

# **MENCOBA REALIS DALAM KARYA LUKIS**

## **KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:

**Viomela Martin  
85891**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2012**

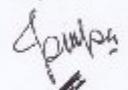
### HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Mencoba Realis dalam Karya Lukis  
Nama : Viomela Martin  
NIM : 85891  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Juli 2012

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Mediagus NIP : 19620815.199001.1.001	: 1. 
2. Sekretaris	: Drs. H. Ismanedi Uska NIP : 19591109.198003.1.001	: 2. 
3. Anggota	: Yasrul Sami, S.Sn., M.Sn NIP : 19690808.200312.1.002	: 3. 

## ABSTRAK

**Viomela Martin : Mencoba Realis dalam Karya Lukis**

Manusia memiliki daya imajinasi yang tidak terbatas. Dari imajinasi-imajinasi tersebut manusia berusaha untuk mewujudkannya menjadi kenyataan namun terkadang imajinasi membuat manusia terlena dan hidup di dunia fantasi mereka. Ketika seseorang merasakan jatuh cinta akan sesuatu, seseorang bisa menjadi bukan dirinya dan terkurung dalam ruang fantasi yang mereka ciptakan sendiri. Dalam perjalanan untuk meraih rasa cinta tak hanya manis dan bahagia yang dirasa. Terkadang rasa sedih, kecewa, sakit hati, dan bosan menjadi warna-warni dalam proses pencapaian rasa cinta. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk menuangkannya pada karya lukis dengan judul **“Mencoba Realis dalam Karya Lukis”**

Dengan segala macam permasalahan dan problematika hidup yang di alami. Karya akhir ini hadir bertujuan untuk itu memberikan pemahaman bahwa, selaku manusia seharusnya mampu menjalani dan menghadapi segala problematika hidup dengan realistis. Serta membuka mata atas keadaan lingkungan sosial saat ini.

Pada karya-karya penulis menampilkan karakter atau objek-objek yang mewakili tema dan sesuai dengan konsep karya penulis. Dan masing-masing objek memiliki hubungan dan saling mendukung satu dan yang lainnya. Selanjutnya dalam karya akhir lukis ini, teknik penggarapan cenderung realis dengan mempertinggi dimensi bentuk pada penciptaan objek. Dengan penggunaan warna yang matang untuk memperkuat ekspresi dan karakter dari objek itu sendiri.

Seorang seniman merasakan kegelisahan tentang apa yang dilihat, ditemui, dan dialami dari lingkungan sekitarnya. Efek semua persoalan-persoalan yang telah dilalui dalam kehidupan ini dapat membantu dalam pencapaian proses pendewasaan dan kematangan dalam bersikap. Perasaan-perasaan itulah yang kemudian divisualisasikan ke dalam karya lukis sebagai sesuatu yang akan direnungkan kembali untuk proses pembelajaran bagi penulis dan manusia yang lain.

**Keywords : Mencoba Realis, Karya Lukis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I      PENDAHULUAN	
A.   Latar Belakang Penciptaan.....	1
B.   Rumusan Ide Penciptaan.....	3
C.   Orisinalitas.....	4
D.   Tujuan dan Manfaat.....	8
BAB II     KONSEP PENCIPTAAN	
A.   Kajian Sumber Penciptaan .....	9
1. Agus Suwage .....	10
2. Herakut.....	13
B.   Landasan Penciptaan .....	16
1. Seni Lukis.....	17
2. Seni Lukisan Kontemporer .....	18
3. Realita Sosial .....	21
4. Psikologi Perasaan.....	22

	C. Tema/Ide/Judul .....	24
	D. Konsep perwujudan/Penggarapan .....	26
BAB III	METODE PROSES PENCIPTAAN	
	A. Perwujudan Ide-ide Seni .....	28
	B. Jadwal Pelaksanaan .....	33
BAB IV	DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	
	A. Deskripsi Karya .....	34
	B. Pembahasan Karya .....	36
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan .....	68
	B. Saran .....	69

