

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hubungan antara orangtua dan anak memiliki peran penting dalam perkembangan psikologis dan emosional seorang individu. Dalam struktur keluarga patriarkal, ayah sering kali menjadi simbol otoritas, disiplin, dan ekspektasi. Dalam banyak kasus, peran ini menjelma menjadi tekanan terselubung, terutama ketika ekspektasi ayah berfokus secara berlebihan pada pencapaian anak. Anak laki-laki, sebagai penerus peran maskulin dalam struktur sosial tradisional, sering kali dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi kuat, mandiri, dan berprestasi tanpa ruang yang cukup untuk mengungkapkan kelemahan, rasa lelah, atau krisis emosi. (Darmawati, 2023).

Banyak ayah secara sadar maupun tidak sadar membebankan harapan banyak kasus, memposisikan diri sebagai sosok pembimbing utama yang mengarahkan, mengontrol, bahkan menentukan arah sang anak. Namun, tidak semua anak mampu menjalani ekspektasi tersebut tanpa tekanan. Ketika tuntutan dari ayah tidak dibersamai dengan dukungan emosional dan pemahaman terhadap kapasitas anak, berakibat munculnya *burnout*. (Darmawati, 2023)

Menurut Maslach dan Leiter (1997), *burnout* adalah suatu kondisi kelelahan emosional, depersonalisasi, dan penurunan prestasi pribadi yang disebabkan oleh tekanan jangka panjang. Anak yang terus-menerus didorong oleh orangtua untuk mencapai target tertentu tanpa mempertimbangkan kapasitas

dan kebutuhan emosionalnya, berisiko tinggi mengalami *burnout*. Kondisi ini dapat memunculkan berbagai gejala psikologis seperti kecemasan, kehilangan motivasi, perasaan tidak berdaya, hingga depresi (Schaufeli & Buunk, 2003).

Tekanan dari orangtua bukan hanya berkaitan dengan harapan akan kesuksesan, tetapi juga dengan keinginan orangtua untuk merefleksikan nilai diri mereka melalui pencapaian anak. Santrock (2011) menyebutkan bahwa gaya pengasuhan yang otoriter yaitu ketika orang tua, terutama ayah, menerapkan aturan yang kaku dan menuntut pencapaian tinggi tanpa adanya empati emosional dapat melemahkan perkembangan kepercayaan diri anak dan memicu gangguan emosi. Dalam konteks relasi ayah dan anak laki-laki, ekspektasi tinggi yang tidak realistis, komunikasi satu arah, serta kurangnya ruang bagi anak laki-lakinya untuk mengekspresikan diri, dapat menjadi pemicu utama munculnya tekanan psikologis yang berkepanjangan.

Menurut Baumrind (1971) Anak-anak yang dibesarkan dalam lingkungan seperti ini sering kali mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengelola emosinya sendiri, karena tidak terbiasa mendapatkan ruang untuk menyuarakan perasaan. Mereka terjebak dalam upaya memenuhi harapan orang tua, sambil mengabaikan kondisi psikologis dan minat pribadinya.

Kesadaran akan *burnout* ini tidak selalu datang dari diagnosis profesional, melainkan dari *self-claim* atau pengakuan pribadi atas kondisi psikologis yang dialami. *World Health Organization* (2019) juga mengakui *burnout* sebagai fenomena yang berkaitan dengan pekerjaan, bukan gangguan medis, sehingga validitasnya dapat bergantung pada pengalaman subjektif. Oleh karena itu,

pengakuan diri terhadap *burnout* bukan tindakan gegabah, melainkan bentuk kepekaan terhadap sinyal tubuh dan pikiran, yang bagi perupa, kesadaran akan kondisi *burnout* menjadi titik awal yang sangat krusial dalam menentukan strategi pemulihan yang efektif, baik melalui praktik *self-care*, dan melakukan aktivitas kesenian yang bersifat reflektif. Pengakuan dan pemahaman terhadap *burnout* bukan hanya langkah preventif dalam menjaga kesehatan mental, tetapi juga pondasi penting untuk mencegah perkembangan gangguan psikologis yang lebih kompleks di kemudian hari. (Neff, 2011).

