

Bahan Ajar

SENI BUDAYA

Seni Rupa: Seni Rupa Murni

IX



Edin Suhaedin PG.

PENDAHULUAN

A. Pentingnya Belajar seni Rupa Murni

Sebagian dari siswa masih ada yang mempertanyakan untuk apa belajar seni budaya? Apalagi, mengingat tempat belajarnya di sekolah umum, bukan kejuruan yang mumpuni seni. Jika dikaji lebih dalam pembelajaran seni budaya memiliki peran dan andil yang penting dalam pembentukan beberapa aspek yang terkait kehidupan, sebagaimana yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran seni budaya.

Pembelajaran seni budaya pada dasarnya bertujuan memupuk dan mengembangkan sensitivitas, kreativitas, ekspresi, dan melatih imajinasi siswa. Atas dasar tujuan tersebut, dengan adanya pembelajaran seni budaya diharapkan dapat menunjang pertumbuhan siswa ke arah pembentukan pribadi yang utuh. Artinya, dengan pembelajaran seni budaya, hemisfer otak kanan siswa dapat dikembangkan sejalan dengan perkembangan hemisfer otak kirinya (yang serba rasional), sehingga perkembangan kedua belah otak siswa menjadi seimbang. Harapan akhir dari keseimbangan ini adalah tercapainya tiga kecerdasan yang saat ini mulai disadari sama pentingnya, yakni kecerdasan intelektual, emosional, dan kecerdasan spiritual.

Seni rupa murni merupakan salah satu cabang dari seni rupa dan bagian dari seni budaya. Pembelajaran seni rupa murni memiliki tujuan seperti yang dipaparkan di atas, yakni memupuk dan mengembangkan sensitivitas, kreativitas, ekspresi, dan melatih imajinasi. Perlu dipahami bahwa yang dimaksud seni rupa murni dalam hal ini adalah seni rupa/karya seni rupa yang dalam proses pembuatannya tidak mempertimbangkan fungsi/kegunaan. Jenis karya yang termasuk karya seni rupa murni tersebut adalah seni lukis, seni patung, dan seni grafis (bukan desain grafis). Ketiga jenis seni rupa murni ini perlu diajarkan, karena ketiga jenis seni rupa murni tersebut merupakan media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

Untuk mencapai tujuan seperti yang telah dijelaskan di atas, apresiatif dan produktif/penciptaan karya menjadi fokus dalam pembelajaran seni rupa murni. Dengan apresiasi berarti telah menumbuhkan sensitivitas siswa dalam memahami, menghargai dan menilai karya seni rupa murni sebagai hasil budaya, baik budaya bangsa, maupun budaya mancanegara. Mencipta dengan proses kreatifnya menumbuhkan siswa untuk sensitif terhadap gejala yang ada di alam sekitar sebagai sumber ide, menumbuhkan kreativitas dalam mengolah ide, menumbuhkan ekspresi siswa dalam mencurahkan apa yang hendak

dikomunikasikannya, dan melatih imajinasi siswa dalam menyajikan pesan dengan lambang atau bahasa visualnya. Dua kemampuan tersebut, berdampak pula pada kemampuan dalam mengkritisi hasil proses kreatif/karya seni.

Pemahaman produktif/penciptaan karya seni rupa murni dalam hal ini mencakup pula tentang bagaimana menyajikan hasil kreasi/karya seni tersebut (baik lewat pameran maupun mendiskusikan karya yang dibuat siswa), agar proses pembelajaran komunikasi dapat tercapai.

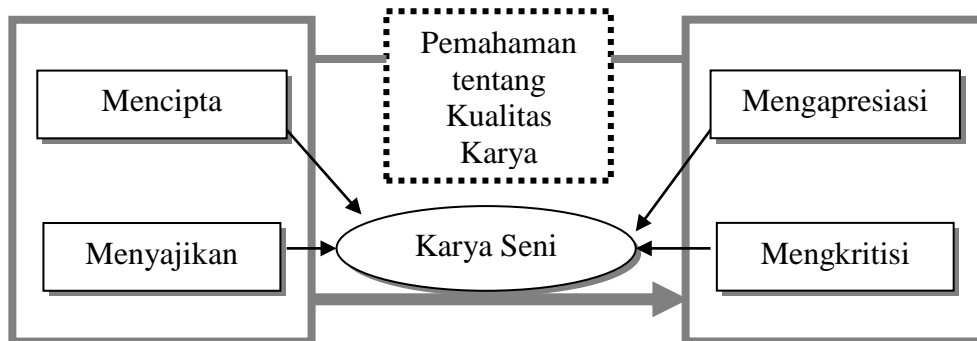
Berdasarkan beberapa rumusan tujuan umum yang hendak dicapai pada mata pelajaran seni budaya, maka secara khusus setelah membaca, memahami dan melakukannya sesuai dengan materi yang tercakup dalam bahan ajar seni rupa murni ini, diharapkan:

Pertama, mengenal dan dapat mengapresiasi karya seni rupa murni mancanegara (baik lukis, patung, maupun seni grafis), sehingga dapat menumbuhkan sensitivitas siswa. Tujuan yang pertama ini meliputi: (a) mengidentifikasi seni rupa murni yang diciptakan di mancanegara; dan (b) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik seni rupa murni mancanegara.

Kedua, Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni (seni lukis, patung, maupun seni grafis). Tujuan ini meliputi: (a) memilih unsur seni rupa murni mancanegara untuk dikembangkan menjadi karya seni rupa. (b) mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni yang dikembangkan dari unsur seni rupa murni mancanegara. Dengan pencapaian tujuan yang ke dua, yakni mengekspresikan diri lewat berkarya seni rupa murni, akan berdampak, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap pengembangan sensitivitas (sikap menghargai dan peka pada setiap persoalan), Kreativitas (selalu mengembangkan dan menemukan hal-hal yang baru), ekspresi (keberanian mengungkapkan gagasan), dan imajinasi (kemampuan merencanakan masa yang akan datang),

Ketiga, menyajikan/memamerkan karya seni rupa murni. Tujuan ini mencakup (a) menyiapkan karya seni rupa yang diciptakan untuk pameran di sekolah atau luar sekolah, dan (b) menata karya seni rupa yang diciptakan dalam bentuk pameran di sekolah atau di luar sekolah. Tujuan yang ke tiga ini akan memberikan pemahaman dan pengalaman, bagaimana berorganisasi, merencanakan kegiatan, dan ta ruang. Dari tujuan semua itu yang perlu disadari oleh siswa adalah adanya keterkaitan antar masing-masing rumusan tujuan. Dan hal ini akan mengisyaratkan pula bahwa kemampuan yang dikuasai sebagai

dampak dari pencapaian tujuan akan saling mempengaruhi, sebagaimana dijelaskan pada bagan berikut ini.



Gambar 1.

Bagan keterkaitan kemampuan siswa dalam penguasaan seni rupa murni

Berdasarkan bagan tersebut, kemampuan mencipta karya seni rupa murni akan sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyajikan karya seni. Dua kemampuan ini akan berdampak pada kemampuan mengapresiasi dan mengkritisi karya seni rupa murni. Jika seorang siswa memiliki kemampuan mengapresiasi dan mengkritisi seni rupa murni, dapat dipastikan siswa tersebut memiliki kemampuan dalam memahami kualitas karya seni rupa murni yang sangat berperan dalam menciptakan dan menyajikan karya seni tersebut. Dalam pembelajaran seni rupa murni untuk mencapai keempat kompetensi tersebut perlu diperhatikan pula aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga kompetensi yang dicapai utuh dan menyeluruh.

Ciri-ciri siswa memiliki kemampuan dalam mencipta karya seni rupa murni, jika ia mampu dalam menemukan gagasan (*inception of an idea*), menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal (*elaboration and refinement*), dan visualisasi ke dalam medium (*heention in a medium*), baik dalam bentuk lukisan maupun dalam bentuk patung. Sedangkan ciri dari kemampuan menyajikan karya seni (khususnya seni rupa murni) tampak pada kemampuan mempresentasikan karya seni rupa murni baik secara verbal maupun secara visual (pameran).

Selain kemampuan mencipta dan menyajikan karya seni rupa murni, siswa juga harus mampu mengapresiasi dan mengkritisi karya seni baik karyanya maupun karya orang lain. Siswa dapat dikatakan memiliki kemampuan

mengapresiasi jika ia mampu memahami dan menilai (menghargai) karya seni rupa murni.

B. Pendekatan Pembelajaran Seni Rupa

Kemampuan-kemampuan seperti yang dipaparkan di atas hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian kegiatan meliputi : pengamatan, analisis, penilaian, serta kreasi dalam setiap aktivitas seni baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan lewat pembelajaran dengan pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)*, yakni konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Depdiknas, 2003:1).

Dengan pendekatan kontekstual ini menekankan pentingnya lingkungan alamiah dalam proses belajar, agar kelas lebih hidup dan lebih bermakna, karena siswa mengalami sendiri, dari apa yang dipelajari. (Nurhadi dkk, 2004: 5). Pendekatan CTL menjadi pilihan karena dalam pembelajaran diperlukan adanya suatu pendekatan untuk memberdayakan siswa, pengetahuan, pengalaman, dan bukan seperangkat fakta dan konsep yang siap diterima, tetapi merupakan sesuatu yang harus dikonstruksikan sendiri oleh siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini memiliki ciri sebagai berikut: (1) siswa berusaha mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan fakta dan pengalamannya. (2) siswa menemukan sendiri melalui observasi, bertanya, mengajukan dugaan, pengumpulan data dan penyimpulan. (3) siswa aktif bertanya dan siap menerima pertanyaan. Bertanya dapat dilakukan terhadap temanya, guru, atau nara sumber lainnya yang dianggap kompeten dibidang seni rupa murni, misalnya pelukis, penjaga pameran, penjaga museum, dan kritikus seni rupa, baik seni lukis, patung, maupun seni grafis. (4) menyarankan bahwa hasil belajar diperoleh dari hasil kerja sama dengan orang lain, dapat berasal dari *sharing* (tukar pengetahuan dan pengalaman), antar teman, antar kelompok ataupun dengan nara sumber. (5) dalam pembelajaran ada model yang dapat ditirukan, misalnya berkunjung pada tempat pameran, pelukis/pematung atau perupa lainnya yang membuat karya seni rupa murni. (6) adanya refleksi, yakni merefleksi apa saja yang telah dilakukan dan dikuasai oleh siswa. Dan (7) penggunaan pendekatan *authentic assessment* (penilaian kontekstual) dalam melakukan penilain kemajuan siswa yang meliputi penilaian proses dan hasil belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan:

kegiatan, laporan, PR, karya siswa, presentasi, demonstrasi jurnal, hasil tes tulis dan lain-lain.

C. Peran Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Murni

Dengan pendekatan kontekstual tersebut, guru selayaknya mengambil posisi sebagai fasilitator yang dapat memotivasi siswa untuk melakukan belajar. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru, yaitu: (1) memberikan fasilitas pada siswa untuk melakukan diskusi atau belajar kelompok. (2) memberikan tugas-tugas yang mengharuskan siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan dan pengalaman, baik dalam bentuk penugasan pembuatan kliping, laporan kunjungan pameran, melukis bersama pada tempat-tempat tertentu yang kondusif. (3) membimbing dan menyediakan alokasi waktu pada siswa untuk melakukan kunjungan ke tempat-tempat dimana karya seni rupa murni dipaparkan, misalnya tempat pameran karya seni rupa murni, *gallery*, museum seni, atau dapat pula bertemu tokoh/perupa baik pelukis, pematung, maupun seniman grafis. (4) membimbing siswa dalam belajar di kelas dengan memberikan ulasan, simpulan pada setiap materi yang disajikan. (5) memberikan beberapa contoh atau model dalam bentuk karya nyata pada setiap pertemuan. Dan (6) membimbing dan memberikan penilaian terhadap karya seni rupa murni yang dibuat siswa dengan cara memberikan pembahasan/ulasan.

Tidak semata guru yang harus melakukan kegiatan dalam pembelajaran ini, siswa juga harus melakukan beberapa kegiatan secara aktif dalam proses pembelajaran karya seni rupa murni ini. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa adalah sebagai berikut: (1) siswa harus sering melakukan pengamatan terhadap karya seni lukis, patung, dan grafis, agar memiliki pengalaman dan kepekaan rasa estetis. Pengamatan ini dapat dilakukan dengan cara melihat-lihat karya seni tersebut baik yang ada dalam buku-buku seni rupa, internet, karya langsung yang ada pada *showroom/artshop*, *gallery*, museum, maupun tempat-tempat pameran seni lukis, patung, dan grafis. (2) pada tahapan selanjutnya siswa membiasakan diri untuk melakukan analisis dan penilaian terhadap karya seni lukis, patung, dan seni grafis. Tentu saja kegiatan-kegiatan tersebut, harus didahului dengan melakukan kunjungan dan membuka kembali terhadap karya-karya yang ditemukan dalam buku, tempat pameran, *gallery*, maupun museum. (3) siswa harus sering bertanya, baik pada teman, guru, atau nara sumber lain yang memahami seni lukis, patung, dan seni grafis. (secara berkelompok melakuakn kunjungan dan reportase pada para pelukis, -pematung, dan seniman grafis. (4) membiasakan diri bermain-main dengan unsur-unsur

rupa, sehingga memiliki kepekaan estetis dalam mengkomposisikannya. Dan (5) Berkaryalah terus untuk melatih kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sensitivitas. Dan lima melakukan penilaian diri (nilailah kemampuan diri dalam mengapresiasi dan membuat karya serta kritikan sebagai masukan untuk meningkatkan kemampuan.

D. Petunjuk Singkat Penggunaan Bahan Ajar Seni Rupa Murni

Agar berhasil dengan baik dan menguasai bahan ajar ini, beberapa petunjuk berikut perlu diperhatikan dan dilaksanakan.

1. Bacalah dengan cermat bagian demi bagian hingga paham dan dapat menguasai bagian tersebut.
2. Temukan dan pahami kata-kata atau kalimat kunci yang tertera di samping uraian.
3. Pahami peta konsep pada masing-masing bagian dan buatlah bagan-bagan kecil sebagai ringkasan dari masing-masing bagian berdasarkan pemahaman anda.
4. Ajukan pertanyaan pada teman, guru, atau sumber lain yang menguasai tentang seni rupa murni.
5. Untuk menambah wawasan dan pengalaman lakukan kegiatan kunjungan terhadap beberapa kegiatan pameran, *artshop*, dan *gallery*, serta perhatikan karya-karya yang disajikan pada tempat-tempat tersebut.
6. Lakukan apa yang dianjurkan/ditugaskan pada masing-masing bagian bahan ajar ini.
7. Perhatikan langkah-langkah kerja yang ada setiap teknik dalam melukis.
8. Gambar yang tertera dalam bahan ajar ini hanya sebagai contoh, tidak untuk ditiru.
9. Bahan ajar ini merupakan satu kesatuan yang utuh dari bagian. Dengan demikian mempelajari bahan ajar ini harus utuh, tidak perbagian. Namun demikian untuk mempermudah dalam mengetahui penguasaan pada bagian tertentu perlu dilakukan penilaian terhadap penguasaan perbagian.

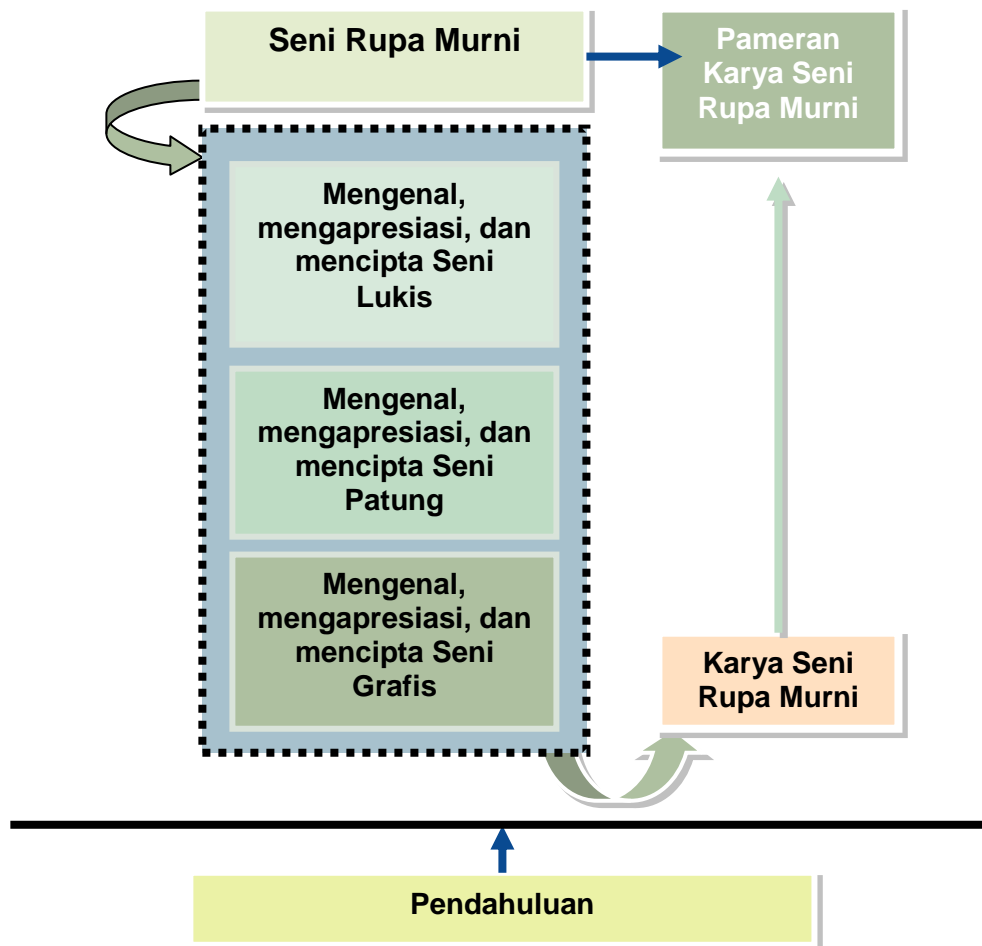
E. Peta Unit Bahan Ajar Seni Rupa Murni

Bahan ajar seni rupa murni disajikan dalam beberapa bab. *Pertama*, pendahuluan yang memaparkan tentang tujuan, pendekatan, peran guru dan siswa, petunjuk penggunaan bahan ajar, dan diakhiri dengan gambaran bahan ajar ini. *Kedua*, penjelasan seni rupa murni yang dimulai dengan pengantar, pengertian seni dan seni rupa murni, jenis dan cabang seni rupa murni, unsur-

unsur rupa, kaidah komposisi, gaya dan aliran seni rupa murni, dan diakhiri dengan intisari dari paparan bab dua seta dilakukan refleksi. *Ketiga*, mengenalkan, mengapresiasi, dan meekspresikan diri lewat seni lukis dengan cakupan: pengantar, pengertian seni lukis, teknik-teknik melukis, dan diakhiri dengan ringkasan dan refleksi serta kegiatan mengekspresikan diri lewat seni lukis dengan teknik aquarel dan plakat atau teknik campuran. *Keempat*, membahas tentang seni patung. *Kelima*, membahas seni grafis. Dan *keenam*, membahas dan melaksanakan pameran seni rupa murni yang diawali dengan pengantar, kelengkapan pameran, penataan karya pameran, pelaksanaan pameran, dan diakhiri dengan ringkasan dan refleksi serta melaksanakan pemaparan karya seni rupa murni.

