

## PERIBAHASA PADA *COLOUR SPLASH* SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA DRAWING DENGAN TEKNIK ARSIR

Sukma Octavia<sup>1</sup>, Winarno<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
sukma.17021244002@unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
winarno@unesa.ac.id

### Abstrak

Istilah *colour splash* digunakan sebagai penentuan warna dalam fotografi dan membuat warna tersebut menjadi pusat objek secara keseluruhan. Fokus ide penciptaan karya pencipta berfokus pada suatu gaya fotografi yang bernama "*colour Splash*". Penyajian karya menggunakan teknik arsir, Teknik ini merupakan proses menggambar untuk mendapatkan perbedaan gelap dan terang pada suatu objek yang dihasilkan oleh tinta dari ujung pena. Kemudian bentuk yang dihasilkan dalam karya ini terinspirasi dari lima peribahasa yaitu Telur di Ujung Tanduk, Embun di Ujung Rumput, Bagai Air di Daun Talas, Sedia Payung Sebelum Hujan, dan Kemana Kelok Lilin, Disitu Kelok Loyang. Tujuan dari karya ini yaitu untuk menerapkan pesan moral yang terkandung dalam peribahasa dan disajikan ke dalam karya seni dua dimensi. Proses penciptaan karya seni meliputi beberapa tahapan, yaitu tahap imajinasi, tahap persiapan, tahap pengembangan, dan tahap perwujudan. Manfaat yang dapat di ambil dalam karya ini adalah inspirasi dalam berkarya menggunakan teknik *colour splash*. Hasil dari penciptaan ini berupa lima karya seni dua dimensi berukuran 70 x 50 cm, telah direspon oleh tiga responden antara lain, Yoes Wibowo (seniman), Wina Bojonegoro (Sastrawan), dan Lisa Tri Utari (Umum). Kesimpulan dari pencipta yaitu berdasarkan kepopuleran seni fotografi digital dapat berkembang dalam seni penggambaran manual seperti karya drawing dalam kanvas.

**Kata kunci :** Fotografi Digital, *Colour Splash*, Teknik arsir, Peribahasa.

### Abstract

*The term color splash is used to define color in photography and make that color the center of the object as a whole. The focus of the idea of creating the creator's work focuses on a photography style called "color Splash". Presentation of works using the shading technique, this technique is a drawing process to get the difference between dark and light in an object produced by ink from the tip of the pen. Then the shape that is produced in this work is inspired by five proverbs, namely Eggs on The Tip of The Horn, Dew on The Edge of The Grass, Like Water on Taro Leaves, Prepare an Umberella Before It Rains, and Where The Candle Turns, There Turns The Pan. The purpose of this work is to apply the moral message contained in the proverb and presented in a two-dimensional work of art. The process of creating a work of art includes several stages, namely the imagination stage, the preparation stage, the development stage, and the embodiment stage. The benefit that can be taken in this work is the inspiration in working using the color splash technique. The results of this creation in the form of five two-dimensional works of art measuring 70 x 50 cm, have been responded to by three respondents, namely, Yoes Wibowo (artist), Wina Bojonegoro (writer), and Lisa Tri Utari (General). The conclusion from the creator is that based on the popularity of digital photography, it can develop in manual art such as drawing on canvas.*

**Keywords :** Digital Photography, *Colour Splash*, Shading technique, Proverb.

## PENDAHULUAN

Secara umum, *colour Splash* merupakan *style* atau gaya dalam fotografi yang memiliki ciri khas berupa visual warna mecolok dalam satu bidang sedangkan latar belakang menampilkan hitam putih. “Gaya fotografi ini menggabungkan warna monokrom, yang berarti hanya mengandung satu unsur warna (*monochromatic*), sebuah istilah yang umum untuk menyebut pada foto hitam putih. Dalam arti luas, monokrom tidak harus identik dengan hitam putih tapi bisa untuk foto sephia atau warna lain.” (Enche Tjin, 2014: 121). Perkembangan fotografi digital dimulai dari era perekaman bulan oleh Badan Penerbangan dan Antariksa Amerika Serikat (NASA), Astronot merekam gambar dari bulan dengan cara *scanning* yang kemudian mengirimnya kembali ke bumi melalui file digital. Pada tahun 1981, *Sony* membuat produk di bidang industri fotografi berdasarkan inspirasi dari kegiatan NASA tersebut. *Sony* merilis kamera yang diberi nama “Mavica”. Kamera ini disebut sebagai kamera digital pertama di dunia, namun sebenarnya cara kerja kamera ini tidak digital. Ia menyertakan scanner di dalamnya yang berfungsi untuk mentransformasi data analog ke dalam flash drive yang ada di dalamnya. Pada 7 tahun kemudian hadir kamera digital yang sesungguhnya. Menurut Sudarma (2014:2), memberikan pengertian bahwa media foto adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilah dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting.