Berdasarkan pemaparan diatas, perupa tertarik untuk mengangkat pengalaman *burnout* perupa menjadi sebuah konsep penciptaan karya seni rupa melalui karya *drawing*. *Drawing* merupakan salah satu media fundamental dalam seni rupa yang tidak hanya berfungsi sebagai dasar eksplorasi visual, tetapi juga memiliki kapasitas ekspresif yang mendalam. Menurut Rudolf Arnheim (1969), *drawing* adalah perwujudan langsung dari proses berpikir visual, di mana garis menjadi sarana untuk merekam sekaligus mengekspresikan pengalaman batin. Kesederhanaannya justru menghadirkan intensitas, karena setiap goresan mengandung gestur, emosi, dan jejak personal perupa. Dalam konteks penciptaan karya ini, *drawing* menjadi medium yang paling jujur untuk menyingkap relasi antara ayah dan anak, sebuah relasi yang kerap dipenuhi ketegangan, tuntutan, sekaligus kerinduan emosional.

Secara umum, representasi adalah proses menghadirkan kembali realitas, gagasan, atau pengalaman melalui simbol, tanda, atau medium tertentu (Hall, 1997). Dalam seni, representasi tidak sekadar menyalin kenyataan, tetapi juga

membangun makna melalui interpretasi personal. Representasi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman subjektif dengan pemahaman orang lain, sehingga karya seni menjadi sarana komunikasi emosional maupun intelektual. Dalam konteks hubungan ayah dan anak laki-laki, *drawing* dapat merepresentasikan dinamika relasi tersebut mulai dari otoritas, tuntutan, hingga kasih yang tersembunyi dengan cara yang lebih subtil dan personal. Setiap goresan menjadi jejak gestural yang mencerminkan pengalaman batin pembuatnya, sehingga *drawing* berfungsi sebagai saluran emosional sekaligus dokumen visual atas relasi yang tidak selalu mudah diungkapkan melalui bahasa verbal.

Berdasarkan latar belakang tersebut dengan melalui berbagai pertimbangan lain yang sejalan dengan eksplorasi yang telah dilalui, muncullah keinginan perupa untuk merepresentasikan ide dan konsep sebagai sarana relaksasi dengan menggunakan teknik *drawing*.

1.2 Perkembangan Ide Penelitian

Awal perkembangan ide penciptaan berangkat dari pemilihan tema dan judul “Hanoman sebagai Representasi Diri dalam Karya *Drawing*”, yang terinspirasi dari tokoh Hanoman dalam kisah Ramayana. Hanoman digambarkan sebagai kera putih yang setia dan berani, serta memiliki kecerdikan dan pengabdian tinggi kepada Sri Rama, terutama dalam misinya menyelamatkan Dewi Shinta.

Dalam rancangan awal, perupa memetaforakan Rama dan Shinta sebagai representasi orang tua, sementara Hanoman mewakili diri perupa.

Namun, seiring proses pengembangan, perupa merasa representasi tersebut kurang tepat karena jarak antara karakter Hanoman yang ideal dan agung dengan kondisi perupa yang lebih kompleks dan manusiawi. Selain itu, keterbatasan pemahaman perupa terhadap karakter Hanoman sebagai tokoh pewayangan dikhawatirkan akan mengurangi kedalaman makna karya dan proposal penciptaan.

Ide penciptaan kedua berangkat dari upaya perupa mencari tema yang relevan dengan fenomena sosial, dengan judul “Metafora Sengkuni dalam Fenomena Perilaku Manipulatif di Kehidupan Sosial Kontemporer dalam Karya *Drawing*”. Tokoh Sengkuni dalam kisah Mahabharata dipilih karena perannya sebagai antagonis manipulatif yang perupa maknai sebagai simbol perilaku menyimpang dalam masyarakat, dan semula hendak dikaitkan dengan pengalaman pribadi dalam relasi keluarga.

Namun setelah refleksi, diskusi dengan teman, dan masukan dari dosen pembimbing, perupa menyadari bahwa pemilihan Sengkuni kurang tepat. Keterbatasan pemahaman terhadap dunia pewayangan serta lemahnya keterhubungan emosional dengan pengalaman pribadi membuat tema ini terasa dipaksakan dan kurang relevan secara konseptual terhadap isu relasi keluarga yang ingin dieksplorasi.

Setelah melalui berbagai perubahan judul dan isi proposal, akhirnya perupa memilih tema yang paling dekat dengan pengalaman personal, yaitu dengan mengangkat isu psikologis dan relasi keluarga melalui judul “Representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *Drawing*”.

Pemilihan tema ini didasarkan pada refleksi perupa terhadap pengalaman dan dinamika hubungan emosional dengan figur ayah. Lahir dari refleksi terhadap dinamika hubungan emosional perupa dengan ayah, sosok yang cerdas, berprestasi, dan menjunjung tinggi pencapaian yang membuat perupa dibayangi standar sang ayah, yang kerap memicu tekanan, kecemasan, dan perasaan tidak cukup.