F. Peta Buku

Untuk lebih mengenal dan mempermudah dalam memahami bahan ajar ini, berikut disajikan peta buku dalam bentuk bagan.



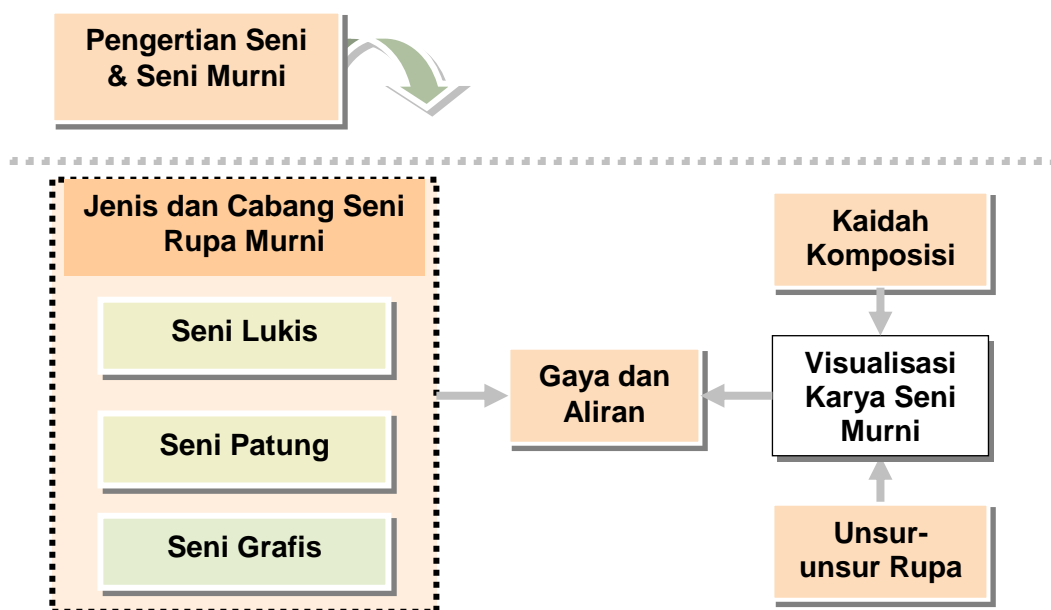
Gambar 2. Peta Buku Seni Rupa Murni

SENI RUPA MURNI

Pembahasan seni rupa murni pada bab ini meliputi: pengertian seni, pengertian seni rupa murni, jenis dan cabang seni rupa murni, dan perkembangan seni rupa murni mancanegara. Dengan pembahasan ini diharapkan akan memberikan manfaat pada siswa untuk dapat mengenal lebih jauh dan mengapresiasi seni rupa murni mancanegara. Selain itu, diharapkan juga materi ini dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri lewat seni rupa murni.

Seperti yang dijelaskan dalam pendahuluan, bahwa dengan mempelajari seni rupa murni akan memberikan manfaat di masa mendatang. Dengan adanya kegiatan mempelajari untuk mengenal dan apresiasi akan menjadikan siswa memiliki kemampuan sensitivitas terhadap berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Ada rasa untuk saling menghargai dan memahami kekurangan dan kelebihan baik yang ada pada dirinya maupun pada orang lain.

Pada bab ini akan disajikan berbagai pembahasan yang terkait dengan seni rupa murni secara umum, seperti yang tergambar pada bagan berikut ini.



Gambar 3.
Hubungan antar materi pada bab III

A. Pengertian Seni

Sebelum membahas secara khusus pada seni rupa murni, untuk menyegarkan kembali apa yang pernah dipelajari pada kelas-kelas terdahulu, pembahasan pada bab ini di mulai dengan pengertian seni seni secara umum.

Beberapa definisi seni telah dilontarkan oleh para ahli, namun belum ada kata sepakat di antara mereka. Dari sederetan pengertian seni yang ada, ada beberapa pengertian yang jika dikaji lebih mendalam, nampak persamaanya. Seni adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan atau kebutuhan spiritual (*Everyman encyclopedia*).

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan seni sebagai segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Sedangkan menurut Akhdiyati Karta Miharja, Seni adalah kegiatan rohani yang merefleksikan realitas (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuknya dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani penerimanya. Dalam pengertian seni ini menunjukkan bahwa seni akan membangkitkan pengalaman batin yang menikmatinya. Dalam hal ini Thomas Munro menyebutnya sebagai efek psikologi.

Sejalan dengan pendapat paparan beberapa pendapat tentang pengertian seni, Soedarso (1988) menyimpulkan bahwa Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin yang disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahiran seni tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan manusia yang pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya.

Dari pengertian seni di atas dapat dirinci beberapa aspek yang membatasi dan membedakan bahwa sesuatu dapat dikatakan seni atau bukan. Adapun aspek yang dapat menjadikan ciri bahwa suatu karya dapat dikatakan karya seni, yaitu: (1) karya manusia, (2) mengkomunikasikan pengalaman batin penciptanya, (3) memiliki efek psikologis bagi yang menikmatinya, dan (4) penciptaanya didorong oleh hasrat untuk memenuhi kebutuhan kemewahan, kenikmatan, dan kebutuhan spiritual.

B. Pengertian Seni Murni

Kata murni dalam kehidupan sehari-hari sering digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang masih asli. Dalam bahasan seni rupa kata murni dipertentangkan dengan terapan. Seni rupa murni dalam bahasa Inggris disebut *fine art*, sedangkan seni rupa terapan disebut *applied art*. Seni Murni (*fine art*), yakni seni yang penciptaannya tidak mempertimbangan fungsi atau tidak untuk difungsikan, misalnya seni lukis, patung, dan seni grafis. Seni Terap (*applied art*), yaitu seni yang penciptaannya mempertimbangkan fungsi atau dipersiapkan untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara langsung, di luar yang memiliki fungsi sebagai benda pajangan, misalnya kriya, kerajinan (kerajinan kulit, logam, tekstil, keramik, dan kayu), dan desain (grafis, interior, dan produk).

Berdasarkan pengertian tersebut, suatu karya seni rupa murni atau terapan dapat dibedakan berdasarkan fungsinya. Jika karya sejak pembuatannya sudah diorientasikan untuk difungsikan, maka seni tersebut termasuk seni rupa terapan (bukan murni). Sebaliknya jika suatu karya seni rupa sejak pembuatannya tidak untuk difungsikan maka karya tersebut termasuk seni rupa murni (walaupun setelah jadi oleh orang lain dijadikan hiasan dinding, misalnya lukisan).

Atas dasar ciri dan pengertian seni di atas, dapat dirumuskan secara khusus pengertian seni rupa murni sebagai berikut. Seni rupa murni adalah kegiatan rohani yang merefleksikan pada kenyataan dalam suatu karya seni rupa yang penciptaannya tidak mempertimbangkan fungsi dan bentuk serta isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani penerimanya.

C. Jenis dan Cabang Seni Rupa Murni

Berdasarkan dimensinya karya seni rupa murni dibedakan menjadi dua, yakni dua dimensi, dan tiga dimensi. (1) Karya seni rupa murni dua dimensi (*dwi matra*), yakni karya seni rupa murni yang memiliki ukuran panjang dan lebar, misalnya karya seni lukis. (2) Karya seni rupa murni tiga dimensi (*tri matra*), yaitu karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal/ketebalan/kedalaman, sehingga dapat dilihat dari berbagai arah, misalnya karya seni patung.

Selain berdasarkan dimensinya, seni rupa murni juga dapat dibedakan berdasarkan cabangnya. Berdasarkan cabangnya karya seni rupa murni dapat dibedakan menjadi: (1) Seni lukis, yaitu karya seni rupa murni yang merupakan suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan kedalam bidang dua

dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur. (2) Seni patung, seni rupa murni yang merupakan pernyataan pengalaman artistik lewat bentuk-bentuk tiga dimensi. Dan (3) Seni grafis, yaitu seni murni dalam bentuk dua dimensi yang pembuatannya dengan proses dicetak (printing/grafis).

D. Gaya dan Aliran

Gaya atau corak atau sering disebut juga langgam atau style (stijl) sebenarnya berurusan dengan bentuk luar suatu karya seni. Sedangkan aliran, paham, atau isme lebih menyangkut pandangan atau prinsip yang lebih dalam sifatnya dari suatu karya seni. Aliran merupakan paham seorang pencipta seni rupa yang kehadirannya dalam karya seni rupa tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisik karya seni tersebut. Berdasarkan perkembangan seni rupa sampai dewasa ini, aliran dan gaya seni rupa dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Klasikisme

Aliran klasikisme memandang dunia sebagai misteri yang dapat dijelajahi untuk menemukan alasan kehadiran manusia. Kaum klasikis memandang dunia



secara ideal dengan rasionalnya. Oleh karenanya aliran tersebut dapat dikatakan sebagai suatu aliran yang berkiblat kepada ideal klasik Yunani dan Romawi. Ciri yang tampak pada aliran ini adalah seolah-olah ada kesan dibuat-buat, mengesankan bentuk yang indah dan elok, komposisinya tenang, dan dikerjakan dengan teknik pewarnaan yang serba lembut, sehingga memberikan kesan yang statis, raut muka yang tenang, sehingga memberikan keagungan, pengambilan onjek lingkungan istana dan tokoh-tokoh agama. Tokoh-tokohnya, yaitu: Pragonnard, Marisot, Boucher, Vigee, Lebrun, Watteau, Ringaud, dan Jouqes Louis David.

Gambar 4
Lukisan klasikisme karya Leonardo da Vinci, cat minyak di atas panel
(Sumber The Book of Art)

2. Romantisme

Romantis berasal dari kata roman yang berarti cerita. Aliran ini selalu menyajikan kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa, atau tragedy-tragedi yang dasyat. Ciri atau sifat yang dapat disimak dari karya seni lukis yang beraliran romantisme ini antara lain: penuh gerak, gejolak, emosi, warna meriah, dan penuh kegetiran/kepanikan.



Gambar 5
Lukisan Romantisme Karya Francisco Goya, The second of May, Cat minyak
(Sumber The Book of Art)

3. Realisme

Melukiskan sesuatu yang real atau nyata/konkrit. Pada aliran ini para pelukis hanya mau melukiskan sesuatu yang nyata atau apa adanya, tidak banyak berfantasi dan berimajinasi tentang keadaan, sehingga tidak mau melebih-lebihkan atau sebaliknya.



Gambar 6
Lukisan Realisme Karya Jusepe de Ribera, Old Woman Frying eggs, cat minyak
(Sumber The Book of Art)

4. Naturalisme

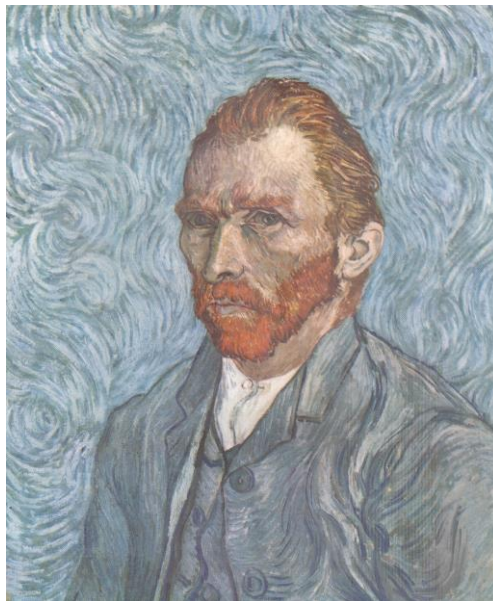
Hampir sama dengan realisme, perbedaannya hanya pada pemilihan yang objek yang indah-indah saja. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa naturalisme adalah realisme yang memilih objek yang indah-indah saja, sangat fotograferis, dan membuai.



Gambar 7
Lukisan naturalisme Karya Jacob Van Ruisdael: the Waterfall, cat minyak
(Sumber The Book of Art)

5. Impresionisme

Kaum impresionisme dalam menyajikan karyanya sangat dipengaruhi oleh keadaan cuaca. Lukisan kaum impresionisme hanya merupakan kilasan-kilasan sinar yang jatuh kepada benda dan dipantulkan ke mata. Selain itu, kaum impresionisme tidak pernah menggunakan warna hitam, karena dalam ilmu pengetahuan warna hitam terjadi bila benda tidak terkena cahaya sama sekali. Oleh karena itu, impresionisme adapat diartikan sebuah aliran atau paham yang melukiskan kesan atau pengaruh pada perasaan. Secara khusus kesan yang dilukiskan adalah kesan cahaya yang jatuh atau memantul pada suatu objek /benda yang kasat mata, terutama cahaya matahari karena memiliki kekayaan warna yang tidak terbatas. Istilah ini sebenarnya hanya kebetulan saja diperoleh dan nama-nama yang telah dicanangkan ialah realisme (cahaya) atau disebut *light painting* atau *outdoor painting*. Itulah sebabnya kaum impresionisme sering disebut sebagai realis cahaya (*light painting*). Karena kesan utamanya adalah cahaya, maka garis pada karya ini tidak nampak lagi. Pelopor aliran ini adalah Manet dan muncul nama impresionisme pada tahun 1874, tokohnya seperti Claude Monet, Aguste Renoir, Frederic Bazille, Edgar Degas, Mary Cassatt, Henry Toulouse Lautrec dan kemudian didukung pula oleh kelompok yang berasal dari studio *Suisse* seperti Camille Pissaro, Arman Guillaumin dan Paul Cezanne.



Gambar 8
Lukisan Impresionisme Karya Vincent Van Gogh, self-portrait, cat minyak
(Sumber The Book of Art)

6. Post impresionisme

Aliran ini merupakan kelanjutan dari aliran impresionisme, menunjukkan kecenderungan pada ekspresionisme. Pada umumnya kaum post impresionisme berpendapat bahwa keindahan yang terdapat di alam ini tidaklah sama dengan keindahan yang terdapat dalam seni.

7. Seni Optik

Munculnya seni optik diinspirasi oleh seni impresionisme dan post impresionisme, terutama dalam cara mengungkapkan campuran optis dari warna, meninggalkan metode mencampur warna di palet dan membiarkan mata untuk mencampur torehan – torehan warna dari kejauhan. Istilah '*optical*' atau '*retinal*' (penglihatan) secara umum diterapkan pada karya – karya dua dan tiga dimensi yang masing–masing menjelajahi dan memanfaatkan kesalahan mata. Seni Optik berhubungan dengan cara – cara yang sangat mendasar dan penting berkenaan dengan ilusi. Selain itu, dapat dikatakan pula bahwa seni optik itu abstrak yang pada dasarnya formal dan eksak dan dapat dilihat sebagai sebuah perkembangan di luar.

Jumlah seniman yang berkarya dengan idiom Seni Op sangat terbatas. Garis – garis berombak yang menghasilkan kesan yang mendekati magis dengan ilusi kedalaman dan gerak dimanfaatkan oleh J.R. Soto, Gerald Oster, John Goodyear, Ludwig Wilding dan Mon Levinson.

8. Ekspresionisme

Ekspresionisme adalah suatu aliran yang menggunakan kebebasan distorsi bentuk dan warna untuk melahirkan suatu emosi atau sensasi dalam jiwa. Aliran ini berusaha melukiskan aktualitas yang sudah didistorsi ke arah suasana kesedihan, kekerasan, atau tekanan batin yang berat. Tugas pelukis adalah memproduksi hal yang berdimensi tiga ke dalam suatu bidang datar (kanvas). Ruang dan isi tidak bisa dipisahkan. Tidak ingin sekedar untuk meniru alam (*mimesis*), melainkan alam ini ingin diciptakan kembali untuk memperoleh bentuk–bentuk yang kuat. Karya-karya ekspresionisme pada umumnya bertendensi ke arah individualisasi dan fragmentasi; pada pribadi-pribadi tidak ditumbuhkan nilai-nilai sosialnya melainkan justru dikembangkan kesadarannya akan isolasi dan keterpisahannya.

Ekspresionisme merupakan aliran dalam seni lukis abad ke 20 yang dilahirkan di Jerman dan dalam beberapa waktu lamanya berkembang di sana. Ekspresionisme berangkat dari realisme dinamis dan reaksi terhadap impresionisme dan kecenderungan objektif kubisme Paul Cezane dan Pointilisme George Seurat yang berkembang pada akhir abad 19. Apabila pandangan impresionisme, persepsi alam adalah kemurnian *image* pada retina, sehingga muncul jajaran warna yang banyak, tak berhubungan dengan perbendaharaan benda itu sendiri dan tidak ada garis. Sebaliknya sebaliknya kaum ekspresionis membawa kembali pada garis, khususnya gerak kerangka kerja linier tiga dimensi, memberi tekanan gerak garis dan semua ketegangan kinetic. Kaum ekspresionis mencoba mengamati alam sebagai suatu yang dinamis. Tokoh yang paling menonjol adalah Van Gogh, Gauguin, Edvard Munch (Norwegia), Kandinsky dan Jawlensky dari Rusia.

9. Abstrak Ekspresionisme

Sebuah aliran yang menumpahkan gejolak jiwa manusia yang digambarkan secara spontan/abstrak. Merupakan gerakan dalam seni lukis yang paling dinamis di tahun 40-an perkembangannya terjadi di New York dengan adanya gaya ini maka orang-orang Eropa untuk pertama kalinya mengarahkan pandangannya ke Amerika Serikat sebagai titik pusat perkembangan seni lukis dunia. Tokoh: Arshile Gorky (1905-1948), Hans Hofman (1880- 1966), Jackson Pollock (1912-1956), Willem de Kooning, Tomlin dan Frans Kline. Mereka juga dapat disebut sebagai action painting atau the New York school. Sumber utama gerakan ini ialah improvisasi Kandinsky yang kemudian ditambah dengan dadaisme Duchamp serta Surealisme Miro dan Paul Klee.

10. Fauvisme

Fauvisme merupakan gerakan ekspresionisme di Perancis yang dinamakan golongan liar. Karyanya bersifat dekoratif sebagai pengembangan dari gaya ekspresionisme. Fauvis berasal dari kata *Les Fauves* (Perancis) yang artinya binatang liar, yang dulu digunakan Louis Vauxcelles, seorang kritikus yang terkejut keliaran sekelompok pelukis-pelukis muda yang berpameran di Salon d'Automne, dan menyebut mereka sebagai sangkar binatang-binatang liar (*cage des fauves*), padahal sebelumnya mereka menamakan diri kelompok Salon d'Automne aliran ini memang sangat bebas baik dalam warna, terutama pada waktu itu. Sebuah pohon bisa jadi biru atau merah atau lainnya.