Pengembangan manipulatif pada gambar digital banyak mempengaruhi dalam industri fotografi. Pengembangan tersebut menciptakan seni pengolah gambar (*photo retouching*) dan mengubah cara kerja produk yang biasanya hanya diciptakan oleh fotografer profesional selama sehari-hari, kini dapat dibuat oleh seniman amatir.

Menurut Affandi (2008:2), menggambar dan melukis merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis,

bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menggambar berasal dari kata “gambar” yang artinya tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, atau benda) yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada kertas dan media lain. Menggambar merupakan aktivitas kreatif untuk membentuk imajinasi pada gambar yang menyampaikan gagasan, ide, serta simbol sebagai salah satu bentuk ekspresi menggunakan berbagai teknik penciptaan dan alat gambar yang beranekaragam. Secara fisik, menggambar hanyalah menggoreskan alat gambar untuk mencurahkan imajinasi yang ada di pikiran pencipta, baik itu meniru alam sekitar ataupun tidak (imajinasi murni). Namun sesungguhnya gambar adalah alat komunikasi universal yang dikenal jauh sebelum manusia mengenal tulis menulis.

Teknik menggambar merupakan cara mempermudah proses menggambar serta memberikan kepastian suatu kesan tertentu tercapai pada saat pencipta melakukan proses tersebut. Teknik dasar menggambar sebenarnya simpel dan mudah dipahami. Namun, hal tersebut justru menjadi hal yang mudah luput dari pemahaman tentang teknik yang sesungguhnya. Pengetahuan tentang teknik ini akan memberikan ruang yang lebih luas terhadap kreatifitas menggambar pencipta. Manfaat dari teknik menggambar juga dapat secara berkala menambah kemampuan menggambar pencipta.

Menurut Veri Apriyatno (2004:5), “Arsir adalah pengulangan garis secara acak dan saling menyilang dengan tujuan mengisi bidang gambar yang kosong.” Dengan demikian, teknik arsir merupakan proses menarik tiap-tiap garis kecil yang sejajar dan berulang untuk mengisi tiap bidang atau objek yang kosong dan untuk mendapat efek gelap terang saat proses penggambaran. Teknik tersebut merupakan teknik yang paling banyak digunakan ketika menggambar. Teknik arsir juga dapat menjadi teknik yang bisa digunakan untuk melatih keterampilan menggambar serius karena ketelitian dalam menggoreskan objek pada gambar.

Pencipta harus memikirkan jenis arsiran yang dipakai untuk menghasilkan efek terbaik pada setiap bidang atau subjek yang berada pada gambar. Kemudian pencipta perlu untuk terus

berlatih dalam mengasah kemampuan dengan teknik arsir, karena beberapa goresan dapat menjadi tidak akurat apabila Teknik ini tidak diasah dengan baik, sehingga perlu untuk terus memperbaiki penggunaan teknik arsir tersebut.

Fokus ide penciptaan dalam karya ini berasal dari *style* fotografi digital bernama *colour splash* yang kemudian mengambil inspirasi wujud visual pada kosakata peribahasa. Penjabaran ide tersebut mengolah dari sudut pandang pencipta terhadap peranan peribahasa lokal dalam kehidupan bermasyarakat. “Salah satu cara sosiologi menjelaskan keteraturan dan memprediksi kehidupan sosial adalah dengan memandang perilaku manusia sebagai perilaku yang dipelajari.” (Pip Jones, 2016: 8). Pada awalnya pencipta mengambil seni karya *drawing* dikarenakan teknik ini sangat simpel dan mudah untuk dilakukan. Kemudian dengan adanya penggabungan teknik arsir dari pencipta dan gaya *colour splash* ini dapat menyajikan suatu karya orisinalitas yang dapat bermanfaat di kemudian hari.