Tekanan mulai dirasakan perupa sejak dini hingga saat ini, khususnya ketika realita yang diperoleh tidak sesuai dengan harapan orang tua. Perupa mengalami kecemasan berlebih ketika menyadari kemungkinan tidak dapat masuk kedalam pilihan-pilihan ideal oleh ayah. Hal ini sering kali menimbulkan reaksi emosional yang keras dari ayah, yang secara tidak langsung membentuk perasaan gagal dan tidak cukup bagi perupa dalam upaya memenuhi ekspektasi.

Tanpa disadari perupa mulai mengalami perubahan emosional yang subtil tetapi konsisten, seperti berkurangnya energi, kesulitan memulai aktivitas, rasa jenuh yang terus mengendap, serta hilangnya makna dari rutinitas sehari-hari, yang seiring waktu membentuk pola kelelahan emosional mendalam, sebuah kondisi akibat tekanan yang datang bukan hanya dari tuntutan akademik yang kompetitif, tetapi juga dari ekspektasi keluarga yang tinggi namun minim dukungan emosional dan ruang refleksi diri yang merupakan indikasi awal dari depersonalisasi dan kelelahan emosional dalam konsep *burnout*. (Maslach dan Leiter, 1997)

Perubahan semakin terasa ketika perupa mulai tertarik pada konsep Art

Therapy, yakni bentuk psikoterapi yang memanfaatkan aktivitas berkesenian sebagai medium untuk mengekspresikan emosi dan pikiran yang sulit diungkapkan secara verbal secara spontan, dengan fokus utama bukan pada bentuk artistik, melainkan pada proses simbolik dari pengalaman batin. Dalam perjalanannya, perupa yang kerap kesulitan mengidentifikasi perasaan seperti lelah, bingung, atau hampa, mulai menemukan cara merangkai narasi emosional melalui garis, bentuk, dan warna, di mana setiap gambar yang dihasilkan menjadi sarana refleksi diri.

Bagi perupa, menggambar awalnya merupakan respons naluriah tanpa kesadaran terapeutik. Namun seiring waktu, aktivitas ini memberikan ketenangan yang konsisten dan mendorongnya untuk merefleksikan kondisi yang sedang dialami. Seiring waktu, aktivitas menggambar berubah menjadi ruang kontemplatif. Melalui kegiatan doodling, perupa mulai mengakses dan mengenali lapisan-lapisan emosional yang sebelumnya tertutupi oleh rutinitas.



Gambar 1. *Freedom*, 2020

Salah satu bentuk karya yang perupa buat ketika menghadapi Pandemi

Covid-19 yang saat itu berlangsung ketika perupa memasuki awal perkuliahan. Imaji paus dipilih sebagai simbol dari perasaan terasing dan beratnya tekanan yang perupa rasakan, sementara bunga-bunga yang mengelilinginya merepresentasikan harapan kecil, ketenangan, serta ruang untuk bernapas di tengah kondisi yang menekan.

Situasi perkuliahan jarak jauh yang membuat interaksi terbatas dan materi sulit dipahami, ditambah dengan kecemasan pribadi terhadap pencapaian akademik, memunculkan perasaan *burnout* yang berulang. Dalam menghadapi kondisi tersebut, perupa secara naluriah mengalihkan tekanan emosional tersebut ke dalam kegiatan menggambar.

Karya ini lahir dari proses eksplorasi spontan yang dilakukan perupa sebagai respons atas apa yang dirasakan. Proses menggambar dilakukan di sela-sela perkuliahan, tidak hanya sebagai bentuk pelampiasan, tetapi juga sebagai ruang bagi perupa untuk menenangkan diri. Dalam konteks ini, karya paus dan bunga bukan sekadar visual imajinatif, tetapi telah menjadi representasi dari yang dirasakan perupa selama masa pandemi. Karya ini pun menemani perupa dalam menghadapi proses akademik yang penuh tekanan, sekaligus menjadi bagian penting dari perkembangan visual dan emosional perupa sepanjang masa studi.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian dari skripsi penciptaan seni rupa yang berjudul “Representasi hubungan Ayah dan

Anak Laki-laki dalam karya *drawing*” adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mendeskripsikan representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *drawing*?
2. Bagaimana memvisualkan karya *drawing* tentang representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki?
3. Bagaimana proses penciptaan karya *drawing* untuk merepresentasikan hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *Drawing*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian dari skripsi penelitian seni rupa yang berjudul “Representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *Drawing*” adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media untuk mendeskripsikan representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *Drawing*
2. Sebagai media untuk memvisualkan karya *drawing* tentang representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki.
3. Sebagai bagian dari proses penciptaan karya *drawing* untuk merepresentasikan hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *drawing*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Manfaat untuk perupa :

- a. Sebagai media untuk mengekspresikan emosional perupa kedalam sebuah karya *drawing*,
- b. Sebagai referensi konsep penciptaan karya seni rupa,
- c. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan imajinasi dalam berkarya, serta
- d. Sebagai referensi dalam praktik dan teknik berkarya.

