata dan bagian lain seperti bulu pada sayap dibuat *blur*, memanfaatkan teknik fotografi *depth of field*. Tahap akhir dalam pewarnaan yang dilakukan narasumber adalah warna gelap dari bayangan pada objek.



Gambar 33. Haris purnomo, Garuda, 25 x 35 cm,
Paintings, Acrylic on canvas.
Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan karakter visual yang dimiliki narasumber, perupa dapat memperoleh karakter visual pada karya yang akan dibuat, yaitu memfokuskan pada sifat atau karakter yang dimiliki oleh singa dan menonjolkan objek singa itu sendiri dengan cara teknik fotografi *depth of*

field sehingga terdapat objek yang dibuat fokus dan objek yang dibuat *blur* atau buram.

3. Aspek Operasional

Dari segi operasional, narasumber memberi pengalaman kepada perupa tentang proses membuat karya yang dilakukan oleh narasumber, seperti cara penggunaan sapuan kuas yang halus serta teknik pencampuran warna untuk mendapatkan warna yang nyata.

Proses kreatif yang dilakukan oleh narasumber melalui beberapa tahapan, di antaranya:

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini narasumber menyiapkan foto dengan memotret orang yang akan dijadikan sebagai objek terlebih dahulu. Kemudian menyiapkan gambar atau objek tambahan pada karya. Dalam tahap ini narasumber memberikan pengarahan untuk memilih foto yang baik serta komposisi objek pada perupa.

b. Tahap pelaksanaan

Sebelum melakukan sket pada media, narasumber mengedit hasil foto objek dengan aplikasi *photoshop*, untuk menggabungkan objek tambahan yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu narasumber membuat skets pada media yaitu kanvas dan menutupnya dengan mewarnai bagian *background* menggunakan kuas ukuran besar. Narasumber memberikan arahan tentang teknik sapuan kuas yang halus kepada perupa.

c. Tahap akhir

Pewarnaan pada bentuk detail serta bayangan gelap pada objek dilakukan narasumber sebagai tahap akhir dari proses pembuatan karya. Kemudian melakukan pengeringan dengan mendekati kipas atau membiarkannya dengan pintu keluar yang terbuka lebar sehingga udara dapat masuk untuk mempercepat proses pengeringan karya. Narasumber memberikan arahan bagaimana ketelitian detail karya dalam tahap akhir kepada perupa.

5. Implikasi

Beberapa aspek Pengalaman yang diperoleh perupa pada saat magang adalah proses mendapatkan konsep yaitu berasal dari pengamatan dan pengalaman, gagasan atau ide yang berasal dari segi intrinsik (rasa kekaguman) dan ekstrinsik (maraknya pemakaian simbol singa) bagi perupa, karakter pribadi dari perupa, gaya lukis dan teknik pewarnaan yang dipelajari secara mendalam untuk menampilkan sisi perupa pada karya yang akan dibuat.

Pada saat magang, aspek yang paling berpengaruh bagi perupa adalah aspek operasional. Sebuah ide dan gagasan mengarahkan perupa pada sebuah proses penciptaan karya yang memiliki konsep dengan visualisasi singa yang mengandung keindahan dan keunikan dari karya perupa.

D. KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Pada bab ini akan menjelaskan tentang beberapa hasil penemuan saat melakukan proses eksplorasi karya selama magang. Proses eksplorasi dilakukan untuk menambah wawasan, kreativitas dan kemampuan teknik dalam berkarya seni lukis.

1. Aspek Konseptual

a. Sumber inspirasi

Kreativitas merupakan dasar dari proses perkembangan pola pikir dan teknik dalam menentukan sebuah konsep guna menyampaikan pesan atau gagasan perupa kepada penikmat seni dan masyarakat umum melalui karya.

Pengaruh emosi *internal* perupa, yaitu rasa penasaran dan kekaguman terhadap singa serta pengalaman pribadi perupa dalam pengenalan singa pada media televisi yaitu iklan dan film, kemudian cerita dongeng tentang singa sebagai raja rimba pada buku saat perupa masih kecil. Selain itu faktor *eksternal* dalam penggunaan pemakaian simbol singa mendorong perupa dalam menciptakan sebuah karya yang didukung dengan pengalaman berkarya seni dalam seni lukis pada media kanvas.

Perupa menggunakan lukis sebagai teknik dalam pembuatan karya. Pemilihan teknik lukis pada konsep karya yang perupa buat karena teknik lukis dianggap sebagai teknik yang paling tepat dalam mengangkat singa sebagai konsep dan sesuai dengan tema yang akan perupa angkat.

Teori pendekatan yang digunakan adalah teori perkembangan etologi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, etologi merupakan salah satu cabang ilmu *zoology* yaitu cabang ilmu biologi yang mempelajari struktur, fungsi, perilaku atau tingkah laku serta evolusi hewan.

b. Interes Seni

Pada dasarnya interes seni terbagi menjadi tiga, yaitu: interes pragmatis, interes reflektif dan interes estetis. interes pragmatis yang menempatkan seni sebagai instrumen untuk mencapai tujuan tertentu, seperti tujuan politik, moral, nasional, dan lain-lain. Interes reflektif menempatkan seni sebagai pencerminan realitas secara aktual atau sesuai fakta dan kenyataan hidup dengan realitas khayali atau realitas yang kita bayangkan sebagai sesuatu yang ideal. Sedangkan interes estetis lebih mengeksplorasi nilai-nilai estetis secara mandiri, berupaya melepaskan seni dari nilai-nilai pragmatis dan instrumental (seni untuk seni). (Wardhani, Bangun, Effendy, dkk, 2011 : 28)

Ide atau gagasan yang muncul berasal dari permasalahan yang terjadi pada diri sendiri maupun dari orang lain yang ada di lingkungan sekitar. Berdasarkan sumber inspirasi, perupa memilih interes reflektif sebagai acuan. Berdasarkan konsep yang perupa ambil, mengenai objek utama yang berasal dari emosi *eksternal* (pemakaian simbol dan karakter singa) dan *internal* (rasa penasaran, kekaguman dan pengalaman perupa) yaitu singa yang dihadirkan secara realis.

c. Interes Bentuk

Bentuk figuratif merupakan proses penciptaan karya yang perupa hadirkan. Karena bentuk utama dari objek dalam karya adalah figur singa yang dibuat sesuai fakta atau keadaan, dengan menampilkan berbagai karakter kuat yang dimiliki oleh singa sebagai konsep utama yang harus ditonjolkan pada karya. Perupa menampilkan objek karya secara realitas dalam bentuk yang sebenarnya dari sebuah foto jurnal yang telah dipilih dan disesuaikan dengan konsep perupa. Pengambilan foto dipilih dari beberapa situs resmi dengan lisensi (pemberian izin) *Public Domain*, yang berarti boleh dipublikasikan ulang.

d. Prinsip Estetika

Pemaknaan estetika itu sendiri merupakan ilmu tentang keindahan yang banyak diterapkan dalam dunia seni oleh para seniman. Dalam dunia seni rupa, estetika memiliki peranan yang sangat penting untuk melihat dan memahami ilmu keindahan, yang dijadikan sebagai dasar dan pendukung dalam aktivitas kesenirupaan. (Anoegrajekti, Cecilia, Dwi, dkk, 2008 : 185).