Tujuan penciptaan ini adalah untuk menerapkan kembali peranan sosial dalam peribahasa lokal dan menjadikan nilai-nilai tersebut langkah positif di kemudian hari. Sementara itu *colour splash* sendiri adalah gaya seni yang menciptakan nuansa elegan dan menonjolkan satu sisi didalam suatu karya maka dari itu pencipta memilih karya seni ini karena memiliki arti sebagai penglihatan yang berada dari satu sisi sedangkan sisi yang lain tidak terlihat oleh mata seperti halnya peribahasa yang merupakan kata-kata kiasan dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat dari karya pencipta terdapat pada nilai-nilai yang terkandung dalam peribahasa melalui seni *drawing*. Pencipta ingin menjabarkan kembali nilai sosial yang terdapat di dalam peribahasa lokal, kemudian diolah kembali dalam karya seni *drawing*, karya tersebut mengangkat perspektif sosial dalam keperibahasa untuk menghasilkan karya seni yang lebih baik dan bermanfaat dari sebelumnya. Dengan demikian terciptanya ide menggunakan gaya *colour splash* yang ada pada fotografi dengan wujud visual berdasarkan peribahasa lokal sebagai inspirasi untuk membuat karya *drawing*.

## METODE PENCIPTAAN

Karya ini menggunakan metode penciptaan yang bersumber dari fotografi *colour splash* dengan objek-objek yang menonjol sebagai pusat dari karya yang dibuat. Pencipta membuat beberapa tahap dalam proses perwujudan karya, antara lain tahap persiapan, tahap mengimajinasikan, tahap pengembangan dan tahap perwujudan. Dalam proses eksplorasi karya, pencipta melakukan proses pengamatan terhadap objek yang menjadi wujud visual penciptaan yaitu telur, tetesan air, rumput, payung, lilin dan beragam pola hiasan disekeliling objek utama. pengamatan ini dilakukan baik secara langsung maupun dengan cara pustaka dan melakukan pencarian melalui internet.

Setelah pencipta mendapatkan ide dan inspirasi ketika melakukan eksplorasi maupun pemahaman pada objek, pencipta merangkum segala hal tersebut sebagai bahan untuk menciptakan karya seni diatas kanvas. Saat melakukan tahap percobaan dimulai dengan konsep perwujudan bentuk yang kemudian dilanjutkan dengan sketsa dalam media kertas yang digoreskan dengan pensil. Sketsa yang dibuat untuk satu konsep karya dibuat lebih dari satu hal ini bertujuan untuk menentukan komposisi yang diinginkan di dalam karya seni.

## Tahap-tahap Proses Penciptaan

Tahapan merupakan proses penting dalam berkarya seni, proses ini selalu hadir ketika pencipta hendak menciptakan suatu karya seni. Berikut merupakan tahap-tahap dalam pembuatan karya seni *drawing colour splash*:

### A. Tahap Mengimajinasi

Visual pada hasil karya yang ada adalah hasil dari ide dalam mengolah dan mewujudkan bentuk yang memiliki daya khayal kemudian menjadikannya imajinasi. Sebagai contohnya terdapat keinginan untuk memainkan bentuk, baik dari segi proporsi bidang, penggabungan dengan objek lain, maupun mengubah wujud tersebut menjadi lebih ekstrim berdasarkan berbagai sifat yang dimiliki objek. Pencipta membentuk objek berdasarkan peribahasa lokal dan menaruh banyak objek acak untuk menunjukkan peranan peribahasa dalam manusia.

## B. Tahap Persiapan

Proses kreatif akan hadir secara tiba-tiba dan tidak dipaksakan, hal ini menuntut pencipta untuk merealisasikan ide kreatif menjadi sketsa dan melanjutkannya ke sesi *inking/lining* (menebali gambar dengan tinta). Kebanyakan seniman menemukan ide itu secara spontan atau kebetulan melihat objek yang menarik dan langsung merangsang otak untuk merespon apa yang kita lihat secara visual. Kenyataan bentuk objek ditampilkan berdasarkan pada apa yang ditangkap oleh pencipta untuk menangkap bentuk baik realis ataupun abstrak tergantung kepada gaya masing-masing seniman. Namun, untuk penciptaan karya kali ini menggunakan teknik arsir yang dibuat dengan tinta dan pena.