2. Manfaat untuk perupa lainnya :

- a. Sebagai media rekreasi dan apreasiasi karya seni rupa khususnya karya *drawing*,
- b. Sebagai media untuk berekspresi dan bernostalgia terhadap kenangan tertentu, serta
- c. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi masyarakat tentang hal hal terdekatnya.

3. Manfaat untuk pemirsa

- a. Sebagai suatu media apresiasi karya seni rupa khususnya karya *drawing*,
- b. Sebagai suatu media untuk mengetahui gambaran visual yang dikemas dengan gaya dan tampilan yang berbeda,
- c. Sebagai suatu media edukasi tentang *burnout*, serta
- d. Sebagai suatu media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi masyarakat tentang hal-hal terdekatnya.

4. Manfaat untuk institusi UNJ dan Pendidikan Seni Rupa

- a. Sebagai referensi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNJ dalam penelitian dan penciptaan karya,
- b. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi mahasiswa, serta
- c. Sebagai sumber daya pengetahuan dan daya tarik baru dalam berkarya *drawing*.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa berjudul “Representasi hubungan Ayah dan Anak Laki-laki dalam karya *Drawing*” memiliki dua aspek karakteristik penciptaan, antara lain sebagai berikut:

1.6.1. Aspek Konseptual

1.6.1.1. Sumber Inspirasi

Inspirasi dalam penciptaan karya ini berasal dari pengalaman emosional yang dirasakan langsung oleh perupa. Gagasan utama berangkat dari kesadaran akan kondisi dalam diri perupa yang belakangan ini cenderung lebih mudah merasa marah dan menyalahkan keadaan di sekelilingnya—seperti pekerjaan yang terasa tidak sempurna, atau hasil yang tidak sesuai harapan. Perasaan tersebut muncul bukan semata karena kegagalan, melainkan karena kelelahan yang terus menumpuk akibat tekanan dan tuntutan yang

datang dari orangtua, disertai ketidakmampuan perupa untuk menyuarkan perasaan atau membela diri.

Anak laki-laki kerap diposisikan sebagai representasi keberhasilan keluarga, sehingga figur ayah sering menanamkan ekspektasi yang berlebihan. Tanpa diimbangi dukungan emosional dan pengakuan atas kapasitas individual anak, relasi ini berpotensi menimbulkan ketegangan psikologis yang berujung pada *burnout*.

Fenomena tersebut merefleksikan pola asuh patriarkis, di mana anak laki-laki tidak hanya dipandang sebagai individu, tetapi juga sebagai simbol tanggung jawab dan kehormatan keluarga. Situasi ini selaras dengan pandangan James Gross (1998), yang menjelaskan bahwa ketidakmampuan dalam mengelola emosi dapat menyebabkan reaksi impulsif yang merugikan hubungan sosial.

Perasaan ini bukan hal yang baru bagi perupa, melainkan sudah terbentuk sejak masa kecil. Sejak lama, perupa merasa hidup dalam bayang-bayang tuntutan yang tidak pernah benar-benar selesai. Harapan yang tinggi dan tekanan untuk selalu “berhasil” membuat perupa menyimpan beban emosional dalam waktu yang panjang, hingga akhirnya muncul dalam bentuk ledakan kemarahan yang sulit dikendalikan.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Daniel Goleman (1995), yang menyatakan bahwa kelelahan emosional dapat melemahkan kemampuan seseorang dalam mengelola amarah dan menjaga

hubungan sosial secara sehat. Pengalaman-pengalaman inilah yang kemudian diolah menjadi dasar penciptaan karya *drawing*. Bagi perupa, proses berkarya menjadi cara untuk memahami, menyalurkan, dan meredakan tekanan emosional yang tidak dapat diungkapkan melalui kata-kata. Karya menjadi ruang reflektif yang personal, sekaligus jembatan menuju pemahaman yang lebih jujur terhadap diri sendiri.