Menurut Fechner (dalam Sachari, 1989 : 18) yang menjelaskan bahwa unsur-unsur bentuk dan sifat objek yang dapat dicerap oleh indera, khususnya pada unsur warna, nada dan bangun geometris serta berbagai kombinasi dari unsur-unsur karya seni pada umumnya sebagai salah satu fokus yang diterapkan dalam estetika seni rupa murni.

Perupa menghadirkan estetika pada gagasan atau ide tentang singa yang akan divisualisasikan kedalam karya lukis dengan pendekatan seni lukis modern, dan disesuaikan berdasarkan konsep penulisan yang menjadi landasan tema. Penciptaan seni lukis yang dihadirkan menganut pada aliran realisme.

2. Aspek Visual

Aspek visual yang perlu diperhatikan dalam karya adalah *subject matter* dan struktur visual. Keduanya sangat berpengaruh dalam menunjukkan visualisasi karya, *subject matter* merupakan penentu objek yang akan ditunjukkan dan menjadi *point interest* pada karya. Struktur visual menjadi penentu dari hasil goresan dan pemilihan warna yang menciptakan karakter perupa dalam membuat singa sebagai karya, yang di dalamnya terdapat unsur – unsur seni rupa untuk memperkuat teknik dalam menghadirkan karya singa yang realis sesuai dengan konsep perupa, berikut penjelasannya.

a. Subject Matter

Perupa menghadirkan *subject matter* pada setiap lukisan yang terdiri dari objek singa baik secara keseluruhan maupun sebagian yang memang ingin diperlihatkan seperti hanya pada bagian muka, untuk memunculkan karakter singa yang kuat sebagai “raja rimba”. *Subject matter* lainnya adalah keseharian singa dan menjadikan alam yang ditinggali sebagai *background* tetapi singa tetap menjadi *point of interest* pada karya yang dibuat.

Perupa cenderung memilih dan menampilkan objek dengan karakter singa yang kuat melalui beberapa aspek misalnya, gigi taringnya yang terlihat pada saat meraung, cakarnya yang tajam, dan bulu atau surai pada leher singa jantan serta keseharian singa pada saat berburu dan berkelahi untuk mempertahankan daerah kekuasaannya.

b. Struktur Visual

Pada struktur visual terdapat unsur-unsur rupa dan gaya pribadi yang dijadikan sebagai acuan perupa dalam berkarya, berikut penjelasannya:

1). Unsur-unsur Rupa

Sebuah karya seni yang memiliki bentuk rupa yang baik dan sesuai dengan kaidah estetik dikarenakan memiliki struktur visual berdasarkan dari ide atau gagasan yang dilandasi oleh konsep dan dibentuk dengan menampilkan susunan unsur rupa seperti titik, garis, bidang/bentuk, warna, tekstur dan ruang sehingga dapat tercipta struktur visual dengan sendirinya.

Dalam menghadirkan nilai-nilai estetik yang baik pada karya, perupa menyesuaikan metode rancangan dengan konsep yang dibuat. Semua karya dengan tampilan objek singa dibuat memiliki rancangan struktur visual yang telah disesuaikan dengan konsep melalui susunan dari beberapa unsur-unsur rupa berikut.

a). Garis

Perupa menggunakan garis dalam berkarya untuk membuat efek bulu pada objek, yaitu singa dan efek rumput sebagai objek tambahan pada bagian *background*. Pemilihan bentuk garis yang semu atau tegas serta warna yang digunakan menyesuaikan dengan bentuk dan warna asli pada foto, seperti garis semu diciptakan untuk membuat efek *blur* pada objek yang jauh atau objek tambahan seperti rumput sesuai dengan efek yang dihasilkan dalam fotografi. Garis halus dalam pembuatan bulu singa menjadikan sebuah karakter perupa serta karakter dari singa dalam karya seni lukis yang dibuat.



Gambar 34. Garis pada bagian bulu singa

Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam proses pembuatannya perupa menggunakan kuas detail serta pensil *skin tone* untuk mendapatkan warna dan detail yang sesuai dengan konsep. Ukuran serta arah garis seperti panjang, pendek, vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung disesuaikan dengan keadaan dan foto konsep perupa.

b). Bentuk

Perupa menghadirkan bentuk naturalis dalam wujud yang realis dengan pembuatan objek pada karya untuk menyesuaikan pada konsep dan aliran realisme yang telah perupa pilih. Perupa menggunakan teknik *grid* (menggunakan skala) guna mendapatkan proporsi yang sesuai. Anatomi khusus hewan (*zootomi*) yaitu singa merupakan unsur utama dalam membuat objek pada karya seni lukis guna mendapatkan hasil karya yang realis sesuai dengan aliran yang diambil oleh perupa.

c). Warna

Warna yang dihadirkan perupa sesuai dengan yang ada (*real*) dan dengan sapuan kuas yang halus atau tipis. Perupa tidak menggunakan warna primer dengan hasil yang kontras, karena hasil yang terlihat akan tampak kurang menyatu, sedangkan warna yang dominan digunakan adalah warna sekunder dan tersier untuk menghasilkan warna yang harmonis dan tampak menyatu karena masing-masing warnanya saling berhubungan.

d). Tekstur

Perupa menggunakan tekstur semu pada karya yang akan dibuat. Dalam menunjukkan penggambaran struktur atau sifat permukaan suatu objek dalam karya seni rupa dibutuhkan adanya tekstur. Tekstur sendiri terbagi menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Perupa mendapatkan tekstur semu dari arsiran garis-garis pada bulu singa serta pencampuran warna yang halus. Tekstur semu itu sendiri merupakan tekstur yang mempunyai nilai berbeda antara penglihatan dan perabaan (terlihat ada tekstur pada karya, tetapi jika di raba tidak ada tekstur).



Gambar 35. Tekstur semu pada bulu

Sumber: Dokumentasi pribadi

2). Komposisi

Berdasarkan hasil seleksi unsur-unsur rupa yang dikelola dan ditata dengan prinsip-prinsip tertentu, baik terhadap setiap

unsur secara tersendiri maupun dalam hubungannya dengan bentuk atau warna. Perupa memperlihatkan karakteristik dan keunikan karya pada prinsip pokok komposisi sebagai berikut.

a). Proporsi

Perupa menghadirkan proporsi sesuai dengan fakta dengan cara transfer foto singa yang sudah dipilih pada kanvas menggunakan perbandingan skala, sehingga proporsi singa akan tampak terlihat wajar dan sesuai dengan bentuk singa pada aslinya.

b). Keseimbangan

Naluri mendasar yang berperan dalam penciptaan karya seni terdapat pada keseimbangan dari sebuah hasil karya, yang memiliki kesamaan bobot. Kecendrungan perupa dalam berkarya menggunakan keseimbangan asimetris dan sentral sebagai eksplorasi dan khas perupa dalam berkarya, serta untuk memunculkan karakter singa sesuai dengan konsep.

c). Irama

Perupa menghadirkan irama pada karya melalui arsir garis bulu singa dengan teknik pengulangan dan arah garis yang searah serta berirama sesuai fakta dan lekuk tubuh dari singa agar terlihat lebih harmonis serta *real*.



Gambar 36. Irama berupa garis yang diulang pada bagian bulu singa

Sumber: Dokumentasi pribadi

d). Kesatuan

Unsur-unsur dalam seni rupa saling bertautan satu sama lain, utuh serasi dan tidak berdiri sendiri. Memiliki paduan dari berbagai unsur bahasa rupa yang akhirnya membentuk sebuah konsep bertautan yang menimbulkan kesan satu bentuk dengan komposisi yang indah.