## C. Tahap Pengembangan

Pada dasarnya, gambar adalah perwujudan visual dari konsep, teks atau proses pembuatan hal-hal lain seperti pembuatan rumah, perancangan furnitur, peralatan dan lain-lain. Maksud dari hal ini adalah gambar bertujuan untuk mendukung, mengklarifikasi atau bahkan mengembangkan ide-ide yang didapatkan dari sumber informasi lain, yang paling sering diberikan dalam sebuah rancangan. Kata itu sendiri berarti “menyoroti suatu objek yang menarik”, tujuan utamanya adalah untuk membantu audiens memahami atau membayangkan sesuatu yang lebih baik. Selama bertahun-tahun, gambar telah dimasukkan ke dalam berbagai artikel cetak seperti buku, majalah, surat kabar, poster, brosur, hingga materi pendidikan. Namun sekarang, pencipta menerapkan konsep *drawing* pada kain kanvas yang biasanya merupakan media bagi seni lukis menggunakan kuas dan cat. Kemudian mengambil inspirasi bentuk berdasarkan fakta dan cerita yang terjadi dalam masyarakat untuk lebih jelasnya pencipta mengambil dari beberapa peribahasa yang sudah banyak beredar di masyarakat.

## D. Tahap Perwujudan

Karya Penciptaan dari pencipta dihasilkan dengan menggoreskan tinta hitam dan tinta berwarna di atas kanvas berukuran 70 x 50 cm berbentuk persegi panjang. Pencipta menggunakan gaya *pop art monochrome* dengan

teknik arsir dan gaya seni dari teknik fotografi bernama *colour splash*.

Berikut ini merupakan tahap-tahap proses perwujudan karya:

### 1. Membuat Sketsa

Pada tahap ini merupakan proses untuk memunculkan ide dan rancangan visual dalam wujud karya. Setelah melalui perenungan dan pematangan ide, tahap ini dapat dimulai dengan proses kreatif di atas kanvas. Sketsa awal dirancang diatas kertas yang kemudian di eksekusikan ke atas kanvas menggunakan pensil 2B.



**Gambar 1.** Referensi untuk sketsa model 1  
(Sumber: Robin Egg Blue Posters By Parker Cunningham, media foto digital berukuran 593x400 pixels)



**Gambar 2.** Sketsa awal untuk model 1 berjudul Telur diujung tanduk, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia)



**Gambar 3.** Sketsa akhir untuk model 1 berjudul Telur diujung tanduk, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia) di pilih oleh dosen pembimbing



**Gambar 6.** Sketsa akhir untuk model 2 berjudul Embun di ujung rumput, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia) di pilih oleh dosen pembimbing



**Gambar 4.** Referensi untuk sketsa model 2 (Sumber: Photography By Josephine Simon, media foto digital berukuran 720x950 pixels)



**Gambar 7.** Referensi untuk sketsa model 3 (Sumber: Droplets By Beth, media foto digital berukuran 720x937 pixels)



**Gambar 5.** Sketsa awal untuk model 2 berjudul Embun di ujung rumput, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia)



**Gambar 8.** Sketsa awal untuk model 3 berjudul *Bagai air di daun talas*, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia)



**Gambar 11.** Sketsa untuk model 4 berjudul *Sedia payung sebelum hujan*, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia) di pilih oleh dosen pembimbing



**Gambar 9.** Sketsa akhir untuk model 3 berjudul *Bagai air di daun talas*, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia) di pilih oleh dosen pembimbing



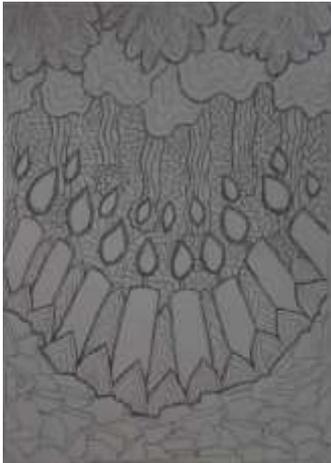
**Gambar 12.** Referensi untuk sketsa model 5 (Sumber: *Lumière* by Pierrick Leclère, media foto digital berukuran 720x1137 pixels)