1.6.1.2. Interest Seni

Pendekatan seni yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini adalah pendekatan reflektif. Pendekatan ini memosisikan *drawing* sebagai medium untuk mencerminkan realitas aktual, yang didasarkan pada fakta dan kenyataan kehidupan, baik yang dialami secara langsung oleh perupa maupun yang diamati dari lingkungannya. Dalam hal ini, metafora dari penggambaran manusia, hewan dan tumbuhan dipilih sebagai fokus utama karya, didukung oleh berbagai elemen visual lain yang berfungsi untuk memperkuat narasi dan simbolisme. (Harold M. Proshansky, 1978)

Manusia, hewan, dan tumbuhan menjadi representasi dari diri perupa dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan perupa, di mana setiap detailnya mencerminkan pengalaman, emosi, dan pemahaman pribadi. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai refleksi diri perupa, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan

perasaan mendalam kepada para apresiator, mengundang mereka untuk turut merasakan dan memahami pesan yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. (Elliot W. Eisner, 2002).

1.6.1.3. Interest Bentuk

Pada penciptaan karya ini, perupa menerapkan pendekatan bentuk semi figuratif. Pendekatan ini mengacu pada penggambaran objek yang masih mempertahankan elemen-elemen figuratif atau karakteristik alami, namun dengan sentuhan perubahan tertentu. Objek-objek tersebut tidak sepenuhnya meniru rupa asli atau kondisi yang sesuai dengan penggambaran, melainkan mengalami deformasi.

Proses ini dilakukan dengan sengaja oleh perupa untuk menekankan aspek makna tertentu dalam karya tersebut. Sebagai contoh, representasi berbagai bentuk dari karakter pendukung dan semua bagian yang menggambarkan suatu cerita yang dapat dirasakan sesuai dengan cerita aslinya dalam karya semi figuratif ini menunjukkan adanya modifikasi ukuran atau proporsi di bagian tertentu. (E.H. Gombrich, 1960)

Perubahan tersebut, bersama dengan penerapan gaya tertentu, dilakukan perupa untuk menciptakan kesan visual yang lebih kuat secara estetis maupun artistik. Perupa juga menambahkan beberapa elemen yang tidak realistis, seperti bentuk yang dimodifikasi atau objek imajinatif, sebagai pelengkap dalam karya. Elemen-elemen ini

membantu memperkaya cerita dalam karya dan mendukung pesan yang ingin disampaikan. Bentuk visual dalam seni tidak selalu harus menyerupai kenyataan, tetapi bisa membawa makna yang lebih dalam secara psikologis maupun simbolik. (Arnheim Rudolf, 1954).

1.6.1.4. Prinsip Estetik

Prinsip estetik yang digunakan oleh perupa dalam menciptakan karya ini berlandaskan pada pendekatan seni rupa modern, yang menekankan pentingnya kebebasan berekspresi, spontanitas, dan inovasi dalam proses berkarya. Perupa tidak terpaku pada representasi realistis, melainkan lebih fokus pada bagaimana bentuk-bentuk visual dapat merepresentasikan emosi dan pengalaman batin secara jujur.

Karya ini merupakan metafora dari setiap elemen yang dihadirkan baik bentuk, garis, maupun komposisi memiliki fungsi sebagai cerminan dari pengalaman pribadi serta interpretasi emosional yang tengah dirasakan. Dalam proses penciptaannya, perupa mengandalkan imajinasi dan intuisi sebagai landasan utama, serta membiarkan ekspresi mengalir tanpa terikat oleh aturan teknis atau batasan gaya tertentu.

Proses penciptaan menjadi bagian penting dari makna karya itu sendiri. Bagi perupa, menggambar bukan hanya menghasilkan bentuk, tetapi juga menjadi ruang untuk memahami dan mengolah pengalaman hidup secara visual. (Harold Rosenberg, 1959) Meskipun diciptakan

secara bebas dan ekspresif, karya ini tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip seni rupa, seperti keseimbangan, kontras, irama visual, serta pengolahan bentuk dan ruang.

Nilai-nilai tersebut menjadi pijakan perupa dalam menjaga struktur dan kesatuan visual dalam karyanya. Medium yang digunakan adalah peralatan menggambar konvensional, seperti kertas, pensil, pulpen, dan tinta, yang telah menjadi media paling akrab bagi perupa sejak awal proses kreatif.