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar :

1. <i>Mind Game</i> .....	5
2. <i>Controfersion</i> .....	6
3. <i>The Kiss</i> .....	11
4. <i>Theft</i> .....	15
5. "Aku" Adalah Candu .....	36
6. Sepasang Kekasih Yang Pertama Bercinta Di luar Angkasa .....	39
7. Berhala 14 Inchi .....	42
8. <i>Valentine Gift</i> .....	45
9. Mesin Penenun Hujan.....	49
10. Mencoba Realis .....	52
11. <i>Messages To VioRy</i> .....	55
12. Mengapa Aku Tercipta Dari Tulang Rusukmu!! .....	58
13. Kamar Gelap .....	62
14. "Excuses" .....	65



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Sumber inspirasi untuk menghasilkan sebuah karya seni lahir dari berbagai hal, seperti pengalaman pribadi, realita sosial dan tak dipungkiri sumber inspirasi muncul dari imajinasi. Untuk itu penulis menggali inspirasi dengan menangkap realita sosial yang terjadi di lingkungan sekitar penulis bahkan realita-realita yang dialami penulis sendiri. Kemudian fenomena realita tersebut akan penulis tuangkan kedalam karya lukis. Dalam [id.wikipedia.org/wiki/realita](http://id.wikipedia.org/wiki/realita) (di akses 3 Maret 2011) mendefinisikan “ realita adalah semua keadaan nyata yang kita alami dalam menjalankan kegiatan sehari-hari dan bukan rekayasa “.

Realita merupakan keadaan atau kenyataan yang dialami seseorang atau kelompok masyarakat pada masa tertentu tanpa batasan waktu, seperti kekaguman yang mendalam akan seorang tokoh dan jatuh cinta akan sesuatu. Realita inilah yang sering sekali membuat seseorang terlena akan perasaan yang sedang dialami dan hidup diluar kenyataan yang sesungguhnya. Seperti halnya ketika seseorang merasakan jatuh cinta, maka dari sinilah dimulai perjalanan dunia fantasi yang membuat seseorang lupa akan hal yang rasional. Seseorang bisa menjadi orang yang berbeda dan terlepas dari jati dirinya dan rela

melakukan apapun demi rasa cinta tersebut. Menurut Shaver, dkk (dalam Revi&Charles2000:79) bahwa “cinta adalah reaksi emosional yang sama dikenalnya dan sama mendasarnya dengan rasa marah, kesedihan, kegembiraan, dan rasa takut “

Percintaan berarti dengan menyadari bahwa cinta dibangun sebagian berdasarkan khayalan dan ilusi semacam ini tampaknya membantu menciptakan hubungan yang lebih baik. Nasution(1960:69) menyatakan “ tak ada orang jatuh cinta kalau ia tidak mau “ ini berarti bahwa manusia dalam batas-batas tertentu dapat mengontrol dirinya dan kadang-kadang penguasaan diri ini terjadi dengan sendirinya karena suatu keadaan, tetapi keadaan ini belum cukup. Manusia harus sengaja berusaha dan secara prinsipil menguasai dirinya.

Rasa cinta lebih bersifat universal, cinta tak melulu untuk sepaang kekasih, tetapi cinta masuk ke semua aspek kehidupan seperti rasa cinta terhadap pekerjaan, cinta terhadap hobi (rela mengeluarkan uang berapa pun untuk memenuhi hobinya) dan cinta terhadap sesama manusia (cinta orang tua kepada anaknya dan begitu sebaliknya). Rasa cinta selalu berhubungan dengan gejala emosional seperti bahagia, sedih, kagum, kecewa dan bosan. Perasaan seperti ini merupakan fase-fase yang pasti dilalui oleh setiap orang dalam perjalanan hidupnya. Namun dari fase-fase yang telah melalui lika-liku perasaan yang beragam, seseorang dapat mencerap suatu realita dalam kehidupan.