Gerakan Fauvisme merupakan reaksi terhadap metode yang lambat dan tidak tepat dari neoimpresionisme ala Seurat dan Signac. Ciri – cirinya ada pada “ketepatan bukan selalu merupakan kebenaran”. Karya – karyanya banyak dipengaruhi oleh studinya atas seni Timur: keramik Persia, mozaik Bizantium, dan seni permadani Islam. Dengan munculnya seni lukis Fauvisme ini maka ikatan seni tentang warna dan bentuk alam terputus. Fauvisme tidak berumur panjang, namun memiliki andil besar sebagai pembebas dalam perkembangan seni lukis selanjutnya. Walaupun Fauvisme belum memperkenalkan bentuk-bentuk abstrak, tetapi peluang untuk sampai di sana sudah ada. Tokoh-tokohnya antara lain: Henri Matisse, Maurice de Vlaminck (1876-1958), Andre Derain (1880-1954), Roul Dufi (1877-1953) Kees van Dongen (1877-1958), dan nama-nama lain seperti Marquet, Henri Maguin atau Jean Puy.

11. Kubisme,

Nama kubus (*cubes*) berkaitan dengan bentuk – bentuk kubus yang aneh. Dengan demikian kubisme merupakan aliran dalam seni lukis yang melahirkan karya yang didasarkan pada bentuk rancangan struktural, dengan mengkotak-kotakan alam dan ruang latar dwi matra. Aliran ‘*cubism*’ dimulai di Paris pada tahun 1906, dipelopori oleh Pablo Picasso dan Georges Braque.

Terdapat dua tipe kubisme yaitu kubisme analitik dan kubisme sintetik. Dua cara yang berbeda dalam melukiskan objek, yang pertama berdasarkan pemisahan objek (analisis), yang kedua berdasarkan berbagai unsur sehingga menghasilkan bentuk baru (sintetis). Kubisme analitik sebenarnya diturunkan dari cara – cara melukis realisme Cézanne, yaitu keinginan mempertahankan kesan dwi matra dari bidang kanvas (sebagai lawannya: tri matra pada lukisan representasional yang mengutamakan perspektif). Titik tolaknya tetap seni yang mengimitasi alam, tetapi menggubahnya menurut cara tertentu. Konsep melukis untuk tidak sekedar meniru alam, melainkan menciptakan kembali bentuk – bentuk yang kuat dan terstruktur. Jadi seniman mesti menganalisis sekurang – kurangnya unsur esensial seperti garis, bidang, dan massa dari objek yang dilukis. Tipe kubisme sintetik muncul dari teknik baru “*papiers collés*” (kolase kertas) yang dimulai oleh Braque pada musim seni tahun 1912, atau juga dikenal dengan teknik menempel potongan – potongan, garis bidang bentuk dan warna sehingga menjadi suatu kesatuan utuh.

12. Purisme

Gerakan purisme sebagai reaksi terhadap keanalitisan Kubisme yang berlebihan dan perlu dimurnikan lagi. Kubisme telah sampai pada jalan buntu dan berlebihan, sehingga menjadikan Kubisme tidak lain dari sekedar ramuan – ramuan dekoratif saja. Oleh karena itu harus ada reformasi untuk mengembalikan ke abstraksi yang terarah.

Kelompok Purisme kurang mendapat tempat dalam perkembangan seni lukis modern, disebabkan teori yang dikembangkan kaum Puris memerlukan realisasinya dalam bentuk tiga dimensional untuk menyelesaikan sampai pada titiknya. Keinginan akan bentuk yang murni dalam teorinya, mereka paparkan lewat karya arsitektur dan seni patung.

13. Abstrak

Seni lukis abstrak adalah suatu karya seni yang diciptakan dengan susunan unsur–unsur rupa (garis, bentuk dan warna) yang sama sekali terbebas dari ilusi atas bentuk-bentuk di alam. Susunan garis dan warna tersebut murni tanpa keterlibatan dan keterikatan pada bentuk objek. Bentuk-bentuk alam itu tidak lagi berfungsi sebagai objek ataupun tema yang harus dibawakan, melainkan sebagai motif saja. Jika pada aliran sebelumnya seniman masih bertitik-tolak dari objek nyata, maka pada aliran abstrak seniman berusaha mengungkap sesuatu kenyataan yang ada di dalam batin seniman. Karena sesuatu muncul dari dunia dalam, yaitu dunia batin seseorang, maka yang muncul biasanya akan berbeda dengan dunia luar (kenyataan). Sehingga karya–karya seni abstrak ini akan bersifat individualistis dan sangat pribadi. Pelopornya: Wasilly Kandinsky.

Jika seni abstrak (lukisan abstrak), secara wujud fisik masih nampak kesan alam, biasanya disebut semi abstrak; impresionisme-abstrak, bahkan kubisme dan futurisme disebut juga abstrak. Namun yang benar – benar abstrak (secara murni) ada dua kategori yang berbeda: “Ekspresionisme-Abstrak” dan “Geometris-Abstrak”. Pada Ekspresionisme-Abstrak pengungkapan garis dan warna cenderung tidak geometris, dan ada dua jenis yang tergolong ekspresionisme-abstrak yaitu “*colour field painting*”, garis dan warna yang diungkapkan cenderung menampilkan bidang – bidang lebar dengan warna cerah. Jenis kedua “*action painting*”, garis dan warna yang diungkapkan

cenderung menampilkan semburan – semburan, plotot – plototan, serta wujud – wujud ekspresif di atas kanvas.

Abstrak dalam bentuk paham dibedakan menjadi abstrakisme dan abstraksionisme. **Abstrakisme** adalah sebuah aliran seni yang menggambarkan sebuah bentuk yang tidak berwujud, non figuratif. Sedangkan **abstraksionisme** adalah sebuah aliran seni yang menggambarkan sebuah abstrak (ringkasan) dari sebuah tema, gejala, atau peristiwa kehidupan.

14. Futurisme

Aliran merupakan penggabungan pertimbangan waktu dan ruang, dalam permainan unsur yang dinamis. Aliran ini berkembang pada tahun 1909 di Italia dengan istilah *Manivesta Futurista*, suatu aliran yang menentang pemikiran-pemikiran akademis. Kaum futuris beranggapan bahwa mengenai pandangan hidup baru yang menyatakan tentang kehidupan harus diangkat tinggi-tinggi. Bahkan peperangan dan revolusi dianggap oleh paham ini sebagai suatu cara pula untuk mengangkat derajat kehidupan. Sehubungan dengan itu, maka penganut futuris hasil karyanya tampak adanya gerak yang mengandung kecepatan, yang selanjutnya akan berkesan pada lukisan karena banyak gerak terjadi kesimpangsiuran.

Menurut Kaum futuris “gerak” yang akan dihasilkan di atas kanvas tidak akan lagi merupakan saat – saat yang lazim dalam telaah dinamis umumnya, tetapi merupakan sensasi dinamis itu sendiri. Kaum futuris memperlihatkan aliran barunya kepada dunia sebagai upaya untuk memahami dunia tidak seperti apa adanya melainkan dunia sebagai apa yang dialaminya. Atau dalam kata lain pula, aliran Futurisme mengartikan seni baru mereka sebagai upaya merasakan pengalaman yang sesungguhnya.

Tema dan objek yang sering diambil kaum futuris seperti dansa, arak-arakan, kerusuhan, dan sebagainya yang mengandung kesibukan dalam masyarakat. Seniman-seniman penganut aliran ini antara lain: Carlo Carra, Severini, Fillipo Tommaso, Marinetti, Luigi Ruscolo.

15. Dadaisme

Dadaisme merupakan sebuah aliran yang bergaya nihilistik, antirasional, anti moral, dan sinis, sebagai kekecewaan dan protes pada masyarakat yang kejam dan kasar. Aliran ini menentang semua syarat yang berlaku bagi keindahan yang telah ada, bersikap nihilistik, mendukung surealisme dan aliran-aliran yang

belakangan lahir. Oleh karena itu dalam menciptakan hasil seni memilih bentuk yang spontan dan pencurahan perasaan sepenuhnya. Sinisme dan ketiadaan ilusi adalah ciri khas “Dada” yang diekspresikan dalam bentuk main-main, mistis ataupun sesuatu yang menimbulkan kejutan. Dada menolak setiap mode moral, sosial maupun estetis.

Dada anti estetika, karena estetika dihasilkan oleh pikir, sedang dunia ini telah terbukti tanpa pikir. Tersirat bahwa teori tersebut dipengaruhi atas pandangan mereka tentang kemuakannya pada dunia saat itu. Akibat Perang Dunia I, karena kekacauan, membuat mereka sinis terhadap keadaan dunia sekelilingnya termasuk kesenian.

Nama ini diambil begitu saja dari sebuah kata Jerman-Perancis yang berarti bahasa anak-anak untuk menyebut kuda mainan. Mereka lahir sebagai protes terhadap nilai-nilai sosial yang makin runyam akibat berkecamuk perang dunia I. Aliran ini lahir sekitar bulan Pebruari 1916 di Cabaret Voltaire di Zurich (dan disusul tempat-tempat lainnya) dan kaya-karya mereka rata-rata cukup sinis, seperti lukisan “Monalisa” karya Leonardo da Vinci yang diberi kumis. Dada menolak setiap kode moral, sosial maupun estetika. Pandangan estetika dada ialah tak ada estetika, karena estetika dihasilkan oleh pikir, sedang dunia telah terbukti tanpa pikir.

16. Pittura Metafisika

Pittura metafisika merupakan seni lukis yang mendasarkan pada dunia metafisika. Kaum pittura metafisika menjelaskan bahwa segala sesuatu di dunia ini, memiliki dua aspek yang nampak (kasat mata) dan aspek metafisik yang hanya bisa ditangkap oleh orang-orang tertentu dan pada saat tertentu pula (transedental). Sehingga karya-karya semacam ini disebut lukisan metafisis atau *metaphysical picture*. pittura metafisika merupakan pengawal surrealisme. Kerja mereka menggambarkan sesuatu yang aneh, asing, sepi, susunan serta objek-objek yang lahir merupakan wujud yang aneh dan tidak nyata.

17. Surrealisme

Paham surrealisme merupakan ilustrasi mimpi dan ungkapan bawah sadar. Kehidupan dilukiskan sebagai lambing-lambang, irasional, menekankan pada kejutan-kejutan, dan fantasi. Dengan landasan akan keyakinan realitas yang superior itu, maka timbullah dua tendensi dalam surrealisme, yaitu

surrealisme ekspresif dan surrealisme murni. Seniman surrealisme ekspresif dalam proses berkarya melewati “masa tertentu” semacam kondisi tidak sadar, untuk melahirkan symbol dan bentuk–bentuk pada karyanya. Umumnya seniman surrealis ekspresif ini masih menggunakan perbendaharaan (medium) sebelumnya.

Kreativitas kaum Surealis berusaha membebaskan dari kontrol kesadaran, menghendaki sebebaskan orang tengah bermimpi. Gerakan ini sangat dipengaruhi oleh ajaran ilmu jiwa dalam, terutama analisis psikis (*psycho analysis*) dari Sigmund Freud. Tokoh aliran surrealisme yang banyak dikenal seperti Salvador Dali, Paul Klee, Jin Arp, Marx Ernst, Chirico, dan Andre Masson.

18. Suprematisme

Suprematisme merupakan supremasi dari perasaan murni di dalam kehadiran seni, bujur sangkar yang dihadirkan di atas kanvas putih ataupun bujur sangkar di atas kanvas putih, tidak menggambarkan apa – apa kecuali bujur sangkar itu sendiri.

Untuk mengekspresikan maksud bukanlah melalui proses imitasi tetapi melalui proses kreasi. Bentuk yang dikembangkan oleh Malevich merupakan unsur bentuk yang paling dasar (*supreme*) yang mengandung makna keterlibatan manusia di tengah – tengah kekacauan alam. Bujur sangkar merupakan contoh bentuk yang tidak pernah dijumpai pada alam, bujur sangkar merupakan unsur suprematis yang paling dasar. Bujur sangkar merupakan penolakan terhadap dunia rupa dan dunia masa lalu.

Teori yang dikembangkan Bauhaus tersebut adalah bahwa apa yang hadir di atas kanvas bukan merupakan representasi ataupun symbol-simbol hasil penyerapan alam, tetapi merupakan kreasi bentuk simbolisme perasaan manusia. Bentuk simbolis yang dilemparkan seniman dalam kreasinya tidak berasal dari pikirannya melainkan dari perasaannya, atau lebih tepat dikatakan sebagai formasi pengalaman emosionalnya (A. Sudiarja, 1982:75). Sehingga kaum Suprematis tidak memetingkan objek, ataupun ide – ide dari pikiran sadar. Perasaan adalah faktor yang menentukan.

19. Konstruktivisme

Aliran ini berusaha menciptakan bentuk–bentuk tiga dimensi yang abstrak dengan menggunakan bahan bangunan modern seperti kawat, besi, kayu dan plastik.

Dengan menggunakan bahan – bahan tersebut, mereka mencari “Supreme reality” seperti halnya kaum Suprematis. Karya yang paling terkenal adalah ‘*Monument of the Third International*’ (1919-1920), merupakan suatu pernyataan simbolis dari komunikasi politis maupun acuan yang dinamis terhadap tatanan ruang kosmik yang modern. Sumbu Oblik dari Heliks itu dapat diidentifikasi sebagai sumbu bumi dalam sistem tata surya kita dalam penggunaan materialnya, ekspresi dari gerakan dan penerapan sarana – sarana non arsitektur yang ditujukan bagi propaganda politik. Material, ekspresi gerak dan tema sebagai propaganda politik adalah sama pentingnya dengan ideologi ruang murni.

El Lissitzky, murid Suprematis Malevich mengungkap ide ruang lebih jelas lagi. Menurutnya, hanya ada dua cara dalam mendesain, yaitu dengan ruang dan dengan material. Dalam berkarya seniman mengubah kekosongan yang biasa saja itu menjadi sebuah ruang yang artistic dengan membangun suatu ketegangan di antara elemen – elemen materialnya.

20. Seni Kinetik

Kinetik identik dengan gerak. Gerak dalam konteks ini adalah gerak yang sesungguhnya. Seni kinetik merupakan seni yang melibatkan gerakan, tetapi tidak semua seni yang melibatkan gerakan berarti kinetik. Mereka tertarik pada gerak itu sendiri sebagai bagian yang integral dengan karyanya. Dengan kata lain, bahwa seni kinetic adalah seni mengedepan gerak yang sesungguhnya. Dari gerakan tersebut sehingga membentuk suatu bidang, bentuk dan warna lain. Terkadang memanfaatkan cahaya/sinar yang menyebabkan bayang-bayang yang dimanfaatkan sebagai bagian dari karya itu sendiri.

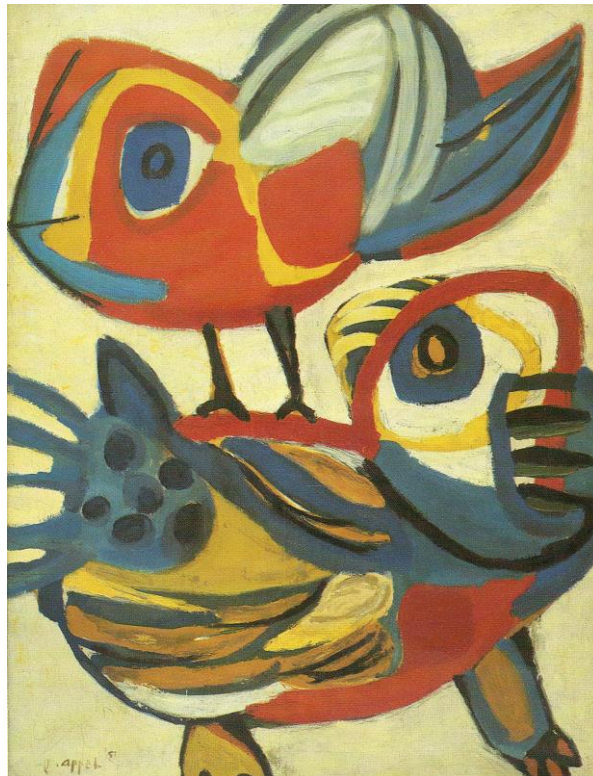
21. Neoplastisme (De Stijl)

Neoplastisme adalah seni rupa sebuah gerakan yang menganggap semua lukisan itu terdiri dari garis dan warna yang merupakan esensi gerakan. Oleh karena itu, garis dan warna harus dibebaskan dari beban peniruan alam,

dan membiarkan keberadaannya sebagai garis dan warna itu sendiri. Lukisan harus terbingkai dalam bidang datar, oleh karena itu bidang datar harus dihormati sebagai bidang datar, tidak dikelabui sebagai penggambaran ruang. Lukisan haruslah di mana ia berada. Pelukis gerakan ini mengejar universalisasi dengan kesederhanaan bentuk yang makin sederhana makin mendekati empat persegi panjang. Kaum Neoplastis menggunakan warna primer. Oleh karena itu warna-warna tersebut harus dimanfaatkan sebab setiap warna berbicara untuknya sendiri.

22. Dekoratif

Sebuah karya seni yang memiliki daya (unsur) (meng)hias yang tinggi atau dominan. Di sini tidak menampakkan adanya volume keruangan maupun perspektif. Semua dibuat secara flat atau tidak menunjukkan ketiga dimensiannya.



Gambar 9
Lukisan dekoratif karya Karel Appel, *The Meeting*, cat minyak
((sumber: Dutch Art: visual art in the Netherlands, Edisi Maret 1989, h:38))

23. Dekora(tif) Magis

Sebuah gabungan dari kata dekoratif dan magis/gaib. Kata dekoratif berarti penuh dengan hiasan/ornamen. Kemudian digabung dengan kata magis yang berasumsi menggetarkan dan memiliki daya pukau. (contoh lukisan Widayat).

24. Dekoratif Naif

Sebuah gaya dalam mengungkapkan keindahan dekoratif berjenis naif (liar, kekanak-kanakan) dan primitif. Dalam gaya ini hampir tidak terkekang masalah proporsi objek atau figur, perspektif atau volume keruangan. Semuanya menampakkan unsur menghias dua dimensinya secara kuat.

25. *Conceptual art*

Sebelum tahun 70-an karya dianggap sah sebagai karya seni jika sudah berwujud karya seni, seperti lukisan, seni patung, dan grafis. Menurut penganut seni konsep ini, bahwa catatan-catatan konsep/gagasanpun telah merupakan karya seni. Penganut seni ini menyatakan bahwa idepun sudah bisa dianggap indah dan menarik, maka tak heran jika karya yang disajikannya berupa diagram serta pola pikir seorang artis/seniman dalam menghasilkan karyanya. Aliran ini muncul karena adanya krisis dalam seni lukis serta kebuntuan estetika formalis dan minimalis.