Perupa mewujudkan karya dengan unsur-unsur yang saling berhubungan sehingga menjadi satu kesatuan. Perupa menyajikan karyanya dengan warna yang sesuai fakta yang diambil dari sebuah foto, serta menambahkan *background* alam sebagai tempat tinggal singa untuk menciptakan bentuk kesatuan pada karya yang dibuat.

3). Gaya Pribadi

Suatu karya seni merupakan karya perseorangan dan harus mencerminkan perseorangan (Sudarmadji, 1979). Terkait dengan pendapat tersebut, perupa menonjolkan gaya pribadi dengan didasari konsep gaya realisme.

Dalam sebuah penciptaan karya seni, karakteristik atau ciri khas dari perupa merupakan faktor bawaan yang menandai sifat unik dari karya yang diciptakan. Karakteristik perupa dapat terlihat dari sapuan kuas halus yang menggambarkan pribadi perupa serta penggunaan warna yang tidak kontras dengan corak warna klasik dan penggunaan pensil warna *skin tone* untuk membuat bulu singa dengan teknik mengarsir.

3. Aspek Operasional

a. Tahap persiapan

Langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah memilih alat dan bahan pendukung yang diperlukan oleh perupa dalam membuat karya, berikut penjelasannya.

1). Alat

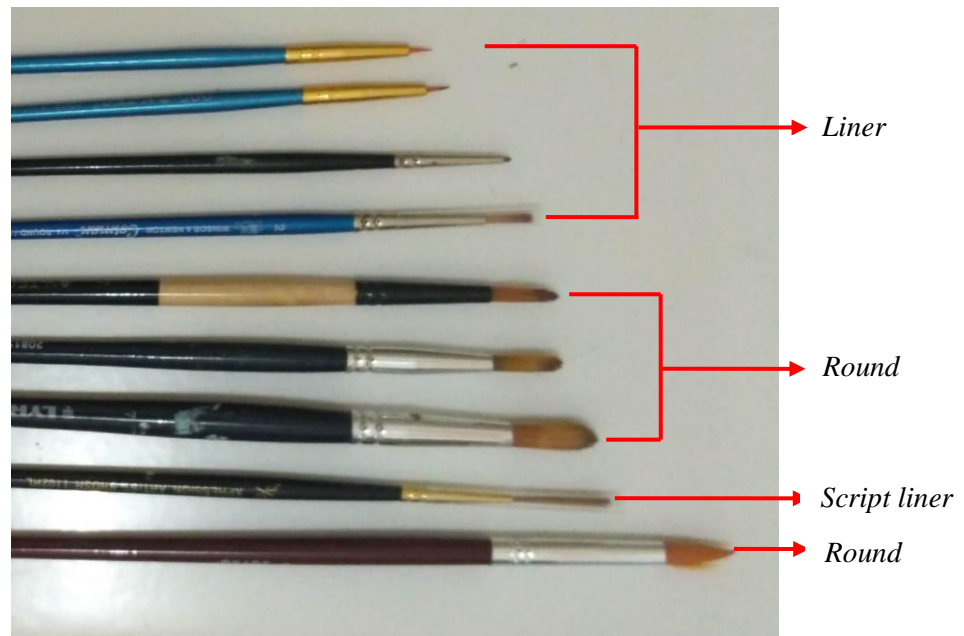
Perupa menggunakan beberapa alat dalam berkarya, di antaranya kuas dengan berbagai jenis dan ukuran, pensil warna dan palet cat untuk

mencampurkan warna. Berikut penjelasan beberapa alat yang digunakan oleh perupa:

a). Kuas

Perupa menggunakan kuas untuk cat minyak yang memiliki karakter bulu halus sehingga dapat menghasilkan paduan warna yang halus dan lembut. Perupa lebih banyak menggunakan jenis kuas yang detail dalam berkarya, tetapi kuas *block* juga digunakan untuk mempercepat dalam pewarnaan dasar objek pada kanvas. Berikut penjelasan dari setiap penggunaan kuas.

(1). Kuas detail



Gambar 37. Kuas detail yang digunakan perupa

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kuas dengan ujung bulat digunakan untuk bentuk yang detail seperti pada bagian wajah yaitu mata hidung dan mulut. Perupa menggunakan ukuran kuas kecil dari nomor 000 sampai dengan nomor 10 dengan merk *lyra*, *v-tec*, *xpression* dan *cotman*. Kuas detail yang digunakan perupa terdapat beberapa jenis seperti *script liner* yaitu kuas yang berbentuk runcing, *round* yaitu kuas dengan ujung yang memutar dan *liner* yaitu kuas yang digunakan untuk melukis garis seperti pada kumis singa.

(2). Kuas *Flat*



Gambar 38. Kuas *flat*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Perupa menggunakan kuas datar atau *flat* untuk bagian yang lebar dengan tepian yang halus. Ukuran yang besar digubakan untuk *block* atau menutup bagian *background*. Perupa menggunakan ukuran

kuas dari nomor 0 sampai dengan nomor 50 dengan merk *xpression*, *v-tec*, *phoenix* dan *lyra*.

(3). Kuas *angular*

Kuas dengan jenis *angular* atau bentuk kepala kuas yang miring dan datar serupa digunakan untuk membentuk tepian yang rata atau dapat digunakan juga untuk menutup sudut pada bagian lengan singa. Perupa menggunakan ukuran kuas dari nomor 2 sampai dengan nomor 10 dengan merk *xpression* dan *v-tec*.



Gambar 39. Kuas *angular*

Sumber: Dokumentasi pribadi

(4). Kuas *filbert*



Gambar 40. Kuas *filbert*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Digunakan untuk membuat lengkungan misalnya pada bagian kepala singa dan ujung jari kaki agar lebih rapi. Perupa menggunakan ukuran kuas dari nomor 0 sampai dengan nomor 12 dengan merk *xpression* dan *v-tec*.

(5). Kuas *fan*



Gambar 41. Kuas *fan*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kuas *fan* atau yang biasa disebut kuas kipas karena bentuknya yang mirip kipas dapat digunakan untuk membuat bayangan atau untuk menghasilkan efek coretan. Perupa menggunakannya untuk membuat efek coretan seperti pada bagian *background* yaitu rumput dan semak belukar. Perupa menggunakan kuas nomor 2 dengan merk *v-tec*.

b). Pensil warna

Selain menggunakan cat minyak, perupa menggunakan pensil warna untuk mendapatkan efek bulu yang lebih realis pada singa. Jenis

pensil warna yang digunakan adalah pensil warna khusus *Skin Tone* untuk mendapatkan warna yang sesuai.



Gambar 42. Pensil warna
Sumber: <http://karisma-seni.blogspot.co.id/>

c). Palet cat

Perupa menggunakan jenis palet yang datar dan terbuat dari triplek kayu untuk mencampurkan warna cat minyak. Penggunaan palet datar karena sifat cat minyak yang tidak terlalu cair dan padat sehingga akan lebih mudah untuk mencampurkan warna guna mendapatkan warna yang sesuai jika menggunakan jenis palet datar.