Alih-alih menggunakan media digital atau eksplorasi media alternatif yang lebih kompleks, perupa secara sadar memilih untuk berfokus pada teknik-teknik dasar dalam *drawing*. Keputusan ini bukan karena keterbatasan, melainkan sebagai bentuk kesadaran bahwa medium konvensional memungkinkan perupa untuk menghadirkan ekspresi yang lebih langsung, jujur. Melalui penguasaan garis, goresan, dan tekstur manual, perupa berupaya memperdalam keterhubungan antara gagasan, perasaan, dan bentuk visual yang dihadirkan. (Clement Greenberg, 1959)

1.6.2. Aspek Visual

1.6.2.1. *Subject Matter*

Visualisasi *burnout* akan diwujudkan dalam bentuk gambar dengan pendekatan aliran surealis. Dalam proses penciptaannya, perupa akan menuangkan pengalaman pribadi dan perasaan

mendalam ke dalam setiap elemen visual yang dihadirkan. Objek-objek yang digunakan dalam karya ini dipilih secara cermat untuk menciptakan komposisi yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memiliki daya tarik yang unik dan memancing rasa ingin tahu apresiator.

Tujuan dari karya ini adalah untuk memberikan pengalaman visual yang menggugah, sehingga setiap elemen yang ada mengundang penonton untuk mengeksplorasi makna tersirat yang lebih dalam. Melalui karya ini, perupa tidak hanya ingin mengungkapkan ekspresi atas apa yang telah dialami, tetapi juga menyampaikan pesan emosional yang dapat dirasakan oleh siapa saja yang menikmatinya. Karya ini menjadi sarana introspeksi sekaligus medium komunikasi dengan dunia luar, menghadirkan perpaduan estetika dan makna yang berlapis. (André Breton, 1924)

1.6.2.2. Struktur Visual

1) Unsur Rupa

Unsur rupa dalam struktur visual merujuk pada elemen-elemen dasar yang membentuk karya seni visual. Elemen-elemen ini adalah komponen yang digunakan untuk menciptakan, menyusun, dan menyampaikan ide atau pesan melalui visual. Berikut adalah beberapa unsur rupa yang sering dijelaskan dalam seni rupa:

a) Titik

Unsur paling dasar yang menjadi awal dari bentuk atau garis. Titik dapat digunakan untuk menciptakan fokus atau ritme karya yang menggunakan teknik pointilis.

b) Garis

Jejak yang dihasilkan oleh pergerakan titik. Garis bisa berbentuk lurus, lengkung, patah, atau abstrak, yang dapat bersifat representasional menggambarkan dimensi, arah, atau emosi.

c) Bentuk

Hasil penggabungan garis yang menghasilkan wujud dua dimensi atau tiga dimensi sebagai bentuk keterikatan genealogis yang kuat antara figure ayah dan anak laki-laki.

d) Ruang

Dimensi yang memberi kesan kedalaman dalam karya seni, baik itu ruang nyata tiga dimensi maupun ruang semu dua dimensi yang berfungsi untuk menciptakan nuansa keterasingan dan jarak emosional.

e) Warna

Unsur warna yang menciptakan suasana atau emosi tertentu dalam karya ini umumnya bersifat monokrom, penggunaan gradasi hitam, putih, dan abu-abu tetap dapat

dimaknai sebagai dinamika tarik-menarik antara kedekatan dan keterikatan yang menjadi penegas ketegangan emosional yang tidak dapat sepenuhnya diartikulasikan dengan kata-kata.

f) Tekstur

Kesan permukaan yang bisa dirasakan melalui penglihatan atau sentuhan, seperti kasar, halus, atau berkerut yang memberikan kualitas visual karya yang dapat dirasakan secara mendalam.

g) Gelap Terang

Perbedaan intensitas cahaya yang menciptakan ilusi kedalaman, volume, atau fokus tertentu dalam karya. Penggunaan kontras gelap-terang dalam karya *drawing* berfungsi menegaskan dramatika visual yang menghadirkan dikotomi relasi antara kekuatan dan kerentanan, kasih sayang dan tuntutan, serta kedekatan dan jarak.