Dalam seni konseptual ide, gagasan atau konsep merupakan segalanya . Ide atau gagasan senimannya menjadi hal yang paling penting sedangkan bentuk material dan objek seninya hanyalah merupakan akibat samping dari konsep seniman. Mereka menggunakan terminology – terminology, dematerial dan anti form (Wheeller, 1992). Seni ini sangat kontroversial, menjungkirbalikkan segala bentuk kemapanan seni (nilai – nilai, gaya, galeri, pasar seni, dsb). Awalnya sulit untuk dimengerti karena menggunakan keanekaragaman media atau material seni sebagai akibat dari kompleksitas gagasan atau idea para senimannya.

Secara garis besar seniman konseptual menonjolkan konsep dalam sikap berkesenian. Mereka berkeberatan dengan media konvensional, mencari alternatif paling radikal., Bahasa menjadi esensi dari seni, sedangkan aspek visual yang menyenangkan indera hanyalah bersifat sekunder Seni konseptual terdiri atas *performance art*, seni proses, seni bumi, seni lingkungan, dan Happening art. (1) **Performance Art** merupakan transformasi narasi (teks

tertulis) ke dalam bentuk – bentuk teatrical, personal, maupun kolektif. Istilah *Performance Art* berbeda dengan istilah *Performing Arts* atau ‘Seni Pertunjukkan’ yang meliputi musik, tari dan teater. (2) **Seni proses (*Process Art*)**; seni mengangkat media atau benda-benda yang dapat berproses disajikan langsung pada penikmat sebagai suatu karya seni. Material yang digunakan bisa berupa: minyak, kayu, karet, rumput, es, debu, daging, dsb serta memanfaatkan kekuatan alam, gravitasi, temperature, atmosfer yang selalu membuat subjek karya selalu berproses seperti mengembang, menyusut, membusuk, dan sejenisnya. (3) **Seni Bumi (*Earth atau Land Art*)**, yakni seni yang memanfaatkan kekayaan alam, bentuk amorf, bentuk abstrak, kerucut, ketahanan alam, geologi, cuaca, berbagai ilusi yang ditimbulkan untuk kepentingan seninya. (4) **Seni Lingkungan (*Environments Art*)**, yaitu seni yang memanfaatkan berbagai material sebagian besar adalah material bekas atau material yang tidak layak pakai untuk berkesenian, para artist punya misi tertentu terhadap lingkungan yang dalam format yang kecil seni ini disebut *Asemblage Art*. Dan (4) ***Happening Art***; *Happening* mengacu pada aksien dalam *Action Painting*. Para artisnya sebagaimana gaya dalam *action painting* mengutamakan spontanitas dengan berbagai gerakan improvisasi seperti halnya pada seni pertunjukan (*performance*). Bedanya, *Happening* ditampilkan dalam ruang dan waktu yang sebenarnya (Wheller, dalam Kartia DS, 2004).

26. Pop Art

Seni pop telah mempopulerkan sesuatu yang berguna dan telah lama terlupakan seperti: sisi lingkungan yang kumuh, polusi pabrik yang menghantui kematian, kehidupan masyarakat kecil yang terlupakan, sejarah yang terlupakan dan hal-hal yang sedang terlupakan mereka ingatkan kembali dalam bentuk kesenian. Dengan demikian, seni pop pada dasarnya mengingatkan kita pada seni realitas (bukan realisme),. pada lingkungan, dan mengingatkan kita pada sesuatu yang telah akrab dengan kita, namun sudah kita lupakan yang sesungguhnya dapat diangkat sebagai satu kesenian yang dahsyat, dan akan bermanfaat bagi kehidupan. Seni pop merangsang sebab dan akibat yang terjadi, dengan cara menyajikan sesuatu yang telah lama dilupakan.

27. Seni Minimal

Seni minimal pada dasarnya sebagai usaha untuk mendapatkan kembali unsur bentuk dalam karya. Seniman bekerja berdasar atas bentuk – bentuk fundamental dan geometris, bentuk yang seakan – akan dikenal oleh umum, seperti bentuk segi empat, lingkaran silindris dan kubus serta tidak membawa arti apa – apa. Seni Minimal merupakan visualisasi suatu sistem logis yang bertitik tolak dari khas yang dipunyai oleh sebuah modal tertentu. Mereka komitmen terhadap kemurnian yang nyata, ketegasan konsep, keharafiahn, dan kesederhanaan. penafsiran kubus yang tidak terbatas. Menciptakan suatu kesan keseimbangan yang simetris, tidak pernah menyimpang dari bidang dasar gambar yang berarti sangat bertolak belakang dengan kebebasan.

28. Elementarisme

Aliran ini bertentangan dengan esensialisme mereka lebih mendekati kaum futuris yang menggunakan gerak dan kecepatan. Nama ini dipopulerkan oleh pelukis Theo van Doesburg dari Belanda. Pada karya seni lukisnya tampak bidang-bidang yang diisi dengan garis miring yang bermaksud menunjukkan suatu gerak. Pada akhirnya lukisan van Doesburg memang nyaris mirip dengan Piet Mondrian).

29. Esensialisme

Aliran ini bertentangan dengan futurisme. Jika futurisme menyatakan gerak adalah utama, maka esensialisme sebaliknya. Bagi gaya esensialisme yang esensial dalam kosmos adalah kesatuan dari daya angkut yang menyebabkan semuanya berada ditempatnya masing-masing. Keseimbangan kosmos adalah esensial dari semua yang ada, pengungkapan yang esensial ini adalah tujuan dari seni. Penganut aliran ini menggunakan teknik penerapan warna, garis, dan bentuk ilmu ukur, segi empat dan sejenisnya. Pedoman hukum-hukum kosmos yaitu: kesatuan, keseimbangan, keserasian di alam semesta. Penganut aliran ini adalah Piet Mondrian dan Van der Leek.

29. Formalisme

aliran ini beranggapan segala bentuk seni adalah permanen, berdiri sendiri (otonom), dan sangat mengutamakan keindahan artistik. Mereka dengan sangat kuat mengeksplorasi keindahan teknik, bahan serta alat yang dipakai. Sehingga tidak mengherankan bahwa tujuan utama karya bukanlah sebuah representasi

sosial atau dengan kata lain mereka tidak peduli dengan hal diluar seni itu sendiri.

30. Divisionisme

Teori memecah belah warna yang merupakan pengembangan teknik dan gaya impresionisme atau pointilisme. Gaya ini memang terkesan sangat teoritis, terencana masak-masak dan diselesaikan dengan sangat tetiliki, sehingga kadang tampak seperti mozaik. Tokoh yang masuk di dalamnya adalah Seurat, dan Paul Signac (1863-1935) -----bandingkan dengan pointilisme

31. Super-Realisme

Aliran super-realisme atau hiperrealisme atau juga sering disebut fotorealisme memandang dunia tidak dengan ilusi, namun dengan penghayatan. Lukisan realis yang lebih memfokuskan pada teknik yang akurat, seolah dapat dirasakan volume dan karakteristik dari objeknya. Ia mengubah bidang 2 dimensi menjadi 3 dimensi. Kedalaman dan kemurnia objek yang ingin dicapainya membuat pandangan mata sulit membedakan antara lukisan dengan kenyataan objek yang sebenarnya. Itulah teknik yang kemudian disebut sebagai *trompe l'oeil*. Kata *hyper-realism* lebih banyak berkembang di Eropa. Sedangkan di Amerika lebih banyak dibuat photo-realism.

Usaha untuk kembali pada bentuk / objek, seperti usaha representasi alam melalui karya seni ini dipengaruhi pula oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fotografi terkadang dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk merekam objek yang kemudian divisualkan dalam lukisan. Foto hasil kerja kamera digunakan sebagai patokan dalam menghasilkan karya seni. Kesempurnaan representasi alam yang dihasilkan kamera tersebut direproduksi kembali ke dalam karya seni dua dimensi, namun demikian hasil fotografi dengan karya seni lukis memiliki perbedaan yang nyata. Kaum super-realisme mencoba merepresentasikan realita dengan hasil akhir mirip terutama dari segi pencahayaan, kesempurnaan bentuk dan warna.

32. Ilusionisme

Sebuah aliran yang memanfaatkan strategi *trompe l'oeil* . ilusionisme adalah keahlian menggunkan teknik menggambar antara lain perspektif dan

pewarnaan untuk menipu mata yang dilukis seperti apa adanya (realitas). Aliran dan teknik ini berkembang sejak tahun 1474 di Prancis.

E. Unsur-unsur Rupa

Unsur-unsur rupa seni murni pada dasarnya sama dengan unsur-unsur rupa seni rupa pada umumnya. Dengan demikian, unsur-unsur rupa yang dipelajari pada pembahasan ini merupakan unsur-unsur rupa yang dapat dikomposisikan baik dalam seni lukis, patung, maupun seni grafis. Adapun unsur-unsur rupa yang dimaksud terdiri atas: garis, bangun (*shape*), warna, dan tekstur (rasa permukaan benda),

1. Garis

Garis merupakan unsur rupa seni lukis dari hasil suatu goresan yang diakibatkan oleh sebuah titik bergerak sehingga membentuk jejak. Selain itu, garis juga dipahami sebagai batas limit suatu benda, masa ruang, warna, dan susunan dari objek-objek.

a. Peranan Garis

Dalam karya seni lukis garis memiliki peranan penting. Peranan garis pada karya seni lukis tersebut dapat dibedakan menjadi: garis sebagai garis, garis sebagai simbol emosi, garis menggambarkan sesuatu secara representatif, dan garis sebagai simbol ekspresi.

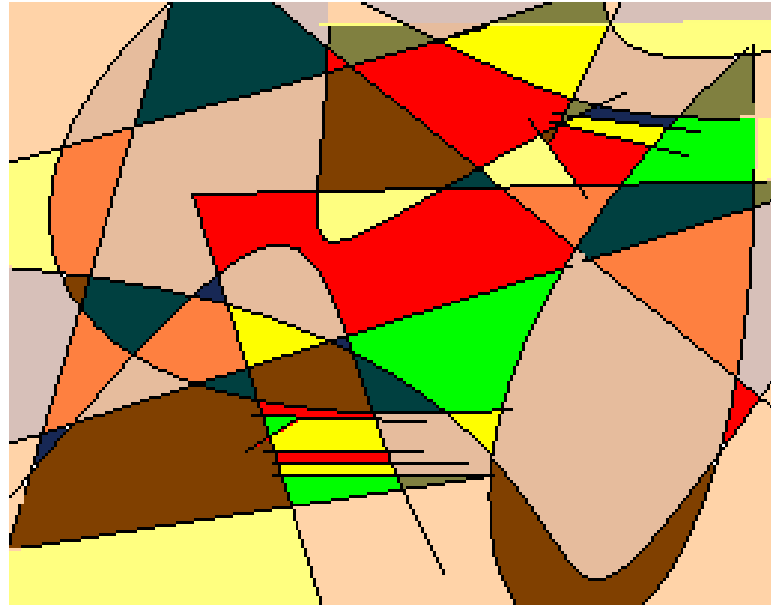
Garis sebagai garis pada dasarnya hanya memberi tanda dari bentuk. Sedangkan garis sebagai simbol emosi sering disebut goresan, misalnya garis-garis pada lukisan Van Gogh dan Affandi. Garis yang menggambarkan sesuatu secara representatif terdapat pada gambar ilustrasi. Garis sebagai simbol ekspresi dari ungkapan seniman dapat dilihat pada lukisan-lukisan non figuratif, ekspresionisme, dan abstrasionisme.

b. Sifat Garis

Selain memiliki peranan, garis juga memiliki sifat, yaitu sifat formal dan non formal. Sifat formal digambarkan dengan garis-garis geometris yang beraturan dan resmi. Sedangkan sifat non formal digambarkan dengan garis-garis non geometris yang luwes, lemah gemulai, lembut, dan acak-acakan.

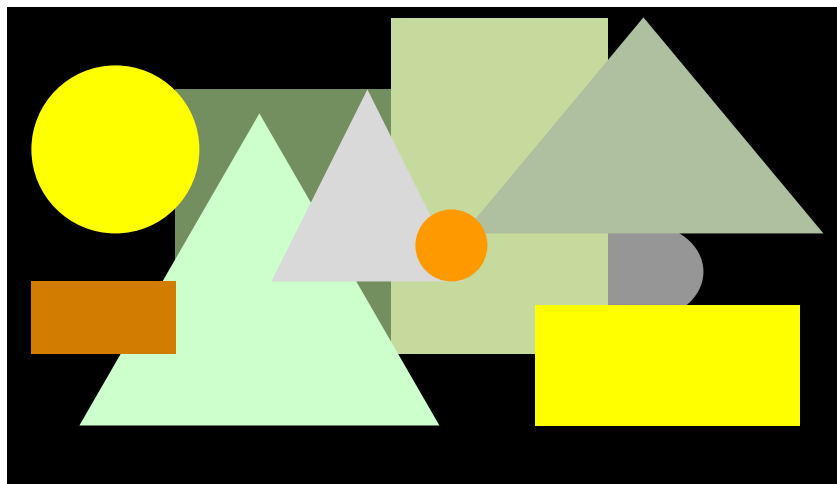
c. Wujud Garis

- 1) Garis Nyata, yaitu garis yang dihasilkan dan terjadi karena goresan, sehingga meninggalkan bekas yang nyata



Gambar 10
Garis nyata

- 2) Garis semu, yakni garis yang terjadi karena kesan yang dapat ditangkap oleh mata yang sesungguhnya merupakan batas limit suatu benda, masa, ruang, warna, dalam susunan objek. Berikut adalah contoh garis semu yang membatasi dua bidang dengan warna yang berbeda.






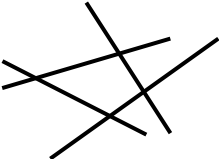









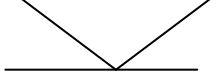

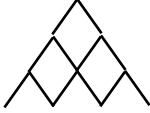
Gambar 11
Garis semu

d. Karakter Garis

Setiap garis yang dihasilkan oleh perupa/pelukis memiliki karakter sesuai dengan bentuk dan arahnya. Karakter garis tersebut dapat dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Karakter garis berdasarkan bentuk dan arah.

No	Bentuk Garis	Karakter/Kesan	Bentuk Visual
1.	Garis horizontal	Harmonis, istirahat, tenang, pasif, mati	
2.	Garis horizontal berirama	Kemalasan, ketenangan yang menyenangkan	
3.	Garis vertikal	Stabil, seimbang, kokoh, agung, jujur, megah, tegas, kuat	
4.	Garis vertikal yang membengkok	Sugesti kesedihan, kelesuan, dan kedukaan	
5.	Garis diagonal	Dinamis, gerak, lincah, menggetarkan, tidak seimbang, tindakan.	
6.	Garis diagonal yang saling membentur	Konflik, kebencian, dan kebingungan	
7.	Garis lengkung	Indah, gerakan, lincah, lembut	
8.	Garis lengkung yang mengapung	Megah, kuat, meringankan massa.	
9.	Garis lengkung yang berirama	Lemah gemulai, keriangangan	

10.	Gelembung yang mengembang	Kegembiraan yang riang, jiwa yang baik	
11.	Garis zigzag	Semangat, bergairah, selisih, bahagia.	
12.	Pemancaran ke atas	Sugesti pertumbuhan, idealisme, spontanitas.	
13.	Perspektif melenyap	Jarak, kerinduan, kejauhan	
14.	Perspektif membalik	Perluasan, kebebasan, tak terbatas.	
15.	Air terjun	Berat, penurunan yang berirama	
16.	Busur yang memusat	Perluasan ke atas, gerakan yang mengembang, kegembiraan	
17.	Garis spiral	Kelahiran	
18.	Piramid	Stabil, kemegahan, kekuatan pasif	
19.	Garis yang memancar	Pemusatan, peletupan, letusan yang tiba-tiba	

20.	<i>Upward Swirls</i>	Semangat yang menyala-nyala dan berkobar-kobar	
-----	----------------------	--	--

2. Bangun/bidang (*Shape*)

a. Pengertian Bangun

Bangun/bidang adalah suatu area yang dibatasi oleh garis, baik garis nyata (kontur), maupun garis semu (karena adanya dua warna yang berbeda, gelap terang, atau karena adanya tekstur). Berdasarkan pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa titik dapat berupa bangun/bidang, namun bidang belum tentu titik. Demikian juga dengan garis, bahwa garis dapat berupa bangun/bidang, namun bidang belum tentu berwujud garis.

b. Jenis Bangun

1) Berdasarkan Pengolahannya

Bangun sering digunakan sebagai simbol perasaan seniman dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*. Objek lukisan yang akan dituangkan kedalam karya lukis, oleh seniman/pelukis sering diolah terlebih dahulu. Oleh karena itu bangun dapat dibedakan menjadi:

- a) Bangun menyerupai wujud alam (figur);
- b) Bangun yang tidak menyerupai wujud alam (non figur).

Perubahan wujud sesuai dengan selera dan latar belakang sang seniman. Perubahan wujud tersebut antara lain: stilasi, distorsi, transformasi, disformasi. (1) Stilasi merupakan cara penggambaran objek dengan cara menggayakan kontur dari objek yang dilukis, misal lukisan Bali. (2) Distorsi, merupakan penggambaran bentuk/bangun yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud tertentu pada objek yang dilukis, misalnya melukiskan manusia dengan mata berwarna merah yang menggambarkan karakter manusia peramarah. (3) Transformasi: sama halnya dengan distorsi, transformasi juga menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter. Hanya saja caranya yang berbeda, yaitu memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar, misalnya melukiskan manusia berkepala binatang yang menggambarkan tingkah laku manusia seperti binatang. (4) Disformasi, yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah

bentuk objek dengan menggambarkan sebagian objek yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter.

2) Berdasarkan Bentuknya

- a) Bidang geometris, dibuat secara teratur.
- b) Bidang organik, dibatasi oleh garis lengkung bebas yang mengesankan keceriaan dan pertumbuhan.
- c) Bidang bersudut, dibatasi oleh beberapa garis lurus yang secara matematis tidak bertalian.
- d) Bidang tak beraturan, dibatasi oleh garis lurus dan lengkung yang secara matematis tidak bertalian

3. Warna

a. Definisi warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda yang dikenainya. Atau dalam bahasa rupa warna merupakan zat yang didapatkan dari perpaduan pigmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan *binder* (zat pengikat) atau *paint vehicle* (pembawa pigmen)

b. Peran Warna

Kehadiran warna dalam karya seni lukis sangat dominan, oleh karena itu warna memiliki peranan penting dalam seni lukis. Ditinjau dari perannya warna dapat dibedakan menjadi warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai lambang ekspresi.

Warna dikatakan sebagai warna, jika kehadiran warna sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda, tanpa maksud dan pretensi apapun, warna hanya sebagai pemanis dalam sebuah komposisi. Sedangkan warna sebagai representasi alam, jika kehadiran warna sebagai penggambaran sifat objek secara nyata atau sesuai dengan apa yang dilihatnya. Kehadiran warna pada sebuah lukisan dapat juga sebagai lambang/symbol ekspresi, jika warna-warna yang dihadirkan pada lukisan dapat menggambarkan kepribadian pelukisnya.