Gambar 43. Palet cat minyak.
Sumber: Dokumentasi pribadi

2). Bahan

Bahan yang digunakan oleh perupa dalam pembuatan karya adalah kanvas cat minyak merk pebeo dan *turpentine* sebagai campuran untuk cat minyak, berikut penjelasannya.

a). Kanvas

Jenis kanvas yang digunakan perupa adalah kanvas cat minyak, karena perupa menggunakan bahan cat minyak sebagai pewarna sehingga pori-pori pada kanvas dapat menyerap cat minyak dengan cepat karena memiliki karakter yang sama dan dikhususkan untuk cat minyak.

b). Cat minyak

Perupa menggunakan cat minyak dengan merk pebeo karena cat tersebut memiliki karakter warna yang lembut dan memiliki pencampuran warna yang *real*, sesuai dengan konsep yang diangkat perupa.



Gambar 44. Cat minyak
Sumber: Dokumnetasi pribadi

Selain itu perupa juga menggunakan cairan minyak *terpentine* untuk mencairkan cat minyak pada saat perupa melakukan pencampuran warna guna mendapatkan warna yang sesuai.



Gambar 45. Minyak *turpentine*
Sumber: Dokumnetasi pribadi

b. Tahap pelaksanaan

1). Teknik

Selama proses pelaksanaan perupa menggunakan teknik sapuan kuas dengan menghasilkan pewarnaan yang halus. Teknik tersebut digunakan untuk mengisi bidang kanvas dengan aneka warna cat serta mempermudah perupa dalam membentuk gradasi warna sesuai konsep.

Teknik arsir garis yang dilakukan perupa merupakan upaya untuk menghasilkan efek bulu yang lebih nyata. Teknik tersebut menggunakan pensil warna *skin tone* agar mempermudah dan mendapatkan hasil yang *real*.

a). Tahap berkarya

Tahap awal dalam proses berkarya, perupa memilih foto yang sesuai dengan konsep yang diambil. Berikut referensi gambar singa yang dijadikan pertimbangan sebagai bahan dalam membuat karya.



Gambar 46. Singa betina yang sedang berkelahi

Sumber: <https://en.wikipedia.org>



Gambar 47. Memakan mangsa

Sumber: <https://en.wikipedia.org>



Gambar 48. Ekspresi singa yang meraung

Sumber: Fertiliciouslove123, <http://www.google.co.id>



Gambar 49. Singa betina dan singa jantan

Sumber: <https://danieldokter.wordpress.com>



Gambar 50. Singa yang sedang berburu

Sumber: <https://en.wikipedia.org>

Setelah mendapatkan foto yang sesuai, perupa memindahkan foto pada aplikasi *photoshop* untuk diedit warna atau resolusi gambar dan disesuaikan ukurannya sehingga dapat menunjukkan objek yang ingin perupa tonjolkan pada karya yang akan dibuat sesuai dengan konsep. Setelah itu, perupa memindahkan foto tersebut pada kanvas dengan proses skets dan transfer melalui skala menggunakan pensil untuk mendapatkan proporsi yang pas dan sesuai.



Gambar 51. Proses pembuatan karya

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah melakukan skets, tahap selanjutnya adalah proses pewarnaan menggunakan cat minyak dan kuas dengan berbagai ukuran. Kuas berukuran kecil dengan ujung lancip digunakan untuk objek yang detail, sedangkan kuas dengan ukuran besar digunakan untuk *background* atau objek yang lebih besar. Tahap akhir dalam

proses berkarya adalah menambahkan efek detail bulu singa menggunakan pensil warna *skin tone*. Pemilihan warna disesuaikan dengan gelap terang bulu singa pada foto yang telah dipilih, menggunakan teknik arsir garis yang berulang dan berirama.

c. Tahap akhir

Tahap akhir yang dilakukan perupa adalah pernis, agar lukisan tersebut terhindar dari sinar matahari yang berlebih dan dapat merusak warna aslinya. Pernis yang digunakan perupa adalah jenis satin khusus cat minyak dengan merk pebeo sesuai dengan merk cat minyak yang digunakan oleh perupa.



Gambar 52. Pernis

Sumber : Dokumentasi pribadi

Kemudian pemilihan *framing* atau pembingkai. Pada kanvas, bingkai yang digunakan adalah bingkai yang terbuat dari kayu dan ditampilkan dengan warna hitam untuk menonjolkan objek karya yang

dibuat. Begitu pula *frame* yang digunakan pada kertas adalah *frame* kaca dengan bingkai kayu berwarna hitam. Fungsi dari *frame* itu sendiri adalah untuk memperindah dan melindungi karya.



Gambar 53. Proses *framing*
Sumber : Dokumentasi pribadi

E. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA

Karya 1



Gambar 54. Karya 1
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : *Fighter*

Media : Cat minyak di atas kanvas

Ukuran : 120 cm x 70 cm

Tahun : 2017

Deskripsi

Pada karya 1 terdapat lima objek singa betina yang sedang berkelahi. Tiga singa sebagai penyerang, dua singa berada disebelah kanan dan satu lagi berada disebelah kiri sedang mengigit badan dari singa yang lainnya. Dua singa lainnya

sebagai yang mempertahankan lahan dan di serang oleh kawanannya berada disebelah kiri dengan mulut yang terbuka lebar memperlihatkan gigi dan lidahnya.

Analisis Formal

Warna yang digunakan pada karya adalah warna yang sesuai keadaan dengan teknik yang halus dan pencampuran warna gradasi yang berasal dari warna hitam yang dicampur coklat, kemudian kuning hingga menjadi putih, serta menambahkan hijau untuk bagian rumput. Terdapat irama pada bagian bulu-bulu halus singa yang dibuat dengan menggunakan pensil *skin tone*. Keseimbangan karya adalah asimetris, dapat dilihat dari objek singa, tiga berada di sebelah kiri sampai tengah, kemudian dua singa di sebelah kanan hanya memperlihatkan setengah badan. Bahan yang digunakan menggunakan cat minyak di atas kanvas. Karya tersebut masuk ke dalam ranah modern, karena karya tersebut merupakan seni lukis secara *real* (nyata/sebenarnya) dari kehidupan atau keadaan singa.

Interpretasi

Singa dapat saling berkelahi untuk mempertahankan lahan dan batas wilayah kekuasaannya atau kawanannya serta pada saat memperebutkan jatah makanan tetapi kemudian setelah selesai mereka akan saling menjilati lukanya. Dalam satu kelompok singa terdapat lima sampai enam ekor singa betina. Karya tersebut menggambarkan dua kelompok singa betina yang saling berkelahi untuk merebut dan mempertahankan lahan atau batas kekuasaannya. Terdapat asap dari debu tanah yang menggambarkan perkelahian tersebut sangat sengit.

Karya 2



Gambar 55. Karya 2
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : *Hunting*

Media : Cat minyak di atas kanvas

Ukuran : 150 cm x 75 cm

Tahun : 2017

Deskripsi

Pada karya 2 terdapat dua objek yaitu singa betina dan kambing hutan. Singa betina terdapat disebelah kiri dengan hanya dua kaki belakangnya yang menginjak tanah dan posisi menghadap ke kanan dengan dua kaki depannya melayang diudara mengarah kedepan. Sedangkan kambing hutan berada di depan singa atau di sebelah kanan karya dengan semua kaki depan dan belakang tidak menapak pada tanah. Terdapat serpihan debu di bagian bawah kaki depan singa

dan kaki belakang kambing hutan dari tanah yang di injaknya. Ilalang kecil berwarna kuning di bagian bawah karya dibuat jelas.