Berdasarkan pengalaman yang telah dilalui, setiap manusia memiliki perbedaan dalam pencerapan dan pengungkapan perasaan dalam dirinya. Dan tak dipungkiri hal-hal seperti ini bisa menjadi sebuah inspirasi untuk menciptakan karya-karya seni.

Seperti ketika sepasang kekasih dimabuk cinta, dunia serasa milik berdua. Hal ini dapat dibuktikan dari pemberitaan media massa tentang pasangan remaja digerebek warga, mesum di kamar kos, dan banyaknya kasus hamil diluar nikah. Peristiwa lain yaitu gara-gara putus cinta, Polisi nekad bunuh diri dan kasus – kasus kekerasan dalam pacaran, dimana perempuan sering menjadi korban.

Bermula dari berbagai permasalahan dan pergolakan perasaan yang penulis alami, yang dapat mempengaruhi dan menginspirasi penulis dalam berkarya untuk itu penulis mencoba menampilkannya kedalam karya seni rupa berupa lukisan dengan judul “ **Mencoba Realis dalam Karya Lukis** “.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Manusia memiliki daya imajinasi yang tidak terbatas. Dari imajinasi-imajinasi tersebut manusia berusaha untuk mewujudkannya menjadi kenyataan namun terkadang imajinasi membuat manusia terlena dan hidup didunia fantasi mereka.

Ketika seseorang merasakan jatuh cinta akan sesuatu, seseorang bisa menjadi bukan dirinya dan terkurung dalam ruang fantasi yang mereka ciptakan sendiri. Dalam perjalanan untuk meraih rasa cinta tak hanya manis dan bahagia yang dirasa. Terkadang rasa sedih, kecewa, sakit hati, dan bosan menjadi warna-warni dalam proses pencapaian rasa cinta. Hal-hal inilah yang menjadi rumusan ide penciptaan yaitu selaku manusia seharusnya mampu menjalani dan menghadapi segala problematika hidup dengan realistis. Dan inilah yang menginspirasi penulis untuk mengungkapkannya dalam bentuk karya lukis realis kontemporer.

### **C. Orisinalitas**

Karya seni merupakan ekspresi pribadi dari seniman. Pada setiap karyanya seniman memiliki corak, ide, gaya dan objek-objek dalam bentuk yang telah dikembangkan. Hal inilah yang menjadi tolok ukur orisinalitas pada sebuah karya seni. Namun menampilkan sesuatu yang benar-benar orisinal bukanlah perkara mudah. Terkadang penulis seringkali mendapat inspirasi dari objek-objek yang ditampilkan seniman dalam karyanya.

Pencarian identitas dalam berkarya seni adalah proses penggalian potensi yang penulis lakukan secara terus-menerus untuk menemukan karakter tersendiri yang mampu membedakan karya penulis dengan seniman lainya.

Karya-karya seniman, baik dari dalam maupun luar negeri adakalanya menjadi karya acuan dan sebagai pemantik semangat bagi penulis.

Ada beberapa seniman yang menjadi acuan bagi penulis dalam berkarya. Antara lain Agus Suwage, Handiwirman Saputra, Herakut dan Conrad Roset, hanya untuk memancing inspirasi dan pembangkit gairah kreatifitas penulis dalam berkarya seni.