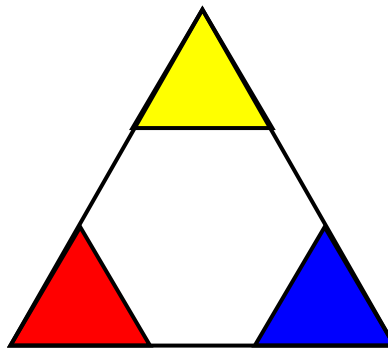
c. Dimensi Warna

Warna yang digunakan dalam seni rupa pada umumnya dan seni lukis pada khususnya dapat dikelompokkan atau dibedakan menjadi tiga dimensi, yakni: hue, value, dan intensity/chroma.

1) Nama (*Hue*) Warna

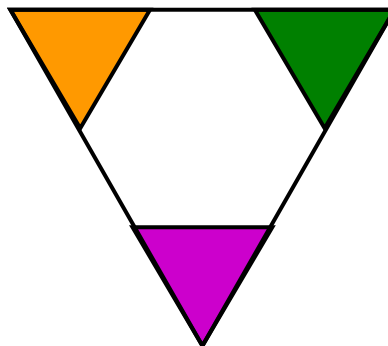
Hue adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, misal: merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan violet. Berdasarkan nama-nama tersebut, warna dibedakan menjadi: warna pokok, warna skunder, dan warna tertier. Warna skunder dan warna tertier ini sering disebut warna intermediate.

Warna pokok merupakan warna asli dari segala warna yang terdiri atas: merah (*Carmine red*/ mirip dengan merahnya darah), kuning (*lemon yellow*/ seperti dengan kuning telur), dan biru (*cobalt blue* / seperti birunya laut/langit).



Gambar 13
Warna primer

Warna skunder, yaitu warna hasil olahan atau campuran dari dua warna pokok dengan perbandingan yang sama, yakni: oranye (hasil pencampuran warna merah dan kuning), hijau (hasil pencampuran warna biru dan kuning), dan violet/ungu (hasil pencampuran warna merah dan biru).

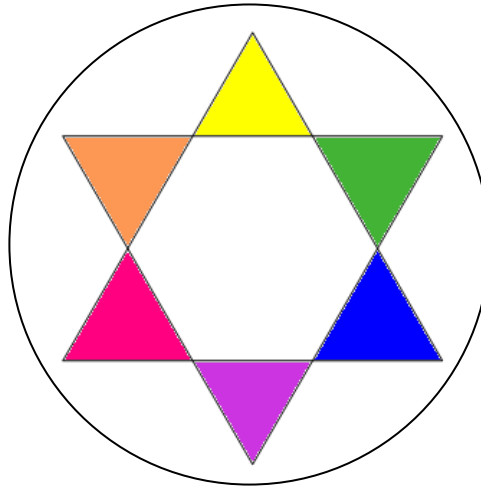


Gambar 14
Warna skunder

Sedangkan warna tertier adalah warna yang dihasilkan dengan cara mencampurnya tiga warna pokok atau warna pokok dengan warna skunder,

misalnya: hijau kebiruan, hijau kekuningan, oranye kekuningan, oranye kemerahan, violet kebiruan, dan violet kemerahan.

Warna pokok dan warna skunder (merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan violet) sering disebut enam warna standar (*six standard colour*). Berdasarkan nama (*hue*), keenam warna tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 15
Six standard colours

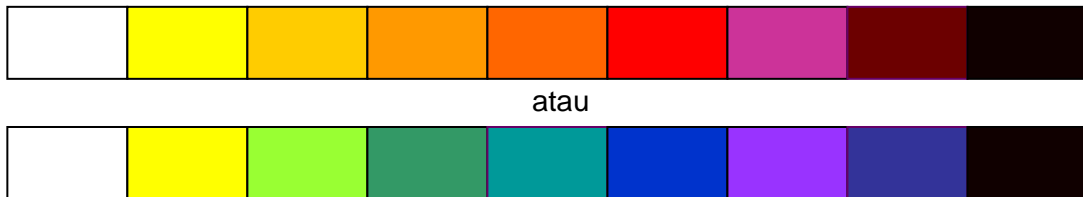
2) Nilai (*Value*) Warna

Istilah Nilai (*value*) pada sebuah warna digunakan untuk menunjukkan tingkat terang-gelapnya sebuah warna. Terangnya seluruh warna adalah putih dan gelapnya seluruh warna adalah hitam. Oleh karena itu putih dan hitam tidak termasuk dalam lingkaran warna. Atas dasar pemegertian tersebut, warna yang digunakan dalam seni lukis memiliki beberapa tingkatan. Denman W. Rose membagi 9 tingkatan *value* warna sebagai berikut:

Tabel 2. pengelompokan warna berdasarkan tingkatannya

No	Tingkatan		Kode	Kelompok Warna
1.	Putih	<i>White</i>	W	-
2.	Terang sekali	<i>High Light</i>	HL	Kuning
3.	Terang	<i>Light</i>	L	kuning keoranye, kuning kehijauan
4.	Agak terang	<i>Low Light</i>	LL	oranye, hijau
5.	Tengah-tengah	<i>Middle</i>	M	merah keoranye, biru kehijauan
6.		<i>Higt Dark</i>	HD	merah, biru
7.	Agak gelap	<i>Low Dark</i>	LD	merah kevioletan, biru kevioletan
8.	Gelap	<i>Dark</i>	D	-
9.	Hitam	<i>Black</i>	B	-

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat pada gambar susunan warna berikut ini.



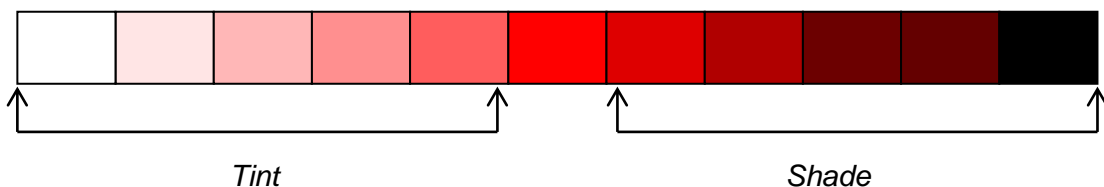
Gambar 16
Tingkatan warna berdasarkan hue

Value atau nilai warna dapat juga berubah tingkatannya dengan cara menambahkan putih (untuk meningkatkan atau memperterang) dan menambah hitam untuk menurunkan nilai suatu warna. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar
Tingkatan warna merah dari terang ke gelap dengan menambah putih dan hitam

Perubahan nilai terang-gelapnya warna dengan menambahkan putih, abu-abu, dan hitam disebut *tint*, *tone*, dan *shade*. *Tint* adalah warna yang memiliki nilai tingkat terang di atas warna standar menuju putih. *Tone* adalah tingkat terangnya warna dari warna standar menuju abu-abu. Sedangkan *shade* adalah tingkat terangnya warna dari warna standar menuju gelap dan akhirnya hitam.



Gambar 17
Skema tint dan shade pada warna merah

3) Intensitas Warna

Tidak jauh berbeda dengan istilah *value*, *intensity*/intensitas memiliki tingkatan. Namun demikian tingkatan dalam intensitas lebih ditekankan pada kuat-lemahnya suatu warna atau cerah-suramnya suatu warna. Warna cerah pada dasarnya adalah warna standar (*six standard colour*), yakni warna pokok

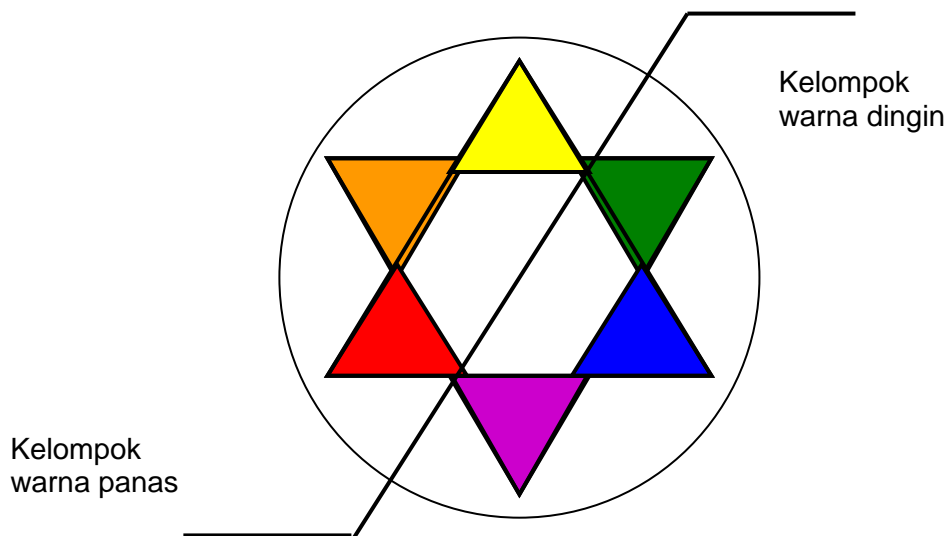
dan warna skunder. Sedangkan warna suram adalah warna standar yang sudah tercampur dengan warna lain. Campuran warna yang dimaksud tidak sebatas putih dan hitam, namun juga warna-warna lain dapat dicampurkan pada suatu warna, sehingga mengurangi kekutan warna tersebut. Warna-warna lembut (tercampur dengan putih) ada kecenderungan memiliki intensitas yang lemah. Demikian juga dengan warna yang dicampur dengan hitam akan mengurangi tingkat intensitas yang dimiliki oleh suatu warna. Dengan demikian untuk mengurangi intensitas suatu warna dapat dicapai dengan mencampur atau menambah *hue* yang standar/murni dengan warna-warna netral, seperti putih, abu-abu, hitam atau dapat pula mencampurkan *hue* murni dengan warna komplementernya atau dapat juga dengan warna-warna sebalahnya (dalam lingkangan warna)



Gambar 18
Perbandingan dua warna yang memiliki intensitas tinggi dan lemah/suram

4) Suhu Warna

Berdasarkan suhunya warna dapat dikelompokkan ke dalam warna dingin dan warna panas. Warna dingin terdiri atas warna hijau, biru, dan violet/ungu. Sedangkan warna panas terdiri atas warna kuning, oranye, dan merah



Gambar 19
Perbandingan dua suhu/temperatur warna (warna panas dan warna dingin)

d. Pola Hubungan warna

1) Analogus

Analogus adalah hubungan warna yang saling bersebelahan pada lingkaran warna, seperti hijau dengan kuning, kuning dengan oranye, oranye dengan merah dan seterusnya. Pola hubungan analogus ini akan menghasilkan susunan warna yang harmonis.



Gambar 20
Susunan warna analog

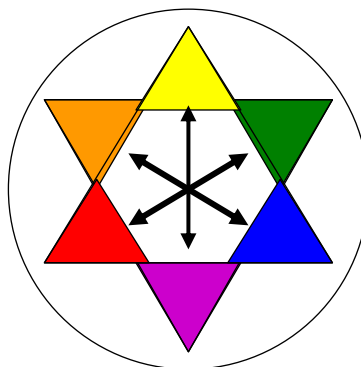
2) Monochromatik

Warna monochromatik adalah campuran warna-warna dari ketiga variabel dimensi warna yang berasal dari satu warna (mono = satu), yang berlainan nilai serta intensitasnya. Kesan yang terlihat dari susunan warna monochromatik ini adalah tenang dan monotone. Namun demikian, susunan warna tersebut akan tampak selaras, karena hanya satu warna yang membedakan hanya intensitasnya saja.

3) Komplementer

Warna komplementer adalah susunan warna yang bertentangan (kontras). Warna kontras tersebut dapat dibedakan menjadi:

- a) Kontras hue, kontras/ bertentangan (komplementer) berdasarkan hue ini dapat dilihat pada lingkaran dengan menentangkan warna yang berhadapan, misalnya: warna merah dengan hijau, biru dengan oranye, kuning dengan violet/ungu. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar lingkaran warna, komplementer ditunjukkan dengan garis panah



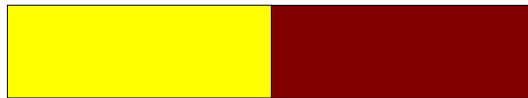
Gambar 21
Pertentangan dua warna yang komplemen secara hue

- b) Kontras *value*, yakni pertentang antar warna terang dengan warna gelap, misalnya biru muda dengan biru tua.



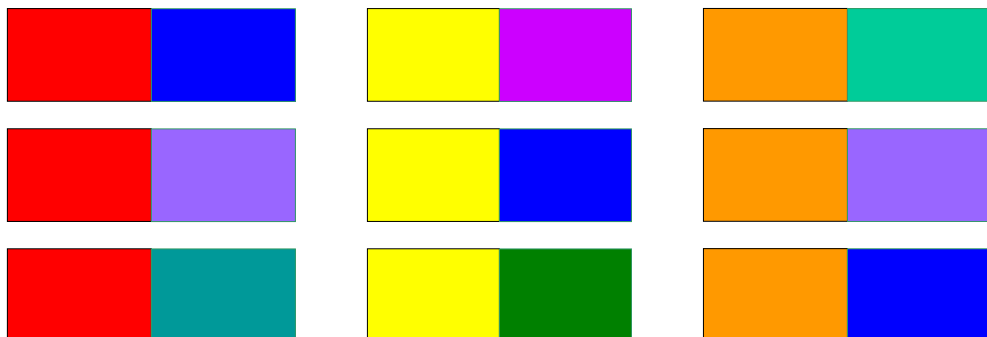
Gambar 22
Pertentangan dua warna yang komplemen secara *value*

- c) Kontras intensitas, yaitu kontras sebagai akibat dari pertentangan warna suram dengan warna cerah, misal warna kuning dengan warna biru kevioletan.



Gambar 21
Pertentangan dua warna yang komplemen secara *intensity*

- d) Kontras suhu/temperatur, kontras ini terjadi dipertentangkannya warna-warna dingin dengan warna panas, misal warna merah (panas) dengan warna biru (dingin), kuning (panas) dengan violet (dingin).



Gambar 23
Pertentangan dua warna yang komplemen secara temperaturnya (panas dibandingkan dingin)

4. Tekstur (rasa permukaan bahan)

a. Definisi Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan karya, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tekstur adalah nilai raba suatu permukaan benda. Nilai raba suatu permukaan benda tersebut dapat berbeda-beda, ada yang kasar, halus, keras, lunak, kasap, dan licin. Hal ini dilakukan atau dibuat sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Tekstur kasar nyata dapat dibuat dengan bahan antara lain cat, kerikil, pasir, semen, *zinc white*, dan bahan lainnya yang sejenis. Tekstur dalam bahasa lain disebut barik.

b. Jenis Tekstur

1) Berdasarkan Kejadian Tekstur

Tekstur dibedakan menjadi dua yakni: (a) tekstur buatan (*artificial texture*), dan (b) tekstur alami (*nature texture*). Tekstur buatan merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan, misal kertas, logam, kaca, dan plastik. Tekstur alami merupakan wujud rasa permukaan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia, misal: batu, pasir, kayu, dan daun. Pada prinsipnya membuat permukaan wajah menjadi rasa tertentu secara perabaan atau secara visual.

2) Berdasarkan Wujud Tekstur

a) Tekstur nyata

Tekstur nyata adalah nilai raba suatu permukaan benda secara fisik dapat dirasakan oleh indera raba. Atau dapat dikatakan kasar-halusnya suatu benda dapat dirasakan secara nyata dengan cara diraba. Misalnya tekstur lukisannya Affandi atau tekstur lukisan yang dibuat dengan teknik palet.

b) Tekstur Semu

Tekstur semu adalah nilai raba suatu permukaan benda hanya dapat dinilai secara visual, tetapi tidak dapat dinilai atau dirasakan oleh alat indera raba. Kasar-halusnya suatu permukaan lukisan hanya semu belaka atau kesannya saja dan tidak dapat dirasakan dengan indera raba.

c. Kualitas Tekstur

1) Plastis dan Ekspresif

Kualitas plastis menimbulkan bayang-bayang pada permukaannya. Bayang-bayang inilah yang membedakan sifat dan ekspresi permukaan. Tekstur kanvas halus akan berbeda dengan tekstur yang ada pada kanvas yang dibuat dari terpal (kasar).

2) Dekoratif

Tekstur suatu benda kadang-kadang memiliki nilai keindahan tertentu, sehingga sering digunakan untuk dekorasi. Salah satu contoh tekstur benda yang dapat digolongkan memiliki nilai dekorasi adalah tekstur permukaan kayu jati.

5. Ruang

a. Definisi Ruang

Ruang dapat diartikan sebagai keluasaan yang dibatasi oleh limit baik keluasaan positif, maupun keluasaan negatif.

b. Jenis Ruang

- 1) Keluasaan positif, yakni ruang yang menggambarkan objek
- 2) Keluasaan negatif (hampa udara) dalam bentuk dua dimensi ruang negatif ini sering menjadi *background*.

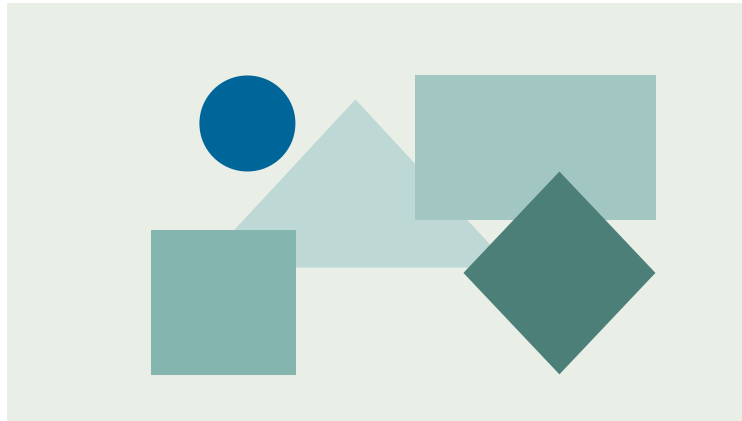
c. Teknik pencapaian ruang dalam karya dua dimensi

- 1) Penumpangan, satu bidang menumpang pada bidang lain.



Gambar 24
Pencapaian/kesan ruang dengan penumpangan

- 2) Pergantian warna, semakin jauh benda/objek warnanya semakin memudar. Hal ini dapat dilihat pula pada komposisi bahwa warna panas berkesan mendekat, sedangkan warna dingin berkesan menjauh.



Gambar 25
Pencapaian/kesan ruang dengan pemudaran warna

- 3) Pergantian bentuk dan ukuran, semakin jauh suatu bidang/bentuk akan semakin kecil.
- 4) Pergantian tekstur, tekstur yang kasar akan tampak lebih dekat dibandingkan dengan tekstur halus.
- 5) Pelengkungan atau pelekukan. Hal ini terjadi dengan menukarkan kedudukan bentuk untuk membangkitkan ruang maya.
- 6) Penambahan bayangan pada bentuk, yakni menambahkan bayangan pada belakang atau depan objek.
- 7) Manipulasi dengan teknik gelap terang atau dengan perbedaan/perubahan tekstur.