Analisis Formal

Warna yang digunakan pada karya adalah warna yang sesuai keadaan dengan teknik yang halus dan pencampuran warna gradasi yang berasal dari kuning hingga menjadi putih, serta menambahkan hijau untuk bagian rumput. Kebanyakan warna yang digunakan adalah warna putih dan kuning. Bahan yang digunakan menggunakan cat minyak di atas kanvas. Karya tersebut masuk ke dalam ranah modern, karena karya tersebut merupakan seni lukis secara *real* (nyata/sebenarnya) dari kehidupan atau keadaan singa.

Interpretasi

Karya tersebut menggambarkan dua objek yang saling berlari, singa yang sedang mengejar kambing hutan sebagai incaran mangsanya dan kambing hutan yang sedang dikejar serta *background* dengan banyak kabut menggambarkan suasana pagi. Judul *hunting* pada karya menggambarkan penjelasan karya bahwa salah satu keistimewaan singa dengan hewan lain adalah pada saat berburu dilakukan oleh singa betina, kecuali mangsa yang terlalu besar maka singa jantan akan membantu untuk melumpuhkan mangsanya. Visual jarak singa dengan kambing hutan menggambarkan singa yang hanya dapat berburu dengan jarak 20 – 30 m, karena singa bukan pelari yang kuat sehingga dibutuhkan jarak yang dekat untuk dapat menangkap mangsanya. Singa betina akan diam mengendap terlebih dahulu, baru kemudian mengejarnya secara tiba-tiba.

Karya 3



Gambar 56. Karya 3
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : *Compassion in the wild*

Media : Cat minyak di atas kanvas

Ukuran : 120 cm x 70 cm

Tahun : 2017

Deskripsi

Terdapat dua objek singa pada karya, yaitu singa betina yang berada di sebelah kiri dan singa jantan yang berada di sebelah kanan. Bagian dahi dari kedua singa tersebut saling beradu. Bagian mata singa betina hanya memperlihatkan mata bagian kiri dengan mata yang terbuka dan melihat lurus ke depan. Sedangkan singa jantan hanya memperlihatkan bagian mata sebelah kanan dengan mata yang

tertutup. Singa betina berdiri dan terlihat 4 bagian kaki yang hanya sampai lututnya, sedangkan singa jantan membaringkan bagian badan ditanah sehingga tidak menampilkan kaki pada karya tersebut.

Analisis Formal

Komposisi asimetris digunakan pada karya tersebut dengan lebih banyak menampilkan singa jantan dari pada singa betina. Warna yang digunakan pada karya adalah warna yang sesuai keadaan dengan teknik yang halus dan pencampuran warna gradasi yang berasal dari hitam, coklat, kuning hingga menjadi putih, serta menambahkan hijau untuk bagian rumput pada bagian *background*. Bahan yang digunakan menggunakan cat minyak di atas kanvas. Karya tersebut masuk ke dalam ranah modern, karena karya tersebut merupakan seni lukis secara *real* (nyata/sebenarnya) dari kehidupan atau keadaan singa.

Interpretasi

Kepala singa pada bagian dahi yang saling menempel menggambarkan singa yang memiliki kasih sayang, terutama antara singa betina dan singa jantan di dalam kelompoknya yang terkadang dapat saling melukai pada saat memakan mangsa, tetapi pada akhirnya atau setelah selesai memakan mangsa, singa akan saling menjilati tubuh yang luka untuk menyembuhkannya. Mata singa betina terbuka dan melihat ke depan sedangkan singa jantan menutup matanya menggambar singa betina yang lebih banyak aktif dari pada singa jantan, terutama pada saat berburu, meskipun pada saat memakannya singa betina akan mendahulukan singa jantan.

Karya 4



Gambar 57. Karya 4
Sumber: Dokumentasi pribadi

Judul : *Resistance* (perlawanan)

Media : Cat minyak di atas kanvas

Ukuran : 60 cm x 50 cm

Tahun : 2017

Deskripsi

Terdapat singa betina dan singa jantan saling berhadapan. Singa jantan berada di sebelah kiri dengan posisi berdiri. Hanya memperlihatkan 2 kaki bagian depan dan wajah bagian kiri dengan mulut serta mata terbuka mengarah ke singa

betina pojok kanan bawah. Singa betina terdapat disebelah kanan bawah dengan posisi mengarah kekiri. Kepala sedikit menengadah dengan mulut terbuka lebar dan mata terpejam.

Analisis Formal

Komposisi asimetris digunakan pada karya tersebut dengan lebih banyak menampilkan singa jantan dari pada singa betina. Warna yang digunakan pada karya adalah warna yang sesuai keadaan dengan teknik yang halus dan pencampuran warna gradasi yang berasal dari hitam, coklat, kuning hingga menjadi putih, serta menambahkan biru untuk langit dan hijau untuk bagian rumput pada bagian *background*. Bahan yang digunakan menggunakan cat minyak di atas kanvas. Karya tersebut masuk ke dalam ranah modern, karena karya tersebut merupakan seni lukis secara *real* (nyata/sebenarnya) dari kehidupan atau keadaan singa.

Interpretasi

Meskipun singa hidup dengan berkelompok, tetapi singa juga sering berkelahi dalam kelompok nya sendiri saat memperebutkan mangsa, tetapi kemudian setelah selesai akan saling menjilati tubuh yang lainnya. Selain itu singa juga sering berkelahi untuk memperebutkan daerah kekuasaannya. Dalam karya tersebut memperlihatkan singa betina yang melakukan perlawanan terhadap singa jantan, tetapi singa jantan terlihat lebih kuat dengan posisi badan yang berdiri dan mata terbuka.

F. PENUTUP

Pada bab ini perupa akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil dari kegiatan bimbingan dan magang selama penyusunan makalah seminar penciptaan karya dan proses pembuatan karya.

1. Kesimpulan

Singa adalah hewan pemakan daging paling ganas dari kelompok mamalia. Singa memiliki cakar tajam yang mereka sembunyikan di dalam jari kaki untuk melindungi diri ketika mereka merasa terancam atau harus menyerang untuk berburu makanan. Singa sebagai “raja rimba” merupakan hewan yang bersifat sosial karena hidup dengan cara berkelompok.

Akibat dari maraknya pemakaian simbol singa di berbagai Negara perupa ingin menyampaikan karakter kuat yang dimiliki oleh singa. Dan memberikan inspirasi kepada perupa untuk mengangkat lukisan singa dalam bentuk keseharian yang dimilikinya. Dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat tentang kehidupan singa melalui teori *etologi* (tingkah laku hewan). Perupa mengangkat kembali seni modern dalam karya seni lukis aliran realis dengan tema singa

Seni lukis merupakan teknik yang dipakai oleh perupa, karena teknik tersebut sesuai dengan tema yang diangkat. Pesan positif dari tema yang diangkat adalah perlunya kesadaran dan kepedulian terhadap kehidupan atau populasi hewan buas khususnya singa untuk menjaganya dari kepunahan. Pesan positif

lainnya adalah tersirat nilai edukatif yaitu terdapat ilmu pengetahuan alam jenis biologi yang menjelaskan tentang kehidupan singa, yang kemudian perupa sampaikan dalam bentuk karya seni lukis yang dapat memiliki nilai tersendiri dan bermanfaat untuk masyarakat.