**Gambar 10.** Referensi untuk sketsa model 4 (Sumber: *Yellow Umbrella* By Assaf Frank, media foto digital berukuran 720x853 pixels)



**Gambar 13.** Sketsa awal untuk model 5 *Kemana kelok lilin, kesana kelok loyang*, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia)



**Gambar 14.** Sketsa akhir untuk model 5 Kemana kelok lilin, kesana kelok loyang, media kertas A4 (Oleh: Sukma Octavia) di pilih oleh dosen pembimbing

## 2. Pengarsiran (*Drawing*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari *sketching*, yaitu menumpuk goresan pensil dengan *ballpoint*. Pena yang digunakan adalah *Gel Pen* karena hitam yang dihasilkan lebih bagus dari pada *ballpoint* tulis biasa. Gelap terang suatu bidang adalah hal paling penting yang harus diperhatikan dalam membuat objek menjadi lebih hidup. Ketika menggambar, pencipta sedang memberikan bagian gelap pada objek yang terang untuk membuat efek bayangan dan bisa pula sebaliknya.

Mencoret bidang berkali kali adalah salah satu teknik pertama yang harus muncul saat menggunakan teknik arsir. Namun jika diteliti, teknik ini memberi efek arsiran yang berbeda antara bidang satu dengan bidang lain tergantung pada tekanan pena. Jika pencipta ingin mendapatkan hasil goresan halus dan tipis, kemudian tekanan pena dapat dikurangi. Sebaliknya untuk mendapatkan efek tebal pada bidang, maka tekanan pena akan ditambah.

### KERANGKA TEORETIK

Penciptaan ini bersumber dari fotografi *colour splash* dengan objek-objek yang menonjol sebagai pusat dari karya yang dibuat. Pencipta membuat beberapa tahap dalam proses perwujudan karya, antara lain tahap persiapan, tahap mengimajinasikan, tahap pengembangan dan tahap perwujudan. “Gambar adalah suatu teknik basis untuk semua karya seni, kegiatan ini dapat diasah dengan berlatih menggunakan pensil

dan kertas serta menangkap tiap objek disekitar pencipta kemudian merealisasikannya dalam suatu karya seni.” (Dorling Kindersley, 2017:10). “Kemudian menyatukan tema monokrom dengan istilah fotografi bernama *Color Space*, yaitu merupakan representasi matematis tiga dimensi dari model warna aditif/RGB (untuk monitor) atau substraktif/CMYK (untuk percetakan). Di kamera digital ada pilihan standar RGB (sRGB) dan Adobe RGB. Pilihan sRGB adalah pilihan default karena sudah menjadi standar dimana-mana, baik di monitor, di internet dan dalam dunia grafis.” (Enche Tjin,2014: 34). Maka dari itu berdasarkan teori-teori diatas sebagai landasan untuk menggunakan gaya *colour splash*, pencipta menggunakan gaya seni ini karena objek menyala yang ada dalam foto sangat artistic dan latar belakang dari gambar atau foto tersebut berpadu kemudian menimbulkan kesan unik tersendiri bagi pencipta.

Berikut merupakan istilah-istilah yang digunakan dalam artikel penciptaan ini ialah:

### A. Seni *Drawing*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya, pada kertas dan benda-benda lain. Pelakunya populer dengan sebutan Penggambar/juru gambar yang merupakan salah satu bagian pekerjaan dari pencipta. “Gambar adalah suatu teknik basis untuk semua karya seni, kegiatan ini dapat diasah dengan berlatih menggunakan pensil dan kertas serta menangkap tiap objek disekitar pencipta kemudian merealisasikannya dalam suatu karya seni.” (Dorling Kindersley, 2017:10).