D. Kaidah Susunan Unsur/Prinsip-prinsip Komposisi

Unsur-unsur rupa yang digunakan dalam seni lukis perlu disusun. Secara konvensional penyusunan unsur tersebut didasarkan pada beberapa kaidah. Secara umum kaidah dalam penyusunan unsur-unsur rupa dalam penciptaan karya seni lukis terdiri atas: keasatuan, harmoni, keseimbangan, irama, proporsi, dan pusat perhatian.

Tujuan dari penyusunan unsur adalah keteraturan yang memungkinkan adanya kontinuitas serta penglihatan yang lancar, hal ini seringkali disebut

sebagai sesuatu yang indah. Sebaliknya jika bagian-bagian dari penyusunan kacau balau, si penglihat akan mendapatkan kesan rasa tidak puas dan efek keseluruhannya dianggap tidak berhasil atau jelek. Namun demikian tidak ada keindahan atau keburukan yang mutlak. Pengertian tentang keteraturan dalam suatu karya seni lukis tergantung juga pada perasaan masing-masing untuk mengerti dan merasakan.

Pada umumnya ada tiga tipe prinsip penyusunan unsur-unsur seni rupa, ketiga tipe ini adalah yang bersifat menyatukan, bersifat mengarahkan, dan yang bersifat memusatkan. Prinsip yang bersifat menyatukan menuntun mata kita sekitar komposisi dari susunan keseluruhan dengan menghubungkan dan menyatukan tiap bagian-bagian. Prinsip ini terdiri dari prinsip-prinsip, kesatuan, harmoni, proporsional, dan keseimbangan. Prinsip yang bersifat mengarahkan menuntun mata kita dari satu tempat ketempat lain atau membuat suatu klimaks dan menekan suatu arah yang khusus. Dalam seni lukis atau seni murni lainnya, prinsip mengarahkan ini didominasi oleh prinsip irama. Sedangkan prinsip yang bersifat memusatkan terjadi dengan memfokuskan perhatian kepada suatu titik yang khusus dan menekankan bagian tersebut, prinsip ini terjadi karena prinsip-prinsip konsentrasi kontras dan penekanan.

1. Prinsip Menyatukan

a. Prinsip Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan/utuh merupakan prinsip induk yang membawakan prinsip-prinsip lainnya. Prinsip kesatuan mengisyaratkan bahwa semua unsur yang ada dalam karya seni lukis merupakan unsur penting. Nilai kesatuan akan hadir, jika setiap unsur memerlukan, menanggapi, menuntut unsur lainnya. Dengan kata lain, nilai kesatuan tergantung pada hubungan timbal balik unsur-unsurnya, sehingga unsur-unsur rupa dalam nilai kesatuan tidak dapat dipisah-pisahkan karena bagian yang satu dengan lainnya saling bergantung. Kesatuan dapat memberikan perasaan kepuasan dari suatu hasil pekerjaan yang selesai dan lengkap, sehingga dalam kesatuan dilengkapi dengan "*final touch*" (adanya perasaan selesai). Dalam suatu komposisi kemungkinan ada harmoni tanpa kesatuan, tapi adanya kesatuan tidak mungkin tanpa harmoni.

b. Prinsip Harmoni

Harmoni adalah suatu kesepakatan dalam perasaan, kombinasi yang menyenangkan dari susunan yang berbeda. Berbagai unsur dan rinsip dikompromikan, bekerjasama satu dengan lainnya. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat. Pada dasarnya harmoni mengupayakan adanya suatu keselarasan antar unsur.

Nilai harmoni dapat dicapai dengan mengkomposisikan unsur-unsur yang memiliki karakter yang sama. Harmoni dapat dirinci menjadi harmoni antar warna, garis, antar bidang, tekstur, antara garis dan warna, antara garis dengan bidang, antara garis dengan tekstur, antara bidang dengan warna, antara bidang dengan tekstur, warna dengan tekstur, dan antar semua unsur yang tersusun dalam sebuah karya seni lukis.

c. Proporsi

Proporsi sangat berhubungan erat dengan ukuran atau dimensi antara bagian yang satu dengan bagian lainnya dalam suatu hasil atau karya seni. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proporsi adalah hasil hubungan perbandingan ukuran atau dimensi baik berupa jarak, jumlah, tingkatan, warna, gelap-terang, maupun bentuk.

Proporsi dapat diterapkan pada garis, bidang, warna, dan tekstur. Proporsi merupakan salah satu prinsip sintesis (penyusunan dari unsure-unsur rupa). Selain itu, proporsi menyebabkan kita dapat menelaah (menganalisis) bagian-bagian serta keseluruhan dari hubungan-hubungan dalam suatu karya. Berdasarkan pola hubungannya proporsi terdiri atas tiga macam tingkatan, yaitu (a) di dalam satu bagian, (b) di antara bagian-bagian, (c) bagian dengan keseluruhan.

Variasi proporsi akan memberikan variasi dalam susunan unsur rupa, namun demikian penggunaannya diusahakan tidak berlebihan namun cukup memberikan variasi. Penggunaan pembagian yang sama adalah kurang menarik seperti dalam pembagian garis yang sama panjang, tekstur yang sama dan pembagian bidang yang sama atau dengan warna tanpa variasi, baik intensitasnya maupun valuenya. Sebaliknya, pembagian yang terlalu kontras (terasa lepas) juga kurang menarik. Misalnya konsentarsi /pendetailan yang berlebihan pada suatu bidang, namun bidang lain tidak mendapat perhatian.

Perbandingan satu ukuran dengan ukuran lainnya yang menarik umumnya kira-kira dua pertiga. Misalnya dalam perbandingan sisi dalam segi

empat, lebar segi empat tersebut dua pertiga dari panjangnya, proporsi ini disebut proporsi (*Golden Section*).

Golden section adalah proporsi geometris. Sering sekali *golden section* dipergunakan untuk menentukan proporsi yang tepat. Hukum proporsi tersebut sering digunakan juga dalam seni lukis, yaitu hubungan antara bidang di atas dan di bawah garis langit (pada lukisan pemandangan/*landscape*), antara latar muka dan latar belakang. Berikut ini merupakan contoh penggunaan *golden section* pada perbandingan antara bagian langit dan bumi (bagian atas / langit : bumi / bagian bawah garis langit sama dengan 3 : 2)



Gambar 25

ukisan *landscape* dengan penggunaan hukum proporsi *golden section* karya Aelbert Cuyp dengan media cat minyak di atas kanvas.
(sumber: Dutch Art: visual art in the Netherlands, Edisi Maret 1989, h:12)

d. Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

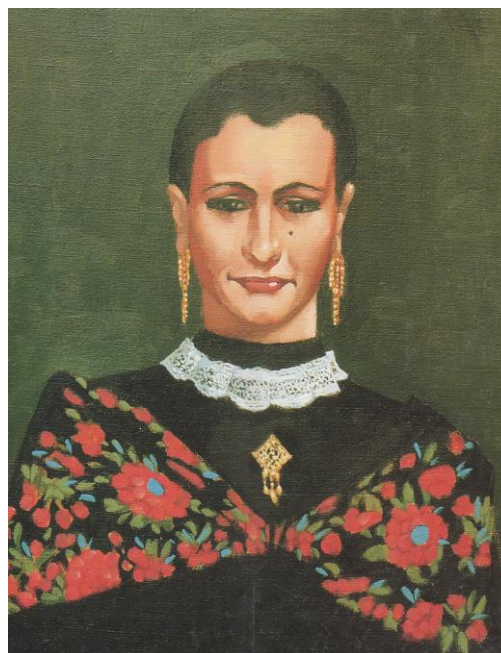
Keseimbangan dalam karya seni adalah keserasian nilai atau bobot dari unsur-unsurnya. Menurut wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama atau malah bertentangan, namun nialainya dapat seimbang. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa prinsip keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam definisi lain dapat dijelaskan bahwa keseimbangan adalah suatu perasaan akan adanya kesejajaran, kestabilan,

ketenangan dari berat, ukuran dan kepadatan dari susunan. Unsur-unsur yang diposisikan saling berlawanan itu tidak perlu hal yang sama, baik ukuran, maupun bentuknya. Jika unsur yang diposisikan bertentangan ini sama ukuran dan bentuknya, maka dapat dipastikan menjadi kesetangkupan (simetris). Sebaiknya atau yang utama ialah keasamaan dalam nilai, bukan bentuk dan ukuran. Dengan kesamaan nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis.

Keseimbangan dalam karya seni lukis dapat dibedakan menjadi dua tipe, yakni: keseimbangan simetris (keseimbangan formal) dan keseimbangan asimetris (keseimbangan informal). Sedangkan berdasarkan jenisnya dibedakan menjadi keseimbangan horizontal / mendatar, vertikal / tegak lurus, dan kombinasi (radial). Apabila pada suatu susunan atau karya seni lukis tidak terdapat keseimbangan, maka menyebabkan perasaan penikmat terganggu.

1) Keseimbangan simetris

Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan belah dua sama kuat. Artinya antara sisi kanan dari sebuah karya seni lukis memiliki wujud dan jumlah yang sama dengan sisi kirinya. Bagian yang satu merupakan cerminan bagian yang lainnya.



Gambar 26

Lukisan potret yang menggunakan keseimbangan simetris karya Roy Ellsworth dengan media cat minyak di atas kanvas.

(sumber: Jack Buchan and Jonathan Baker, 1995: 139)

2) Keseimbangan asimetris

Keseimbangan asimetris adalah keseimbangan yang dicapai dengan menyerasikan bobot antar unsur yang bersebelahan, namun wujud dan jumlahnya tidak sama. Keseimbangan asimetris ini memberi kesan labil, dinamis, sehingga tidak membosankan. Berikut ini adalah contoh lukisan yang menggunakan keseimbangan asimetris, dimana unsur yang ada pada sebelah kiri tidak sama dengan unsur yang ada disebelah kanan, namun memiliki nilai yang sama. Pada bagian sebelah kiri kesan berat karena adanya bentuk gedung yang tinggi, sedangkan pada sebelah kanan diberi tekanan atau pemberan dengan warna gelap pada latarbelakang.



Gambar 27

Lukisan yang menggunakan keseimbangan asimetris karya Rowland Hilder dengan media cat air di atas kertas (sumber: Rowland Hilder, 1988:74)

2. Prinsip Mengarahkan (Prinsip irama / *Rhythm*)

Dalam komposisi seni lukis prinsip mengarahkan didominasi oleh prinsip irama. Irama ialah perubahan-perubahan bentuk dan warna secara teratur yang membawa perasaan hanyut di dalam perubahan-perubahan yang terjadi, perubahan bisa juga dari adanya pengulangan, baik pengulangan bentuk, maupun warna.

Dari sifatnya, irama dapat dibedakan menjadi dua, yakni irama yang monotone dan irama yang dinamis. Irama yang monotone terjadi karena adanya pengulangan wujud dan jumlah yang sama. Sedangkan irama yang dinamis terjadi karena adanya pengulangan bentuk yang sangat variatif, sehingga dalam irama ini terjadi penekanan-penekanan, seperti keras-lunak dan cepat-lamban.

3. Prinsip Memusatkan / Prinsip Pusat Perhatian (*Centere of inters*)

Dalam sebuah karya seni hendaknya ada yang dijadikan sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian ini dapat dicapai dengan adanya kontras atau penekanan pada bagian tertentu.

a. Prinsip Kontras

Pusat perhatian dapat dicapai dengan menampilkan sesuatu yang kontras. Nilai kontras ini dapat terjadi karena warna, ukuran, bentuk, tekstur, arah, dan teknik yang berbeda penggarapannya.

Kontras adalah suatu perasaan akan perbedaan yang jelas, suatu pertentangan yang kelihatan, yang justru bertujuan memperlihatkan ketidaksamaannya. Prinsip ini kuat karena memfokuskan perhatian kepada tempat terjadinya pertentangan. Kontras kelihatan membagi bidang, jadi apabila ingin memperpendek ukuran suatu bidang kontras dapat digunakan untuk itu. Makin kuat kontrasnya efeknya kelihatan makin berani, namun juga harus mempertimbangkan prinsip kesatuan.

b. Prinsip Penekanan

Penekanan merupakan kreasi untuk mencapai pusat perhatian. Penggarapan penekanan ini dibatasi atau difokuskan kepada suatu hal yang dianggap penting dan menarik. Caranya dapat dilakukan dengan memberikan penekanan dengan warna yang intensitasnya tinggi, memberikan penekanan dengan teknik yang berbeda, dengan detail yang berbeda, dengan tekstur yang berbeda, dengan ukuran objek yang berbeda, atau dengan cara lain, sehingga objek yang ditekankan memiliki nilai tersendiri karena berbeda dengan yang lainnya/lain dari yang lain dalam sebuah susunan. Istilah lain untuk penekanan adalah aksentuasi.



Gambar 28
Karya seni lukis yang memiliki pusat perhatian dengan kontras dan penekanan karya Carlo Carra, Patriotic Selebration, kolase (sumber: The book of art)

Inti Sari

Seni rupa murni adalah kegiatan rohani yang merefleksikan pada kenyataan dalam suatu karya seni rupa yang penciptaannya tidak mempertimbangkan fungsi dan bentuk serta isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam rohani penerimanya.

Berdasarkan dimensinya karya seni rupa murni dibedakan menjadi dua, yakni dua dimensi (*dwi matra*) dan tiga dimensi (*tri matra*). Berdasarkan cabangnya karya seni rupa murni dapat dibedakan menjadi: seni lukis, seni patung, dan seni grafis.

Gaya atau corak atau sering disebut juga langgam atau style (*stijl*) sebenarnya berurusan dengan bentuk luar suatu karya seni. Sedangkan aliran, paham, atau isme lebih menyangkut pandangan atau prinsip yang lebih dalam sifatnya dari suatu karya seni. Gaya dan aliran seni rupa murni terdiri atas: klasikisme, romantisme, realisme, naturalisme, impresionisme, post impresionisme, seni optik, ekspresionisme, abstrak ekspresionisme, fauvisme, kubisme, purisme, abstrak, abstrakisme, abstraksionisme, futurisme, dadaisme, *pittura metafisica*, urealisme, suprematisme, konstruktivisme, seni kinetik, neoplastisme (*de stijl*), dekoratif, dekoratif (tifa) magis, dekoratif naif, seni konsep (: *performance art*, seni proses / *process art*, seni bumi / *earth atau land art*), seni lingkungan / *environments art*, *happening art*), *pop art*, seni minimal, elementarisme, esensialisme, formalisme, divisionisme, super-realisme, ilusionisme

Unsur-unsur rupa seni murni terdiri atas: garis, bangun (*shape*), warna, dan tekstur (rasa permukaan benda). Sedangkan kaidah komposisi unsur-unsur tersebut terdiri atas tiga tipe yakni yang bersifat menyatukan (kesatuan, harmoni, proporsional, dan keseimbangan), mengarahkan (prinsip irama), dan memusatkan (kontras dan penekanan).

Mengenal dan Mengapresiasi Karya Seni Rupa Murni

Kenali dan apresiasi beberapa karya seni rupa murni, baik seni lukis, patung, maupun seni grafis (misalnya 4 karya seni lukis, 3 karya seni patung, dan 3 karya seni grafis) . Usahakan karya yang diapresiasi adalah karya asli dengan cara mengunjungi pameran/galeri/*artshop* atau yang lainnya. Jikia tidak dapat mendapat karya asli dapat juga foto karya yang ada pada buku / majalah/ catalog / media cetak lainnya /internet. Karya / foto karya yang dibahas harus berbeda dengan karya /foto karya yang dibahas temannya. Untuk melaporkan hasil kegiatan apresiasi tersebut, lengkapi format berikut ini (setiap satu karya).

No	Komponen	Deskripsi / Uraian
A. Identitas Karya		
1.	Judul	
2.	Media	
3.	Pencipta	
4.	Ukuran	
5.	Tahun penciptaan	
B. Katagori		
1.	Cabang	Seni lukis/Patung/Grafis* (pilih salah satu, coret yang lain)
2.	Jenis berdasarkan dimensi	2 dimensi / 3 dimensi* (pilih salah satu, coret yang lain)
3.	Jenis berdasarkan fungsi	Murni / terapan* (pilih salah satu, coret yang lain)
4.	Gaya/aliran	
5.	Teknik	
C. Unsur-unsur rupa yang digunakan		
1.	Tema	
2.	Garis	
3.	Bidang	
4.	Warna	
5.	Tekstur	
6.	Ruang	
D. Komposisi		
1.	Kesatuan	
2.	Harmoni	
3.	Keseimbangan	
4.	Proporsi	
5.	Irama	
6.	Pusat perhatian	

Deskripsi diisi uraian singkat dan jelas.

SENI LUKIS

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang paling populer di masyarakat. Jika seseorang mengatakan seni rupa, umumnya masyarakat langsung berpikir dan mengatakan seni gambar atau seni lukis. Hal ini sangatlah wajar karena seni lukis memiliki andil yang cukup besar dalam perkembangan seni rupa baik di tanah air maupun di mancanegara. Namun demikian, pemikiran tersebut perlu diluruskan kembali, karena seni lukis itu hanya bagian dari seni rupa.

Mempelajari seni lukis dalam bahan ajar ini mencakup: (1) mengenal dan mengapresiasi karya seni lukis, (2) mengekspresikan diri lewat karya seni lukis/menciptakan karya seni lukis. Mempelajari seni lukis pada dasarnya hampir sama dengan mempelajari seni rupa yang lain pada dasarnya mengembangkan kreativitas, sensitivitas, imajinasi, dan ekspresi. Namun demikian, dalam permasalahan teknik dan media sangatlah berbeda.