Aliran yang akan digunakan oleh perupa dalam membuat karya adalah aliran realis. Selain merupakan salah satu aliran yang dikuasai oleh perupa, aliran tersebut juga dapat membantu menonjolkan karakter singa dalam karya yang dibuat. Kata “realisme” biasa dipakai untuk menamai atau menentukan gaya dari setiap lukisan yang secara visual dapat mencerminkan keadaan yang sesungguhnya.

Kriteria keberhasilan karya disesuaikan dengan kemampuan perupa. Memiliki kemiripan karya dengan foto atau asli yang berasal dari kriteria bentuk, proporsi, warna dan gelap terang. Selain mempelajari anatomi dari singa, perupa juga menggunakan teknik grid guna mendapatkan bentuk yang sesuai dengan proporsinya.

Konsep yang diambil berasal dari faktor internal (kekaguman perupa terhadap singa) dan eksternal (maraknya simbol singa sebagai kekuatan di berbagai Negara serta pemakaian singa sebagai logo atau icon) perupa. Karakteristik perupa dapat terlihat dari sapuan kuas halus yang menggambarkan pribadi perupa serta penggunaan warna yang tidak kontras dengan corak warna klasik.

2. Saran

Beberapa saran yang perupa berikan untuk pendidikan dan untuk mahasiswa lainnya yang mengambil tema sejenis pada laporan dan penciptaan karya selanjutnya.

- a. Perbanyak wawasan tentang teori dan penggambaran singa serta tentang pemaknaan dan pemakaian simbol pada karya seni dengan studi literatur.
- b. Lebih banyak eksplorasi dalam membuat karya dengan berbagai alat dan bahan serta teknik untuk mendapatkan gaya pribadi dan penguasaan dalam proses pembuatan karya sehingga dapat menghasilkan karya yang maksimal dan lebih baik.
- c. Perbanyak belajar tentang penggunaan alat dan bahan serta teknik berkarya dari narasumber dengan cara mencari dan mendapatkan narasumber yang sesuai dengan karakter pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Lukman. 1996, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Anoeграjekti, Cecilia, dwi, dkk. 2008, *Estetika Sastra, Seni, dan Budaya*, Jakarta : UNJ Press.
- Blewett, Ashlee Brown. 2014, *Mission:Lion Rescue*. Washington D.C : National Geographic Society.
- Bujono, Bambang. 1995, *Menyemarakkan Pluralisme Lewat Seni Gambar Dalam Drawing Seni Rupa yang Tergusur, Pengantar Pameran Gambar Segi Enam*, Bandung : The Jakarta Pos.
- Budiman, Kris. 2004, *Semiotika Visual*, Yogyakarta : BukuBaik.
- Budiman, Kris. 2005, *Ikonsitas, Semiotika Sastra dan Seni Visual*, Yogyakarta : BukuBaik.
- Crain, William. 2007, *Teori Perkembangan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Damajanti, Irma. 2010, *Psikologi Seni*, : Kiblat.
- Dharsono. 2004, *Modern Art*, Bandung : Rekayasa Sains.
- . 2003, *Seni Rupa Modern, Art*, Bandung : STSI.
- . 2003, *Kritik Seni*, Bandung : Rekayasa Sains.
- Gayo h . m, iwan. 2007, *Buku pintar seri senior “astrologi bintang dan manusia”* Jakarta : PT. Grasindo.
- Marsh, Laura. 2015, *Lions*. Washington D.C : National Geographic Society.
- Sachari, Agus. 1989, *Estetika Terapan, Spirit-spirit yang Menikam Desain*, Bandung : nona.
- Santo, Tris Neddy, dkk. 2012, *Menjadi Seniman Rupa*, Jakarta : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009, *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta : Jalasutra Anggota IKAPI.
- Soedarso Sp. 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta : Penerbit Studio Delapan Puluh Enterprise.
- . 1976, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta.

- Sudarmadji . 1979, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, Jakarta : Pemerintah DKI.
- Sudira, Made Bambang Oka. 2010, *Ilmu Seni Teori dan Praktik*, Jakarta : Penerbit Inti Prima Promosindo.
- Sulistyo, Edy Tri. 2005, *Kaji Dini Pendidikan Seni*, Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press) Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Supriadi, wardiman. 1996, *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung : ALFABETA.
- Suryahadi, A. Agung. 2008, *Seni Rupa Jilid 1*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, Mikke. 2002, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Wardhani, Bangun, Effendy, dkk. 2011, *Pedoman Tugas Akhir, Penciptaan Karya Seni Rupa*. Jakarta : Jurusan Seni Rupa..
- Worrall, Mary, dkk. 2002, *Jilid 8 Oxford Ensiklopedi Serat-Zonasi*. Jakarta : PT Widyadara.

Sumber Internet:

- Antara, I Wayan Gede Juni, (2015), “Ilmu pendidikan seni realis dan realisme” <http://www.isi-dps.ac.id/artikel/ilmu-pendidikan-seni-realis-dan-realisme/>, 30 Januari 2017.
- Artgrindcore_666, (2013), “Skill dalam berkesenian”, <http://alixbumiartyou.blogspot.co.id/2013/02/skill-dalam-berkesenian.html>, 30 Januari 2017.
- Artikel, top, (2014), “Keunikan singa”, <http://topartikel123.blogspot.co.id/2014/12/keunikan-singa.html>, 30 Januari 2017.
- Kisah asal usul, (2016), “Seni Rupa Modern: Pengertian, Aliran, Ciri-ciri dan Contohnya” , <http://kisahasalusul.blogspot.com/2016/01/seni-rupa-modern-pengertian-aliran-ciri.html>, 15 April 2016.
- Paini, (2011), “Singa (king of jungle)”, <http://painieka29.blogspot.co.id/2011/02/singa-king-of-jungle.html>, 20 Juli 2017.
- Ridwan, M.R, (2015), “Penciptaan Seni Rupa Murni, Aspek Konseptual dan Visual”, <http://coretan-berkelas.blogspot.com/2015/09/penciptaan-seni-rupa-murni-aspek.html#>, 30 November 2016.

- Riefjoo, (2011), “Seni Rupa Modern dan Kontemporer”, <https://artjoo.wordpress.com/2011/01/11/seni-rupa-modern-dan-kontemporer/>
- Rosandrani, K.N, (2015), “Populasi Singa Afrika Berkurang dalam 20 Tahun Mendatang”, <http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/11/populasi-singa-afrika-berkurang-dalam-20-tahun-mendatang>, 26 Agustus 2016.
- Syaputra, Eggi Randi, (2012), “Teori Perkembangan Etologi” <http://eggirands.blogspot.co.id/2012/10/teori-perkembangan-etologi.html>, 30 Januari 2017
- Yudha, I Made Bendi, “Metode proses penciptaan simbolisasi bentuk dalam ruang imaji rupa”, http://repo.isi-dps.ac.id/140/1/Metode_Proses_Penciptaan_Symbolisasi_Bentuk_Dalam_Ruang_Imaji_Rupa.pdf , 30 November 2016.