2) Prinsip Seni Rupa

Seleksi prinsip seni rupa adalah proses memilih dan menerapkan prinsip-prinsip dasar seni rupa untuk menciptakan komposisi yang harmonis, menarik, dan bermakna dalam sebuah karya seni. Setiap prinsip ini memainkan peran penting dalam menentukan bagaimana elemen-elemen visual, seperti

garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang, diatur untuk mencapai tujuan artistik tertentu. Berikut adalah elemen-elemen yang ada dalam prinsip seni rupa:

a) Kesatuan (*Unity*)

Merupakan prinsip yang memastikan bahwa semua elemen dalam karya seni saling mendukung dan menciptakan hubungan yang menyeluruh. Kesatuan memungkinkan sebuah karya tampak sebagai satu kesatuan yang utuh.

b) Irama (*Rythm*)

Mengacu pada pengulangan elemen visual secara teratur atau bervariasi untuk menciptakan gerakan atau dinamika dalam karya. Irama dapat memberikan kesan alur atau perjalanan visual yang terorganisasi.

c) Keselarasan (*Harmony*)

Melibatkan kombinasi elemen-elemen yang saling mendukung, sehingga menghasilkan perasaan nyaman dan serasi dalam karya seni. Keselarasan sering tercipta dari penggunaan warna atau bentuk yang serupa.

d) Kontras (*Contrast*)

Prinsip yang menggunakan perbedaan mencolok antara elemen-elemen dalam karya untuk menarik perhatian atau menciptakan titik fokus. Kontras bisa

dicapai melalui warna, ukuran, atau tekstur.

e) Penekanan (*Emphasis*)

Menekankan bagian tertentu dalam karya untuk menarik perhatian atau menyampaikan pesan utama.

Penekanan sering dicapai melalui penggunaan warna terang, ukuran besar, atau penempatan strategis.

f) Proporsi (*Proportion*)

Mengacu pada hubungan ukuran antara elemen-elemen dalam karya. Proporsi yang baik membantu menciptakan keseimbangan visual dan makna dalam karya seni.

g) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan melibatkan pengaturan elemen-elemen visual sehingga karya tampak stabil. Ada tiga jenis keseimbangan: simetris, asimetris, dan radial.

1.6.2.3. Gaya Pribadi

Gaya pribadi dari penciptaan karya perupa adalah penggambaran berbagai bentuk tubuh dan dengan menggunakan bentuk *doodle* yang ekspresif dan tambahan tarikan-tarikan garis yang sengaja dibuat tidak rapi yang diperjelas dengan *drawingpen* dengan berbagai ketebalan guna menghasilkan karya yang sedetail mungkin.

Perupa menggunakan kombinasi pensil, spidol hitam dan *drawingpen* untuk mendapatkan hasil yang berbeda secara signifikan namun tetap sejalan dan masih bisa dipadukan, mengingat karakter visual dalam karya ini dan aspek warna natural (hitam-putih). Perupa menyiasati adanya permainan berbagai perpaduan arsiran dan pointilis untuk mendapatkan hasil gambar sesuai dengan karakter objek aslinya.

1.6.3. Aspek Operasional

a. Tahap Persiapan

Langkah awal dalam proses penciptaan karya yang akan dihasilkan oleh perupa dimulai dari proses eksplorasi untuk mencari referensi yang relevan. Referensi ini dapat diperoleh melalui berbagai sumber, baik dari media digital seperti internet, maupun melalui observasi langsung terhadap benda atau objek di sekitar yang dinilai memiliki nilai estetika atau makna tertentu.

Proses observasi tersebut sering kali melibatkan analisis mendalam terhadap objek yang dapat memberikan kontribusi pada konsep dan narasi dalam karya seni yang akan dibuat. Sebagai contoh, perupa dapat memanfaatkan elemen bentuk flora maupun fauna dan objek lain yang relevan dengan konteks dan fungsi yang diinginkan dalam karyanya.

Pada pencarian referensi, perupa tidak hanya mengandalkan

satu sumber saja, melainkan memanfaatkan berbagai platform digital yang tersedia. Beberapa media yang sering digunakan antara lain adalah mesin pencari di internet, serta media sosial seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan lainnya. Platform-platform ini memberikan akses mudah ke beragam ide visual yang dapat memperkaya konsep dan teknik yang akan digunakan dalam proses berkarya.

Selain melakukan pencarian referensi karya sebagai langkah awal, perupa juga mempertimbangkan secara mendalam pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembuatan karya *drawing* ini. Pertimbangan tersebut mencakup kecocokan bahan dengan teknik yang akan diterapkan serta kualitas hasil yang diharapkan.

Setelah melalui proses seleksi yang matang, perupa memutuskan untuk menggunakan kertas sebagai media utama. Pemilihan kertas didasarkan pada ketebalan dan teksturnya yang dianggap sangat mendukung detail dan karakteristik karya yang ingin dihasilkan. Selanjutnya, perupa tidak hanya menyiapkan alat dan bahan, tetapi juga menyesuaikan penggunaan alat tersebut dengan teknik serta prosedur pengerjaan yang telah direncanakan.