Selain itu, teknik *drawing* juga merupakan dasar dari pembuatan suatu karya seni. Sketsa awal ketika menggambar merupakan basis pengolahan sebelum dibuatnya tahap lanjutan dalam membuat karya seni yang akan diolah lagi dengan teknik *drawing*. “Pembayangan bagian gelap dan terang memiliki kecenderungan terletak pada bagian sudut, namun pembayangan visual bentuk permukaan sebuah objek menjadi kunci bagaimana kita bisa menentukan bagian gelap dan terang”. (Hardian Reza, 2019: 18). Sisi fleksibilitas dalam teknik *drawing* juga terlihat dari bagaimana teknik ini dapat diaplikasikan di

berbagai kondisi, seperti berlatih menggambar suatu objek, pemandangan atau suasana diatas secarik kertas dengan sebuah pensil sebelum akhirnya akan dikembangkan kembali menjadi sebuah lukisan yang padat.

### **B. Colour Splash**

Menurut Steve Patterson dalam bukunya yang berjudul “202 *Photoshop Tips & Trick*”, “*Colour Splash* atau disebut juga *selective color* dalam dunia fotografi adalah suatu *style* atau gaya dalam fotografi dimana kita membuat seluruh latar dari foto tersebut menjadi hitam putih yang kemudian menjadikan satu objek menonjol sebagai daya tarik foto tersebut dan memberikan satu warna mencolok pada objek tersebut.” Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat diperoleh gagasan bahwa istilah *colour splash* dapat tercipta karena unsur perubahan secara sengaja yang terdapat pada foto. Perubahan tersebut dihasilkan dari aplikasi perubah foto sehingga dapat mempermudah pencipta untuk mendapat hasil artistik yang diinginkan. pencipta tertarik dengan *style* ini dan mengambil referensinya menjadi suatu karya seni menggunakan teknik *drawing*.

“Dalam fotografi temperatur warna dikaitkan dengan *White Balance*, dan pada kamera disediakan beberapa pilihan temperature warna yang dinyatakan dalam Kelvin (K)”. (Enche Tjin, 2014: 35). Jika dalam fotografi memperkuat warna pada objek berdasarkan temperature warna pada kamera, maka dari itu untuk karya pencipta membuat warna tersebut secara manual. Kemudian gaya *colour splash* menjadi seni arsir dua dimensi dengan ditambahkannya efek hitam putih (*Black & White*) pada karya.

### **C. Seni Drawing Colour Splash**

Teknik arsir dibuat dengan cara menggoreskan berulang-ulang pensil, bolpoint, atau carcoal ke atas media gambar sehingga menciptakan gelap terang agar objek menjadi lebih hidup. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan dan kemudian semua hal tersebut dapat divisualisasikan dalam teknik arsir atau bisa disebut sebagai teknik *drawing*.

*Colour Splash* adalah gaya fotografi modern yang berkembang secara digital dalam dunia fotografi. gaya ini sedikit bernuansa surealis dikarenakan proses pengerjaannya yang membutuhkan aplikasi (perangkat lunak) terlebih dahulu untuk menciptakan efek visual yang dibutuhkan ke dalam karya foto.

### **D. Praktik Seni Drawing Colour Splash**

Praktik seni dari karya ini meliputi empat proses kreatif, antara lain:

#### 1. Kemampuan Berpikir

Kemampuan individu untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir perlu ditetapkan adanya kuantitas dan kualitas. Pencipta mengolah daya pikir kreatif dalam pikiran menjadi bentuk nyata. Pemikiran yang diproses dari informasi-informasi mengenai *colour splash* (pengertian, hasil dan teori) telah ditangkap dan dapat menambah wawasan dalam berpikir kreatif.

#### 2. Fleksibilitas Berpikir

Fleksibilitas merupakan kemampuan berpikir untuk memproduksi sejumlah ide yang bervariasi, kemampuan ini dapat melihat suatu gagasan dari sudut pandang yang berbeda dan mampu menggunakan bermacam cara pemikiran. Pencipta menggunakan kemampuan ini untuk menelusuri kembali objek-objek yang akan digunakan sebagai bahan pembuatan karya, sehingga proses penciptaan dapat dengan mudah tercapai.

#### 3. Elaborasi Pikiran

Elaborasi adalah kemampuan individu dalam mengembangkan suatu gagasan dan menambahkan beberapa detil-detil dari suatu objek atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Pada proses ini pencipta memberikan sentuhan tersendiri pada desain karyanya berupa bidang-bidang yang telah diubah dari bentuk aslinya. Hal ini dibuat agar bidang karya tersebut terlihat berbeda dari referensi bidang aslinya.