DAFTAR PUSTAKA GAMBAR

- Marcel witte. *Shelter*. media: *acrylic on canvas*. ukuran: 45 x 45 cm. 2015. Diakses 5 Maret 2016. <http://marcelwitte.com/>
- The Duplicated*. Media: cat minyak di atas kanvas. 2013. Dokumentasi pribadi.
- Menerawang. Media: cat minyak di atas kanvas. 2014. Dokumentasi pribadi
- Mengenangmu. Media: cat minyak di atas kanvas. 2014. Dokumentasi pribadi
- Gone*. Media: cat minyak di atas kanvas. 2014. Dokumentasi pribadi
- Gustave courbet. *Dressing the Dead Girl*. 1855. Diakses 25 November 2015. <http://www.gustavecourbet.org>
- Edouard Manet. *A Bar at the Folies-Bergere. Oil on Canvas*. 96 x 130 cm. 1881. Diakses 25 November 2015. https://en.wikipedia.org/wiki/Edouard_Manet
- Basoeki Abdullah. *Kakak dan Adik. Oil on Canvas*. 65 x 79 cm. 1971. Diakses 28 Januari 2016. [http://galeri-nasional.or.id/collections/555-kakak dan adik](http://galeri-nasional.or.id/collections/555-kakak_dan_adik)
- Heather Lara. *IZU 2. Scratchboard and Ink*. 24" x 36" x 2". Diakses 8 Maret 2016. <http://webneel.com/i/0/8-animal-painting-by-heather/04-2015/d?n=7983>
- Karen Laurence. *Divine Beauty. Painting – Digital Hand*. 2016. Diakses 9 Maret 2016. <http://www.luciebilodeau.com/>
- Karen Laurence. *Hunters. Water Colour Aquarelle*, 640 gsm. 22 x 22 inch. Diakses 9 Maret 2016. <http://www.karenlaurence-rowe.com>
- Raden Saleh. *Lion and Tiger Fighting. Oil on Canvas*. 1881-1880. Diakses 9 Maret 2016. <http://lelang-lukisanmaestro.blogspot.co.id/2013/06/lukisan-karya-raden-saleh.html>
- Relief sekhet. Diakses 12 April 2016. <http://tuanmudakhasan.blogspot.co.id/2011/02/dewa-dewi-mesir-god-of-egyptian.html>
- Wujud Apedemak. Diakses 12 April 2016. <https://soolaba.wordpress.com>
- Patung Narasimha. Diakses 12 April 2016. <http://www.fullyindia.com>
- Patung shishi. Diakses 12 April 2016. <http://en.wikipedia.org>
- Poster film “Narnia”. Diakses 15 April 2016. <http://en.wikipedia.org>
- Poster film “The Lion King”. Diakses 15 April 2016. <http://sixseeds.patheos.com/>
- Scene film ”Hercules”. Diakses 15 April 2016. <http://danieldokter.wordpress.com>
- Logo Metro Goldwyn Mayer. Diakses 15 April 2016. <https://en.wikipedia.org>

Potret diri Marcell Witte. Diakses 20 April 2016. <http://marcellwitte.exto.org/>

Tahap pembuatan karya. Diakses 20 April 2016. <http://marcellwitte.exto.org/>

Marcell Witte. *Dethroned*. Media: *acrylic on canvas*. ukuran: 225 x 140 cm. 2016. Diakses 20 April 2016. <http://www.marcellwitte.com/>

Potret diri Fiodor Vasilyev. Diakses 25 April 2016. https://en.wikipedia.org/wiki/fyodor_vasilyev

Fiodor Vasilyev. *The Cows and Sheep Return*. Media: *Oil on Canvas*. 1868. Diakses 25 April 2016. <http://www.tretyakovgallery.ru/en/collection/show/image/id/3347>

Haris Purnomo. Diakses 10 Maret 2015. <http://Rustikaherlambang.com>

Haris Purnomo. *The Dangerous Hands*. 2008. Media: *Oil, acrylic on canvas*. Ukuran: 180 x 200 cm. Diakses 10 Maret 2015. <http://www.artnet.com/>

Haris Purnomo. *Sayap Kebesaran (Great Wings)*. 2007. Media: *Acrylic on canvas*. Ukuran: 200 x 250 cm. Diakses 10 Maret 2015. <http://www.artnet.com/>

Haris Purnomo. *Baby Series (Three Babies)*. 2008. Media: *Paintings, Oil on canvas*. Ukuran: 180.3 x 200.7 cm. Diakses 10 Maret 2015. <http://www.artnet.com/>

Gerbang depan rumah. Diakses 10 Maret 2015. <https://pbs.twimg.com>

Ruang tamu terbuka. Dokumentasi pribadi.

Haris purnomo. *Garuda*. Media: *Acrylic on canvas*. Ukuran: 25 x 35 cm. Dokumentasi pribadi.

Kuas yang digunakan perupa. Dokumentasi pribadi.

Pensil warna. Diakses 15 September 2016. <http://karisma-seni.blogspot.co.id/>

Palet cat. Dokumentasi pribadi.

Cat minyak. Dokumentasi pribadi.

Cat air. Dokumentasi pribadi.

Contoh hasil pewarnaan pada kertas arches. Dokumentasi pribadi.

Contoh hasil pewarnaan pada kertas canson. Dokumentasi pribadi.

Kertas arches. Dokumentasi pribadi.

Wajah singa jantan. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Singa jantan. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Ekspresi singa. Diakses 2 November 2016. Fertiliiciouslove123, <http://www.google.co.id>

Singa dalam film Hercules. Diakses 2 November 2016. <https://danieldokter.wordpress.com>

Ekspresi singa. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Singa jantan dan singa betina. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Singa betina. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Pemanah. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Ekspresi singa jantan. Diakses 2 November 2016. <https://en.wikipedia.org>

Proses pembuatan karya. Dokumentasi pribadi.

Karya eksplorasi 1. Dokumentasi pribadi.

Karya eksplorasi 2. Dokumentasi pribadi.

Karya eksplorasi 3. Dokumentasi pribadi.

Karya jadi 1. Dokumentasi pribadi.

Karya jadi 2. Dokumentasi pribadi.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Riwayat Hidup Penulis



Alamat : Dsn. Cilopadang Rt/Rw 18/21 Ds. Gunung Sari Kec. Sadananya, Ciamis,
Jawa Barat, 46256.

Telepon : 082311096610

Email : lillahfauzillah@gmail.com

Data Pribadi

Nama Lengkap : Lillah Fauzillah
Tempat, Tanggal Lahir : Ciamis, 25 September 1992
Tinggal : Jl. Pemuda Asli II, no 113, Rt 4 /Rw 3,
Rawamangun, Jakarta Timur
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam

PENDIDIKAN

1999 - 2005 MI Cikatomas

2005 - 2008 MTs At-Tarbiyah

2008 - 2011 MAN 2 Ciamis

2011 - Universitas Negeri Jakarta (Pend. Seni Rupa)

PENGALAMAN KERJA

2014 ~ Ilustrator part time buku “Seri Kebudayaan Indonesia : Kisah Ramayana“ PT. Penerbit Erlangga. Ciracas Pasar Rebo, Jakarta.

~ Korektor Buku Pelajaran. PT. Penerbit Erlangga. Ciracas Pasar Rebo, Jakarta.

2015 ~ Staff Information Technology Event PRJ, Kemayoran Jakarta Pusat.

~ Guide exhibition “Java Script”, Galeri Nasional Jakarta.