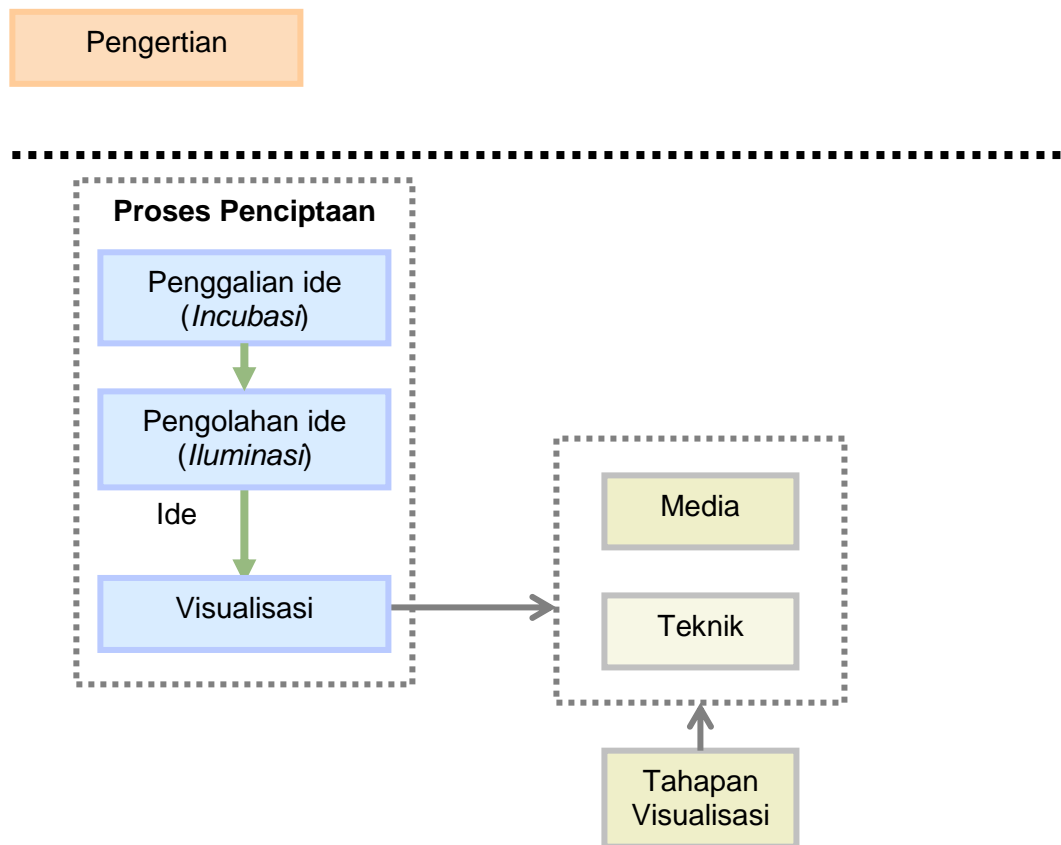
Dengan mengenal dan mengapresiasi karya seni lukis diharapkan akan memberikan manfaat pada siswa untuk dapat mengenal lebih jauh dan mengapresiasi atau menghargai seni lukis mancanegara (memiliki wawasan kesenirupaan yang luas). Selain itu, diharapkan juga materi ini dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri lewat seni lukis, baik dengan media dan teknik aquarel maupun platak atau campuran.

Tidak hanya dengan mengenal, namun juga perlu dilakukan pembelajaran dengan mengalami, yaitu dengan menciptakan karya seni lukis. Dengan pembelajaran ini sangatlah bermanfaat untuk merasakan dalam menciptakan karya seni rupa, sehingga siswa akan berkembang rasa apresiasinya terhadap karya seni lukis.

Manfaat lain untuk di masa mendatang adalah: siswa memiliki kemampuan sensitivitas terhadap berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Merespon terhadap berbagai permasalahan yang ada. Ada rasa untuk saling menghargai (toleransi antar sesama makhluk). Selain itu adanya kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah yang telah diresponya. Hal ini dikarenakan memiliki kreativitas yang tinggi (mampu menyajikan berbagai alternatif pemecahan), imajinasi (kemampuan untuk memandang ke depan), dan kemampuan mengekspresikan pendapatnya untuk memecahkan masalah

tersebut, sehingga menjadikan siswa tersebut dimasa datang sebagai manusia yang bermakna bagi dirinya dan orang lain.

Untuk mencapai tujuan tersebut, materi yang disajikan pada bab ini meliputi: (1) pengetahuan seni lukis, (2) proses penciptaan, (3) media dan teknik dalam melukis, dan (4) tahapan dalam visualisasi seni lukis. Keterkaitan materi tersebut dapat digambarkan pada bagan berikut ini.



Gambar 29. Hubungan antar materi pada bab Seni Lukis

A. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa murni. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa dalam penciptaan karya seni lukis tidak mempertimbangkan fungsi praktis. melukis pada dasarnya membubuhkan cat baik cat yang cair (aquarel) maupun cat yang kental (*opaque*) pada bidang dua dimensi atau di atas permukaan yang datar yang ketebalan catnya tidak ikut diperhitungkan. Dengan adanya tidak memperhitungkan ketebalan cat tersebut,

maka karya seni lukis termasuk karya seni dua dimensi, karena memiliki dimensi panjang dan lebar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa seni lukis adalah karya seni rupa yang merupakan suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur.

B. Komponen Karya Seni

Seni lukis sebagai karya cipta yang merupakan hasil dari pengucapan/ pencurahan jiwa penciptanya memiliki tiga komponen. Komponen yang ada dalam karya seni lukis tersebut terdiri atas: komponen gagasan, wujud, dan komponen isi atau makna. Komponen-komponen tersebut tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya secara parsial. Komponen isi tidak dapat dipisahkan dari komponen gagasan dan wujud. Demikian juga komponen wujud tidak dapat dipisahkan dari komponen gagasan dan akan mengakibatkan adanya komponen isi. Secara rinci komponen yang dimaksud adalah sebagai berikut.

Pertama, komponen gagasan merupakan salah satu aspek yang menyebabkan seseorang dapat berkarya atau mencipta. Gagasan ini dapat muncul dengan berbagai cara yang pada umumnya merupakan respon terhadap lingkungan, baik respon positif maupun negatif, dalam hal ini dapat dibaca sebagai sikap seniman terhadap realita yang dihadapinya. Oleh karena itu, komponen gagasan ini sangat tergantung pada daya sensitivitas seseorang.

Kedua, setiap gagasan yang dicurahkan dalam media seni lukis akan menghasilkan wujud. Komponen wujud merupakan susunan unsur-unsur/elemen-elemen karya seni rupa seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang. Agar mendapatkan wujud yang estetis, dalam menyusun unsur-unsur tersebut sebaiknya menggunakan kaidah-kaidah komposisi, misalnya kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, dan kontras (pusat perhatian).

Ketiga, komponen isi atau makna merupakan isi dari wujud yang ditampilkan dalam sebuah karya seni. Isi merupakan tempat nilai dari sebuah karya. Nilai dalam karya seni dapat dibedakan menjadi dua, yakni nilai bentuk/wujud dan nilai simbolik. Nilai bentuk sering disebut dengan nilai

keindahan/artistik, sedangkan nilai simbolik diberikan berdasarkan konvensi (kesepakatan), misalnya warna putih pada bendera merah putih diartikan sebagai lambang kesucian. Untuk melihat makna yang terkandung dalam sebuah karya seni, terutama nilai simbolik, perlu memahami tentang semiotika.

C. Proses Penciptaan Seni Lukis

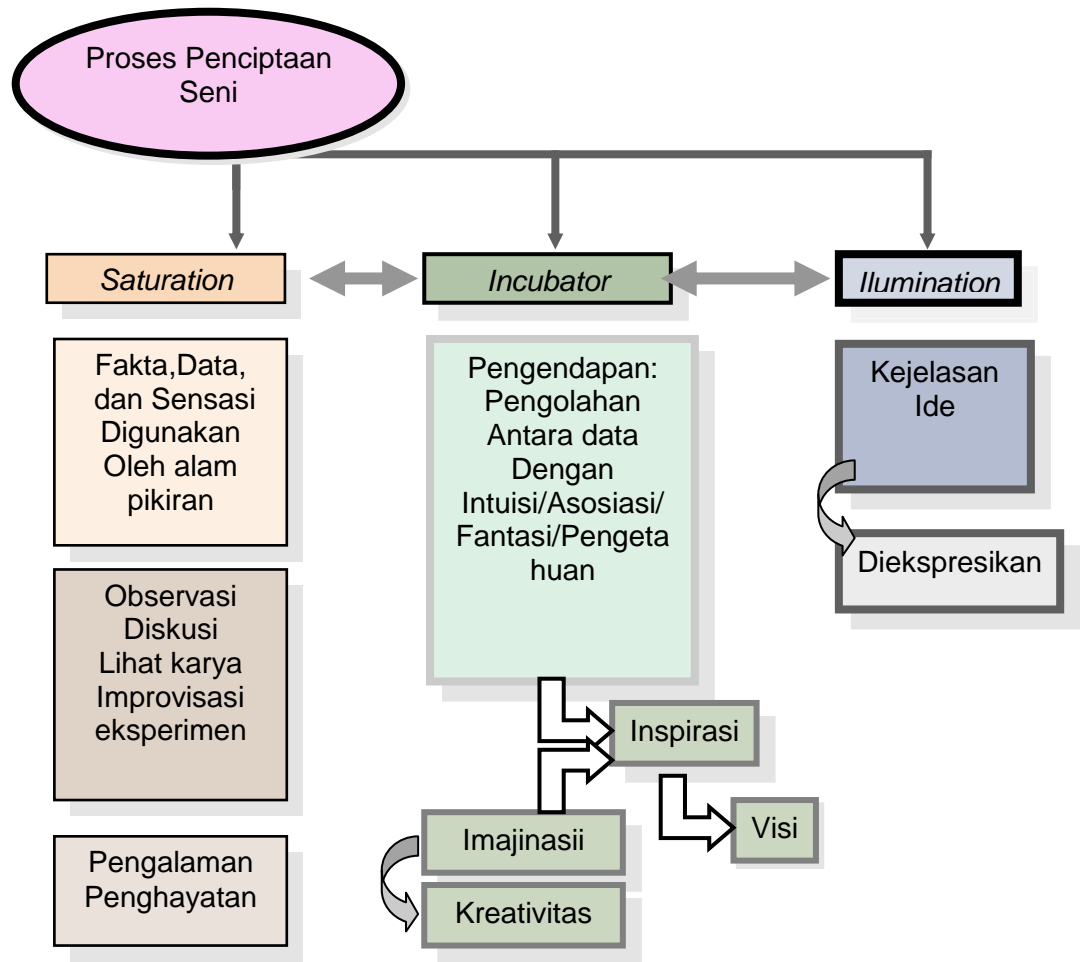
Proses penciptaan karya seni lukis, pada dasarnya sama dengan proses penciptaan karya seni murni yang lainnya. Adapt tiga tahapan dalam proses penciptaan karya seni lukis, yakni penggalan ide atau yang disebut *saturation*, pengendapan ide (*incubator*), dan pencurahan ide atau visualisasi dari ide (*illumination*).

Setiap penciptaan karya seni lukis diawali dengan penggalan ide, karena ide ini akan menentukan karya apa yang akan dibuat. Penggalan ide pada dasarnya merupakan penggalan terhadap fakta, data, dan sensasi yang dapat digunakan oleh alam pikiran. Ide dapat digali dengan cara observasi, diskusi, lihat karya, improvisasi, dan eksperimen (coba-coba), sehingga menghasilkan sebuah pengalaman dan penghayatan terhadap sesuatu.

Pada tahapan berikutnya adalah pengendapan ide yang telah dihasilkan. Fakta, data, dan sensasi dari hasil observasi, diskusi, lihat karya, improvisasi, dan eksperimen, tidak langsung dapat digunakan, oleh karena diperlukan pengendapan. Pengendapan ide ini dilakukan untuk mengolah antara data-data yang dihasilkan dengan intuisi / asosiasi / fantasi / pengetahuan. Hasil pengolahan ini bersama-sama dengan imajinasi dan kreativitas seorang seniman/pelukis akan mempengaruhi lahirnya inspirasi dan misi seorang pelukis, sehingga muncul adanya aliran dan gaya dalam karya yang dihasilkannya.

Pada tahapan terakhir adalah memvisualkan dari ide yang telah diolah yang merupakan inspirasi dan misi seorang pelukis. Pada tahapan ini, biasanya ide yang akan divisualkan atau diekspresikan sudah betul-betul jelas. Tahap visualisasi ini merupakan penuangan ide/inspirasi dan misi seorang pelukis dengan menggunakan unsur-unsur rupa, yaitu garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang yang disusun berdasarkan kaidah-kaidah komposisi dalam wujud dua dimensi.

Secara ringkas proses penciptaan karya seni lukis ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambarb 30. Proses penciptaan karya seni lukis

D. Media dan Teknik Melukis

Media dan teknik merupakan dua hal yang saling terkait. Sehingga pembicaraan teknik tidak lepas dari permasalahan media. Dalam perkembangan seni lukis, media yang dapat digunakan dalam berkarya sangatlah beragam, bahkan tidak terbatas pada bidang datar. Namun demikian yang sering digunakan oleh pelukis yang sudah mapan biasanya dibedakan menjadi: kain kanvas, kertas, papan panel, plester tembok, dan kaca. Sedangkan media cat yang digunakan terdiri atas: cat air (cat berbasis atau dengan pengencer air), tempera, cat minyak, pastel kapur/kering, pastel oil, dan beberapa media yang digunakan dalam melukis dengan teknik kolase.

Secara garis besar teknik melukis dapat dibedakan menjadi; teknik pastel, teknik aquarel dan plakat. Selain itu ada beberapa teknik lain yang dapat

digunakan dan teknik ini terkait dengan media. Misalnya teknik yang digunakan dalam melukis dinding (plester): *presco* dan *presco secco*. Teknik dalam melukis kaca, teknik lukisan batik. Dan masih banyak teknik lain yang dapat digunakan dalam melukis. Berikut ini penjelasan beberapa teknik yang dapat dan biasa digunakan dalam seni lukis.

1. Aquarel

Teknik melukis yang menggunakan cat air (transparan), sehingga lapisan cat yang ada di bawahnya (disapu sebelumnya) atau warna kertasnya masih nampak. Warna putih hampir tidak pernah dipakai, sebagai gantinya adalah warna kertas. Semakin banyak air yang digunakan untuk mengencerkan cat, maka catnya semakin transparan. Kertas yang digunakan adalah kertas yang bebas minyak dan kain.

Akrilik salah satu bahan melukis yang mengandung polimer ester poliakrilat, sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat terhadap medium lain, dan standar pengencer yang digunakan adalah air.



Gambar
Lukisan dengan teknik aquarel karya Ian Sidaway
(sumber: Jack Buchan and Jonathan Baker, 1995: 81)

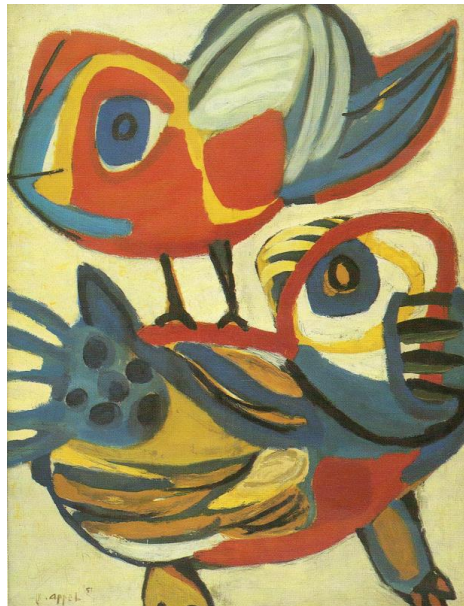
2. Alaprima

Teknik melukis sekali dan langsung jadi, biasanya menggunakan cat air pada media kertas atau kanvas. Teknik ini hampir sama dengan teknik transparan (*aquarel*) dimana cat yang telah tergores pada kertas tidak dapat lagi

diperbaharui ataupun diperbaiki dan biasanya sangat bergantung pada kemampuan dan pengalaman pelukisnya.

3. Plakat (*opaque*)

Teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer. Oleh karena itu, cat yang digunakan dalam teknik plakat ini harus dalam keadaan kental, sehingga warna warna yang sebelumnya tertutup. Dengan demikian cat yang digunakan dalam teknik plakat ini harus memiliki kemampuan menutup, baik menutup media yang dilukisi, maupun menutupi cat yang dilukisi sebelumnya. Teknik yang dikenal pada teknik plakat ini antara lain *brushstroke*, semprot, palet, dan rol. Sedangkan bahan yang digunakan di antaranya: cat poster, cat minyak, dan cat lain yang memiliki kemampuan menutup, walaupun cat tersebut dapat diencerkan sehingga seperti cat air. Karena memiliki sifat dapat menutup kertas atau dasaran, maka warna putih pada teknik ini dapat digunakan (bukan warna putih pada kertas). Teknik plakat ini dapat menggunakan bahan cat poster dan cat minyak.



Gambar

Lukisan cat minyak di atas kanvas dengan teknik plakat karya Karel Appel (sumber: Dutch Art: visual art in the Netherlands, Edisi Maret 1989, h:38)

4. Tempera

Tempera merupakan teknik dan sekaligus nama bahan yang digunakan dalam melukis. Tempera pada dasarnya cat yang menggunakan beberapa bahan campuran antara lain: emulsi dengan bahan yang larut dalam minyak dan air (telur dan keju), cat air, dan pengencer. Dengan emulsi tersebut menjadikan cat tempera ini memiliki kelebihan, yakni kuas mudah dibersihkan dengan air dan jika sudah kering tidak mudah luntur. Cat ini banyak digunakan, sebelum ditemukannya cat minyak. Teknik tempera banyak digunakan oleh orang-orang Mesir kuno, kemudian orang Yunani dan Romawi dan seniman Byzantium.

5. Decalcomania

Teknik cat yang masih basah ditekan di antara dua permukaan kanvas atau kertas. Selebar kertas ditaburi cat terlebih dahulu, kertas yang kedua kemudian ditekan kepada lapisan cat tersebut dengan kekuatan yang berbeda-beda, bahkan ada tempat yang tidak ditekan sama sekali. Setelah ditekan, kertas dipisahkan, maka teknik ini akan menghasilkan efek-efek yang menyerupai bunga-bunga.

6. Encaustic Painting

Adalah melukis dengan menggunakan *burnt in wax color*. Pada cat ini pigmennya di campur dengan malam (*wax*) yang diusahakan meleleh / panas pada palet. Jadi yang penting pada teknik ini adalah peleburan pigmen dalam malam yang cair, dan keadaan meleleh ini harus bisa dipertahankan sampai lukisan selesai. Kecuali palet dan pisai palet maka *support* yang dipakai sebagian dasaran lukisan perlu pula dipertahankan suhunya. Panas yang dibutuhkan adalah 200°F.

7. Impasto

Impasto merupakan teknik melukis dengan cat yang tebal, berlapis-lapis dan tidak merata untuk menonjolkan kesan goresan atau bekas-bekas sapuan, sehingga menimbulkan tekstur yang kasar dan nyata. Teknik *impasto* berasal dari Italia. Untuk menggunakan teknik ini dapat menggunakan rol, palet, teknik plotot (contohnya Affandi), cetak, dan lain-lain.

8. Fresco

Berasal dari bahasa Italia yang artinya segar (fresh). Fresco ini merupakan teknik yang lazim digunakan dalam pembuatan lukisan dinding yang banyak dikenal pada zaman *Antiquity*, dimana pigmen yang dicampur dengan air dilukiskan pada dinding ketika masih basah. Untuk itu maka plester yang akan dilukis harus dipersiapkan bagian-perbagian dari hari kehari dan dilukis secara cepat. Karena seniman harus bekerja cepat, maka pertama kali dia harus membuat sketsa dari gambar yang akan dipindahkannya ke dinding tersebut. Warna dari pigmen akan menyatu dengan baik, tetapi akan tampak sedikit pudar warnanya setelah kering, hal inilah yang harus diperhatikan pada sejak awal penggunaan teknik fresco. Master-master atau tokoh pada zaman klasik dan awal renaissance banyak menggunakan teknik ini.