#### 4. Keaslian Berpikir

Keaslian atau orisinalitas merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau baru, sehingga dapat tercipta sesuatu yang hanya dapat dihasilkan oleh pencipta itu sendiri. Pemikiran ini sangat dibutuhkan para seniman agar karya yang dihasilkan mampu menjadi suatu karya yang hanya dapat dibuat olehnya. Maka dari itu, pencipta membuat suatu terobosan melalui *colour splash* dan teknik arsir sebagai dasar dari karya ini.

### E. Peribahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peribahasa adalah kelompok kata atau kalimat yang tetap susunannya, biasanya mengiaskan maksud tertentu (dalam peribahasa termasuk juga bidal, ungkapan, perumpamaan) ungkapan atau kalimat ringkas padat, berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup atau aturan tingkah laku.

Atas dasar pengertian tersebut maka dari itu peribahasa dapat diartikan sebagai ungkapan berisi makna tersirat yang dapat dipahami oleh pendengar atau pembaca sebab mereka hidup dalam suatu lingkup budaya yang sama. Menurut KBBI, peribahasa dapat memiliki dua arti. Pengertian pertama, peribahasa merupakan suatu pengelompokan kata atau kalimat yang tetap susunannya, biasanya menyiratkan suatu maksud tertentu. Kedua, peribahasa merupakan ungkapan atau kalimat ringkas, padat, berisi perbandingan, perumpamaan, nasihat, prinsip hidup atau aturan tingkah laku. Melihat dari sudut arti dan makna, peribahasa dapat digunakan sebagai salah satu cara yang bijaksana untuk menegur seseorang agar tidak tersinggung.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan ini bersumber dari fotografi *colour splash* dengan objek-objek yang menonjol sebagai pusat dari karya yang dibuat. Pencipta membuat beberapa tahap dalam proses perwujudan karya, antara lain tahap persiapan, tahap mengimajinasikan, tahap pengembangan dan tahap perwujudan. “Gambar adalah suatu teknik basis untuk semua karya seni, kegiatan ini dapat diasah dengan berlatih menggunakan pensil

dan kertas serta menangkap tiap objek disekitar pencipta kemudian merealisasikannya dalam suatu karya seni.” (Dorling Kindersley, 2017:10).

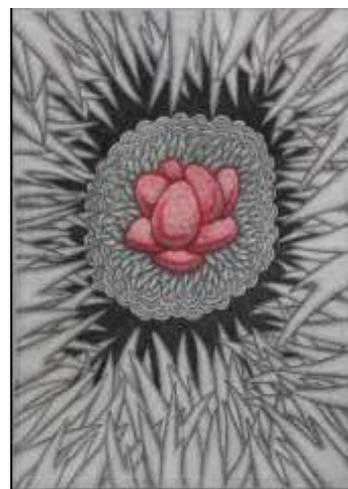
Konsep pencipta mengambil sudut pandang kritikan terhadap lingkungan masyarakat, adapun diantaranya berasal dari peribahasa Indonesia.

“Hal yang sama juga bagi kelompok-kelompok lain karena anggotanya disosialisasikan dalam aturan-aturan yang berbeda pula”. (Pip Jones, 2016: 8). Karena manusia tidak luput dari kesalahan dan hidup manusia telah ditentukan oleh aturan-aturan dan norma, sehingga karya ini memiliki banyak sumber ide jika dilihat dari aspek sosialnya.

“Sebuah pembicaraan ataupun cerita akan lebih menarik jika memiliki gagasan utama atau topik, bukan sekedar gabungan dari deskripsi atau narasi tanpa arah maupun inti cerita. Hal yang sama juga berlaku pada fotografi, sebuah foto akan lebih menarik jika memiliki sebuah ide utama atau topik, yang umumnya berupa objek tertentu, sehingga perhatian pemirsa akan tertarik ke arah tertentu”. (Wahyu Dharsito, 2015: 4). Untuk gaya seni tertentu yang digunakan awalnya bukan terinspirasi dari fotografi, melainkan beberapa karya dua dimensi yang akhirnya dapat menginspirasi pencipta untuk membuat karya tersebut. *Colour Splash* sendiri merupakan karya yang mengangkat suatu objek tertentu agar terlihat paling menarik diantara objek-objek lain didalam suatu foto, maka dari itu keunggulan *colour splash* dapat terlihat dari kesimpulan diatas.