2016 ~ Guru seni budaya SMK N 34 Jakarta

PENGALAMAN ORGANISASI

2011 – anggota Kelompok Mahasiswa Peminat Fotografi (KMPF) UNJ.

2012 ~ Anggota Regenerasi dan Organisasi KMPF UNJ.

~ Ketua pelaksana “Training for Organizer” KMPF UNJ.

2013 ~ Anggota perlegkapan KMPF UNJ.

PENGALAMAN BERKARYA

2011

- Pameran Fotografi “ Puzzle”, lobby FIP Uiversitas Negeri Jakarta.
- Pameran Fotografi “Grow”, lobby FIS Universitas Negeri Jakarta.

2012

- Pameran DKV “Behind The scene”, Bursa Seni Universitas Negeri Jakarta.

- Pameran *Watercolor* “VE-MINIM”, Art space, Solo.

2013

- Pameran Desain “youth imaginary”, Museum Bank Mandiri kota tua Jakarta.


2104

- Pameran Bersama “Beloved Eyang”, Bursa Seni Universitas Negeri Jakarta.
- Pameran KKL “Putih Telur”, Gallery Cemara 6, Jakarta.
- Pameran Fotografi “R34LITAS”, Balai Boedaya Jakarta.

2015

- Pameran Post Card Mail Art Project: “Glimpses Of Everyday Life”, Yunani.

2. Lembar Konsultasi Pembimbing I








*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 : Lillah Fauzillah
 Nomor Registrasi : 2915111000
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*) : Singa sebagai Inspirasi dalam Karya seni Lukis
 Pembimbing**) : (1) I Made Bambang Oka S.M. Sn
 (2) Dcc. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	7 Juni 2017	- konsultasi konsep karya yang akan dibuat selanjutnya	Cari gambar yg dramatis lagi sesuai dengan tema yang diangkat.	
2	9 Juni 2017	- Menunjukkan gambar-gambar singa yang dramatis sesuai tema.	Lanjutkan buat karya 1 di kanvas.	
3	14 Juni 2017	- Menunjukkan hasil konsultasi hasil Vernish yang akan di gunakan	gunakan Pernis satin untuk tahap akhir pembuatan karya	
4	16 Juni 2017	- konsultasi konsep karya yang kedua Menunjukkan contoh gambar singa yang lain	Usahakan cari gambar yang memperhatikan aktivitas, hindari zoom atau full face	
5	19 Juni 2017	- Menunjukkan hasil pewarnaan singa pada karya yang akan dibuat	Penggunaan warna hitam di campur dengan coklat tua atau hijau dan biru. tidak langsung warna hitam.	

*) Coret yang tidak perlu
 **) (1) Bidang Materi
 (2) Bidang Metodologi

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
6.	20 Juni 2017	Konsultasi gambar soga untuk karya 3.	- Lanjutkan pada kanvas	
7.	22 Juni 2017	Konsultasi pemilihan frame pada karya.	- Gunakan frame berwarna hitam untuk mendukung karya.	
8.	3 Juli 2017	Menyempatkan/konsultasi keseluruhan karya	- Perbaiki bagian bulu soga diperhalus	
9.	10 Juli 2017	Yess	Siap untuk ujian TA	

3. Lembar konsultasi Pembimbing II



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 : Lillah Fauzillah
 Nomor Registrasi : 2415111000
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Judul Skripsi/Makalah*) : Singa Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis
 Pembimbing**) : (1) I. Made Bambang Oka S., M.Sn
 (2) Drs. Eddy Fauzi Effendy, M.Sn

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	2 Mei 2017	- Menambahkan teori simbol - Pembahasan tentang Bab II - Teori Pencahayaan dan latar belakang (background) - Teori keindahan pada hewan dan alamnya	- Teori Keindahan & Rongga - Ajaran tulisan semiotika - Simbolis sebagai simbol / ikon pd karya seni	
2	7 Jun 17	- Bab II - Bab III	- diperbaiki - disempurnakan	
3	18/6-17	Bab II dan Bab III	- pembangkit inspirasi sumbernya ditulis - Cortas yang relevan (Cek Koreksian) - Lanjutkan ke Bab IV	
4	21/6-17	Bab IV	- diperbaiki dgn lambaian - paparan implementasi unsur rupa & prinsip seni rupa	

*) Coret yang tidak perlu
 **) (1) Bidang Materi
 (2) Bidang Metodologi

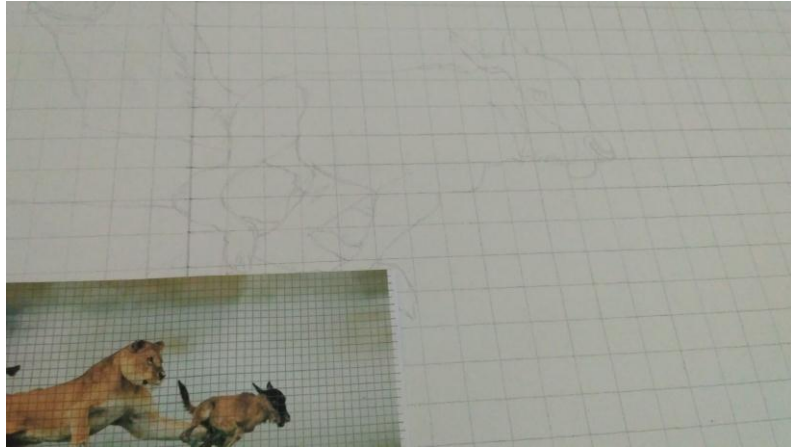
No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
5	1/7-07	Bab II - lampiran penelitian	penelitian yang lebih di media yg diformulasikan, tidak secara langsung	As
6	3/7-17	Kelengkapan Bab I dan akhir (lampiran).		As
7	22/7-12	Media Presentasi (Power point) - Siapkan Relat.		As
8	13/7-12	Siap untuk maju sidang Ujian TA	Asses	

4. Foto Kegiatan Berkarya

Karya 1



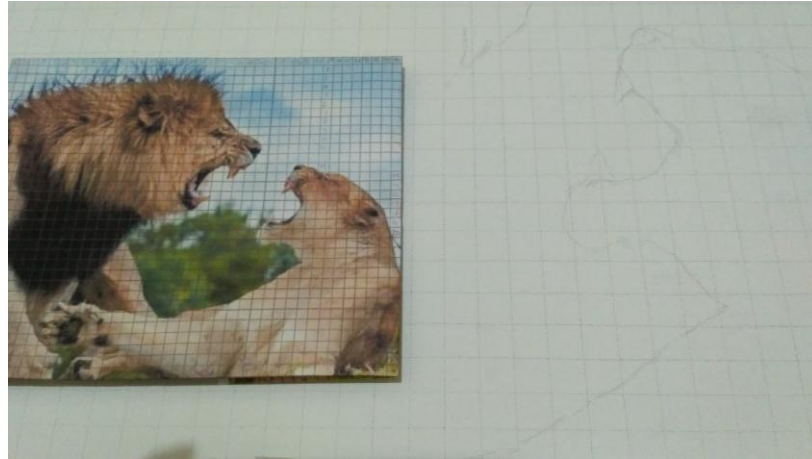
Karya 2



Karya 3



Karya 4



5. Dokumentasi Pameran

Poster





PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Lillah Fauzillah
No. Reg. : 2415111000
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: 31 Juli 2017

Yang menyatakan,



Lillah Fauzillah

2415111000