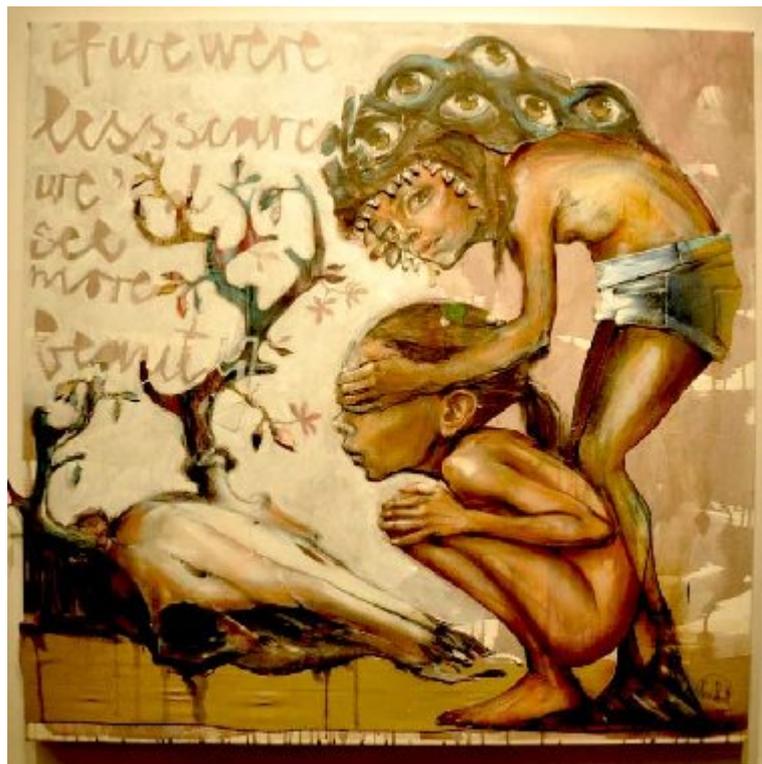


Gambar 1  
*Mind Game*  
Karya AgusSuwage  
(Repro : penulis)

Agus Suwage memindahkan semua peristiwa yang dialami (baik langsung maupun melalui pengalaman literatur atau hanya sebuah kesaksian) kedalam dirinya. Ia berusaha dan ternyata berhasil merasakan apa yang dirasakan

orang lain, luka dirinya adalah luka realitas. Seperti dalam karya yang berjudul *Mind Game*, terasa sangat mendukung tafsiran tersebut.

Sebuah *stick* kontrol yang ditancapkan ke kepala suwage jelas menimbulkan suatu pengertian, bahwa otak atau pikirannya bisa dikendalikan oleh siapa pun tanpa ada perlawanan dari dirinya. Dengan demikian Suwage menjadikan apa yang dirasakannya sebagai acuan karya. Pada tiap karya Suwage memiliki cerita secara simbolik tentang perasaan-perasaan yang di alaminya.



Gambar 2  
*Controfertion*  
Karya Herakut  
(Repro : penulis)

Karya Herakut merupakan perpaduan dari beberapa objek yang memiliki objek utama dan objek pendukung, dan satu sama lainnya saling menguatkan. Herakut mengemasnya dalam bentuk baru dengan menampilkan visual sangat menarik. Secara konsep sederhana (mudah dicerna oleh semua kalangan) namun dalam proses eksekusi luar biasa.

Karya Herakut merupakan refleksi atau cerminan dari realita sosial yang sedang berlangsung di sekelilingnya. Unsur simbolik tidak bisa lepas dari karakter Herakut. Seperti pada karya di atas terlihat dua figur saling berhadapan dengan sesosok figur khayalannya. Dan dapat dipersepsikan bahwa musuh ada dimana-mana, pro dan kontra akan selalu ada.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Sebagai media untuk mengungkapkan ide, gejolak perasaan personal yang diangkat kedalam karya lukis.
- b. Sebagai media untuk unjuk keterampilan dan kemampuan melukis yang telah penulis peroleh
- c. Sebagai media pembelajaran bagi penulis agar lebih tanggap terhadap isu-isu sosial dan tanggap dalam menyikapi perasaan yang dialami.

### **2. Manfaat**

- a. Memberikan kontribusi dan ikut andil dalam dunia seni.
- b. Menambah pengetahuan masyarakat terhadap seni dan memberi motivasi terhadap seniman lainnya.
- c. Agar seniman dan masyarakat bisa bersama-sama menyampaikan pesan-pesan positif kepada masyarakat lainnya.