Proses ini melibatkan pengujian kecil pada media untuk memastikan semua komponen yang digunakan sesuai dengan kebutuhan artistik karya tersebut. Dengan demikian, setiap elemen dalam pembuatan karya ini dipertimbangkan dengan teliti agar hasil

akhir dapat sesuai dengan konsep yang diinginkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan, yaitu tahapan yang berfokus pada proses inti dari penciptaan karya seni. Tahap ini berkaitan erat dengan pengalaman artistik yang dimiliki oleh perupa dalam menciptakan perwujudan visual yang merepresentasikan ide atau gagasan yang ingin disampaikan melalui karya *drawing* ini. Proses pelaksanaan dimulai dengan pembuatan sketsa sebagai dasar awal visualisasi, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap arsir dan pewarnaan untuk memperkuat karakteristik serta detail dari karya tersebut.

Tahap pelaksanaan merupakan fase krusial yang harus dilalui sebelum masuk ke tahap akhir atau penyempurnaan karya, di mana seluruh elemen dipadukan menjadi hasil akhir yang utuh dan sesuai. Tahap ini mencerminkan keterampilan teknis, kreativitas, dan interpretasi personal dari sang seniman dalam menghasilkan karya seni yang autentik.

1) Karya Eksplorasi I

Karya eksplorasi satu dibuat diatas kertas A0 yang mempunyai ukuran 80cm x 110cm. Pengerjaan dimulai dengan mencari referensi melalui berbagai karya yang ada di Pinterest.

Setelah mendapatkan referensi yang tepat, perupa mulai menerapkannya pada permukaan kertas. Sketsa awal digunakan untuk menandai daerah objek, menentukan proporsi dan perspektifnya.

Tahap berikutnya adalah melanjutkan penebalan pada sketsa yang sudah dibuat dengan menggunakan Spidol Hitam dan *Drawingpen* dengan berbagai ukuran jarum, dengan ukuran 0.8, 0.6, 0.5, 0.3, dan 0.1. Teknik yang perupa gunakan adalah berbagai bentuk arsir dan pointilis pada objek utama. Perupa menggunakan tinta hitam diatas kertas putih (Monokrom) yang sesuai dengan yang perupa inginkan.

2) Karya Eksplorasi II

Karya eksplorasi satu dibuat diatas kertas A0 yang mempunyai ukuran 80cm x 110cm. Pengerjaan dimulai dengan mencari referensi melalui berbagai karya yang ada di Pinterest. Setelah mendapatkan referensi yang tepat, perupa mulai menerapkannya pada permukaan kertas. Sketsa awal digunakan untuk menandai daerah objek, menentukan proporsi dan perspektifnya.

Tahap berikutnya adalah melanjutkan penebalan pada sketsa yang sudah dibuat dengan menggunakan Spidol Hitam dan *Drawingpen* dengan berbagai ukuran jarum, dengan

ukuran 0.8, 0.6, 0.5, 0.3, dan 0.1. Teknik yang perupa gunakan adalah berbagai bentuk arsir dan pointilis pada objek utama. Perupa menggunakan tinta hitam diatas kertas putih (Monokrom) yang sesuai dengan yang perupa inginkan.

3) Karya Eksplorasi III

Karya eksplorasi satu dibuat diatas kertas A0 yang mempunyai ukuran 80cm x 110cm. Pengerjaan dimulai dengan mencari referensi melalui berbagai karya yang ada di Pinterest. Setelah mendapatkan referensi yang tepat, perupa mulai menerapkannya pada permukaan kertas. Sketsa awal digunakan untuk menandai daerah objek, menentukan proporsi dan perspektifnya.

Tahap berikutnya adalah melanjutkan penebalan pada sketsa yang sudah dibuat dengan menggunakan Spidol Hitam dan *Drawingpen* dengan berbagai ukuran jarum, dengan ukuran 0.8, 0.6, 0.5, 0.3, dan 0.1. Teknik yang perupa gunakan adalah berbagai bentuk arsir dan pointilis pada objek utama. Perupa menggunakan tinta hitam diatas kertas putih (Monokrom) yang sesuai dengan yang perupa inginkan.

c. Tahap Akhir (*Finishing*)

Pada tahap akhir (*Finishing*) perupa menggunakan bingkai

custom untuk karya yang berukuran A0 karena nantinya akan menggunakan pasparto 3cm sebagai bentuk dari penambahan estetika untuk ketiga karya tersebut.