Sandro Botticelli: Paris Pressco. Paris

9. *Fresco secco*

Merupakan teknik lukis dinding yang berlawanan dengan teknik fresco di atas. Karena teknik ini menggunakan plaster yang kering. Di sini si seniman menggunakan pigmen warnanya dicampur dengan air kapur sehingga dapat menempel permukaan yang kering tersebut.

10. *Broken Color*

Penggunaan warna yang berasal dari *tube*, yang secara teknik diolah di kanvas, tidak dipalet seperti biasanya, dan merupakan salah satu teknik yang ada dalam impresionisme. Seniman yang kerap menggunakan teknik ini adalah Claude Monet.

11. *Brushstroke*

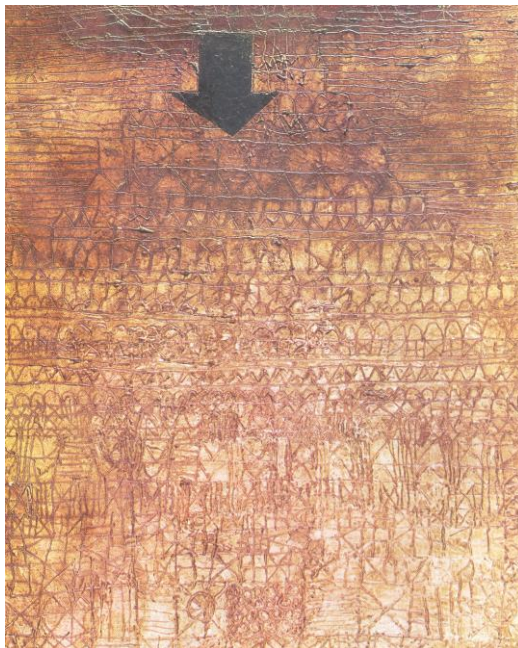
Sebuah pengertian dalam melukis yang berearti memiliki sifat atau karakter goresan yang sangat kuat, tajam dan kadang-kadang emosional.



Piet Mondrian, Trees by the river amstel, cat minyak

12. *Grattage*

Teknik menggores cat yang masih basah dengan beberapa alat seperti sisir, garpu, pena, silet, pecahan kaca, jarum, dan lain-lain. Teknik ini memanfaatkan sifat plastis cat yang masih basah dan yang sudah disapukan di atas kanvas, seperti halnya pematung memanfaatkan lepa (semen) yang masih basah untuk memperoleh relief yang diinginkan.



Paul Klee, Stricken Town, Cat minyak pada plester

13. *Frottage*

Teknik dalam membuat gambar dari tekstur bahan tertentu (sebagai alat bantu), seperti kayu, batu, dan kain, atau bahan lain yang sejenis. Kertas yang akan digambari ditempatkan di atas tekstur yang dikehendaki, kemudian kertasnya digosok dengan potlot atau pastel.

14. *Intarsia*

Teknik *intarsia* merupakan teknik yang proses pengerjaannya hampir sama dengan teknik mozaik atau teknik kolase. Intarsia pada dasarnya untuk memberikan nama jenis karya seni rupa dua dimensi (biasanya lukisan) yang dibuat dengan teknik menyusun kepingan-kepingan atau pecahan-pecahan dari kayu kecil-kecil berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Pemilihan jenis kayu sangat penting untuk menghasilkan warna-warna, seperti kayu jati (cokelat), sonokeling (hitam), waru (putih). Teknik semacam ini banyak ditemui di Jepang dan Tiongkok.

E. Tahapan Visualisasi dalam Proses Penciptaan Seni Lukis

Seperti di jelaskan dalam uraian proses penciptaan, bahwa dalam penciptaan seni lukis melalui tahapan penggalian ide, pengendapan ide, dan visualisasi ide atau gagasan. Pada tahapan visualisasi secara umum meliputi beberapa tingkatan, yakni: pembuatan sket, pemberian warna dasar, dan penekanan atau detail bentuk atau sering disebut penyelesaian akhir atau sentuhan akhir. Untuk lebih jelasnya berikut ini dicontohkan dengan beberapa teknik dan beberapa bahan yang digunakan dalam melukis.

a. Pastel

Pastel merupakan bahan yang digunakan dalam teknik kering. Dikatakan teknik kering, karena penggunaannya secara langsung tanpa dicampur dengan pengencer. Pastel digunakan sebagai medium seni lukis dan cukup populer. Untuk pertama kali pastel diperkenalkan atau dipopulerkan oleh kaum impresionis dari Perancis.

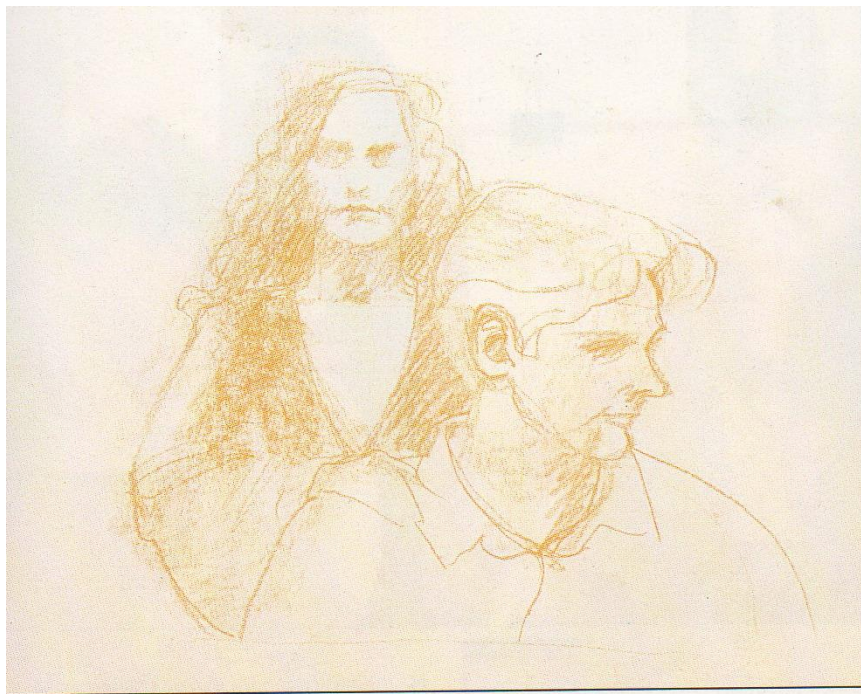
Pastel dibedakan atas tiga gradasi, yakni lunak, medium, dan keras. Sesuai dengan gradasi tersebut, maka pastel yang dikenal terdiri atas: (1) pastel kapur, yakni pastel yang terbuat dari pigmen warna dan kapur (dengan sifat lunak, kering, dan daya rekatnya kurang kuat), (2) pastel minyak (medium, lembut, dan daya rekatnya kuat, karena menggunakan pengikat minyak), dan (3) pastel lilin atau krayon (keras, agak kering, liat, dan agak sulit dicampur). Ketiga pastel tersebut memiliki perbedaan terutama pada tekstur dan efek yang dihasilkan.

Khusus pastel kapur dan pastel minyak pada dasarnya dapat dikombinasikan, terutama untuk mencari efek yang dihasilkan dari masing-masing pastel sesuai dengan karakteristiknya.

Pastel minyak, yakni pastel yang memiliki daya pengikat berupa minyak atau oil ini merupakan sebuah respon terhadap para pelukis yang menyukai teknik cat minyak. Pastel minyak ini dapat digoreskan dan kemudian dikuas dengan kuas yang telah dicelupkan pada terpentin, sehingga menghasilkan efek yang berbeda dibandingkan dengan penggunaan pastel minyak yang tidak ditindak lanjuti dengan penyapuan kuas.

1) Pembuatan Sket

Buatlah sket sesuai dengan gagasan (sebagai contoh berikut ini adalah sket lukisan potret dengan dua model. Sket dibuat dengan bahan yang digunakan, misalnya pada lukisan ini menggunakan sket dengan pastel berwarna oranye.

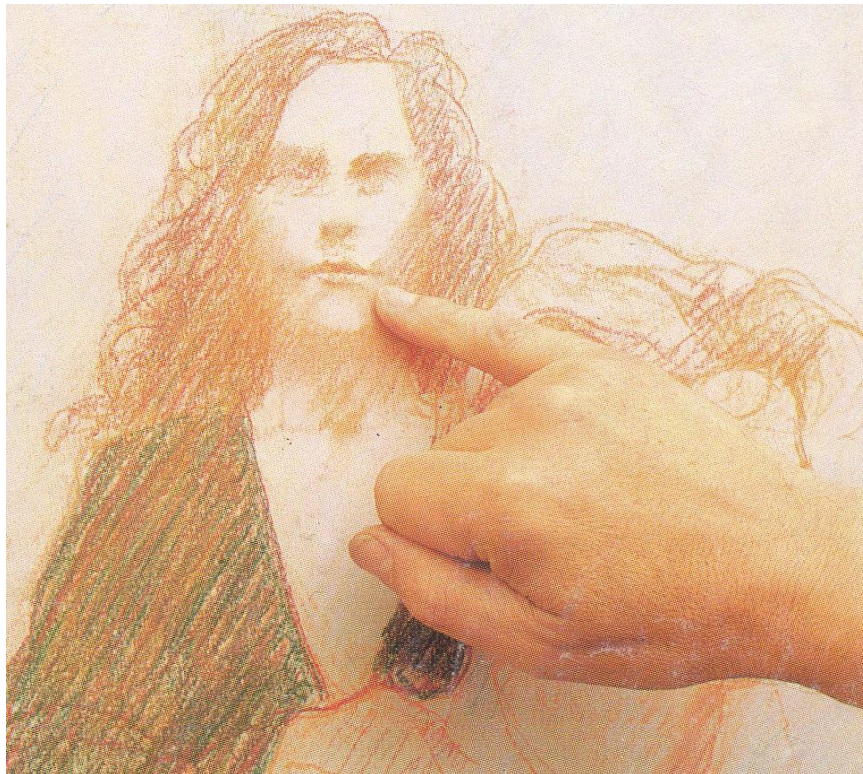


Gambar 31
Sket lukisan potret dengan pastel berwarna oranye

2) Pemberian warna dasaran

Pemberian warna dasaran dengan teknik kering dan media pastel ini dilakukan secara berulang-ulang. Pewarnaan sebaiknya dimulai dari warna muda

dengan penekanan pastel yang lemah dilanjutkan dengan pastel yang sama namun cara penggoresan agak diperkuat. Warna dasar yang dicontohkan dalam lukisan berikut adalah hijau tua yang ditumpangi dengan warna merah, oker, dan putih.

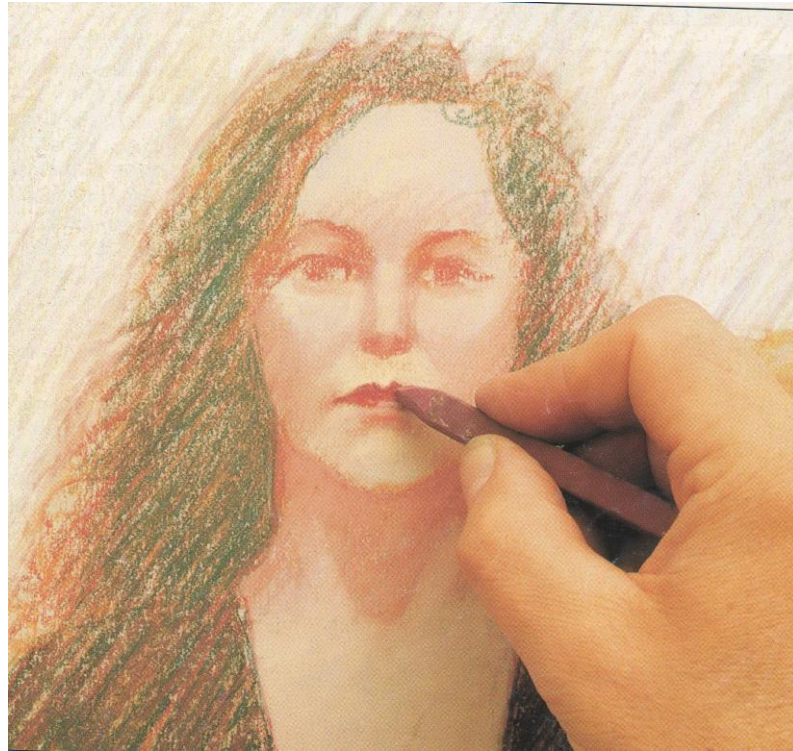


Gambar

Pewarnaan dasaran secara berulang-ualang dan sebagi yang telah dihaluskan dengan cara digosok dengan jari tangan

3) Pemberian detail atau aksen

Detail dilakukan dengan warna yang nilai kontrasnya tinggi, misalnya pada bagian gelap menggunakan warna-warna tua, sedangkan bagian yang terang menggunakan warna muda dan bahkan sangat mungkin warna putih. Sebagai contoh pada lukisan berikut ini detail dilakukan pada bagian mata, rambut, bibir, dan jari tangan.



Gambar
Pemberian detail pada bibir, mata dan tangan



b. Cat air

Cat air merupakan cat yang sensitif dan responsif. Seperti dijelaskan dalam pembahasan teknik aquarel, cat air merupakan salah satu cat yang digunakan dalam melukis transparan, dimana warna sebelumnya akan tampak, selain itu warna putih yang digunakan adalah warna kerta. Hal ini menuntut keahlian tersendiri, karena hanya sekali jadi dan sulit dilakukan pengulangan/penghapusan sebagaimana yang dapat dilakukan dalam teknik opak atau cat minyak.

Untuk langkah dalam pembuatan lukisan dengan cat air ini dapat dilakukan dengan tahapan yang ada pada tahapan melukis dengan pastel. Perlu diperhatikan bahwa melukis dengan cat air dilakukan dengan warna yang muda dilanjutkan ke warna yang tua dan diakhiri dengan warna yang paling tua sebagai aksennya.

1) Pembuatan Sket

Buatlah sket sesuai dengan gagasan (sebagai contoh berikut ini adalah sket pengembala kambing)

Gambar
Sket lukisan pengembala kambing dengan potloot

2) Pemberian warna dasaran

Sama halnya dengan pemberian warna dasaran dengan teknik kering dan media pastel, pemberian dasaran dengan cat air ini dilakukan secara berulang-ulang, dimulai dari warna yang paling muda dengan cara memilih warna muda atau dengan memperbanyak air sebagai pengencer. Atau dapat juga langsung dengan warna tua, namun sudah diperhitungkan bahwa warna tersebut sudah dianggap pinal.



Gambar
Pewarnaan dasaran pada bagian objek tanah dan gubug

3) Pemberian detail atau aksen

Pendetailan dengan media cat air ini hanya dilakukan dengan warna yang paling tua dan biasanya dengan menggunakan sedikit air. Namun demikian di beberapa bidang dapat pula didetail dengan warna putih. Berikut ini contoh pendetailan yang dilakukan pada bagian pengisian objek tanah dengan bayang-bayang/bayangan dan detail pepohonan.



Gambar
Pemberian detail pada bayangan di objek tanah dan beberapa pepohonan.

DAFTAR ISI

Buchan, J and Baker, J (1995) Step By Step Art Scholl: Potrait. London: reed International Book Limited

Muharam, E (1993) Pendidikan Kesenian II Seni Rupa. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan

Hilder, R. (1990) Starting With Watercolour. London: The herbert Pess.

Sahman, H (1993) Mengenal Dunia Seni Rupa. Semarang: IKIP Semarang Press.

Susanto, M (2002) Diksi Rupa: Kamus Istilah seni Rupa. Yogyakarta: Kanisius.

The Book of art

(sumber: Dutch Art: visual art in the Netherlands, Edisi Maret 1989, h:38)



Bahan Ajar

SENI BUDAYA

Seni Rupa: Seni Rupa Murni

Seni rupa yang dipelajari di Sekolah Menengah Pertama Kelas IX ini adalah seni rupa murni. Hal ini disesuaikan dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi. Materi seni rupa murni ini disusun mulai untuk mengenal, mengapresiasi, dan mengepresikan diri, serta diakhiri dengan memamerkan karya yang dihasilkan siswa. Dengan demikian, setelah mempelajari bahan ajar ini siswa diharapkan akan memiliki kemampuan dalam mengapresiasi, mengekspresikan, dan memamerkan karya seni rupa murni. Dampak lain yang akan dicapai adalah adanya pengembangan sensitivitas, kreativitas, imajinasi, dan ekspresi.

Berdasarkan cabangnya, seni rupa murni terdiri atas seni lukis, patung, dan grafis. Oleh karena itu, pada pada bahan ajar ini terdiri atas: bab pendahuluan, seni rupa murni, seni lukis, seni patung, seni grafis, dan diakhiri bab pameran karya seni rupa murni. Pendahuluan (tujuan, pendekatan, peran guru dan siswa, petunjuk penggunaan bahan ajar, dan gambaran bahan ajar ini). seni rupa murni (pengantar, pengertian seni rupa murni, jenis dan cabang, unsur-unsur rupa, kaidah komposisi, gaya dan aliran, dan intisari serta refleksi. Apresiasi dan berekspresi lewat karya seni seni lukis (pengantar, pengertian seni lukis, teknik melukis, ringkasan dan refleksi serta kegiatan mengekspresikan diri lewat seni lukis dengan teknik aquarel dan plakat). Untuk bab seni patung dan grafis, pada dasarnya sama dengan bab seni lukis. Mempersiapkan dan melaksanakan pameran seni rupa murni (pengantar, kelengkapan pameran, penataan karya, pelaksanaan pameran, ringkasan dan refleksi serta melaksanakan pemaparan karya seni rupa murni).

Untuk mencapai itu semua, materi yang teridi atas enam bab ini dipelajari dengan pendekatan *Contekstual Teaching Learning*. Dengan pembelajaran kontekstual ini diharapkan semua materi disesuaikan dengan konteks dan lingkungan siswa. Dalam pendekatan CTL ini belajar dipahami sebagai suatu pengalaman, yakni belajar dengan mengalami. Siswa mengalami sendiri untuk melakukan apresiasi seni rupa murni, mengalami sendiri dalam mekspresikan lewat seni lukis, seni patung, dan seni grafis, dan siswa juga mengalami sendiri dalam mempersiapkan serta melaksanakan pameran seni rupa murni. Sebagai wujud nyata belajar dengan pendekatan kontekstual, bahan ajar ini selalu meminta siswa untuk melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa murni baik lukis, patung, maupun grafis dengan penugasan secara rutin dan simultan. Selain itu juga siswa akan mengalami sendiri berkarya seni lukis, patung, dan grafis dengan teknik tertentu dan langkah atau proses seperti yang digambarkan pada bahan ajar ini.