### Karya Pencipta

#### A. Karya 1: Telur diujung tanduk



**Gambar 11.** Hasil akhir karya 1 berjudul Telur diujung tanduk, tinta di atas kanvas ukuran 70x50 cm (Oleh: Sukma Octavia)

**Deskripsi karya:** Makna karya ini di ambil dari suatu peribahasa berbunyi “Telur diujung tanduk” yang artinya ialah suatu keadaan yang sangat berbahaya sehingga menyebabkan satu kesalahan dapat berujung celaka.

#### B. Karya 2: Embun di ujung rumput



**Gambar 12.** Hasil akhir karya 2 berjudul Embun di ujung rumput, tinta di atas kanvas ukuran 70x50 cm (Oleh: Sukma Octavia)

**Deskripsi karya:** Makna karya ini di ambil dari suatu peribahasa berbunyi “Embun di ujung rumput” yang artinya ialah tidak ada suatu hal yang abadi dan pasti akan memiliki akhir.

#### C. Karya 3: Bagai air di daun talas



**Gambar 13.** Hasil akhir karya 3 berjudul Bagai air di daun talas, tinta di atas kanvas ukuran 70x50 cm (Oleh: Sukma Octavia)

**Deskripsi karya:** Makna karya ini di ambil dari suatu peribahasa berbunyi “Bagai air di daun talas” yang artinya ialah sesuatu yang selalu berubah-ubah atau tidak tetap dalam pendiriannya.

#### D. Karya 4: Sedia payung sebelum hujan



**Gambar 14.** Hasil akhir karya 4 berjudul Sedia payung sebelum hujan, tinta di atas kanvas ukuran 70x50 cm (Oleh: Sukma Octavia)

**Deskripsi karya:** Makna karya ini di ambil dari suatu peribahasa berbunyi “Sedia payung sebelum hujan” yang artinya ialah mempersiapkan segala sesuatu untuk berjaga-jaga agar terhindar dari musibah yang akan terjadi.

### E. Karya 5: Kemana kelok lilin, kesana kelok loyang



**Gambar 15.** Hasil akhir karya 5 berjudul Kemana kelok lilin, kesana kelok loyang, tinta di atas kanvas ukuran 70x50 cm (Oleh: Sukma Octavia)

**Deskripsi karya:** Makna karya ini di ambil dari suatu peribahasa berbunyi “Kemana kelok lilin, kesana kelok loyang” yang artinya ialah sifat yang tidak memiliki pendirian dan selalu mengikuti kehendak orang lain.

Demikian pula pencipta telah memilih tiga responden untuk menilai kelebihan dan kekurangan pada karya yang telah dihasilkan, berikut ini pendapat responden tentang pengkaryaan pencipta :

Nama	Profesi	Respon
Yoes Wibowo	Seniman	Eksplorasi bentuk cukup baik, namun pengalaman berkarya masih belum cukup
Wina Bojonegoro	Sastrawan	Tekniknya cukup menarik, namun bentuk simetris terbilang belum cukup unik
Lisa Tri Utari	Mahasiswa	Karya sangat detail, namun karena warna monoton karya menjadi kurang <i>eye catching</i>

**Tabel 1.** Responden karya

Berdasarkan perolehan pendapat responden karya di atas, karya yang telah dibuat memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda pada masing-masing pengamat. Pendapat seorang

seniman dan sastrawan dalam menanggapi karya tersebut menghasilkan masukan baru bagi pencipta serta penambahan opini yang berasal dari mahasiswa antar jurusan dapat memberikan saran tentang bagaimana karya ini dapat berkembang di masa depan.

### REFLEKSI KARYA DAN SARAN

Salah satu potensi dalam menciptakan karya seni adalah mengabadikan sesuatu melalui karya, salah satu bentuk abadi dari pencipta disini adalah merefleksikan bagian peribahasa dalam karya *drawing*. sehingga pengertian dari unsur karya ini dapat terlihat jelas dibangun kembali sesuai dengan konteks warna, bidang, dan detailnya, hal tersebut disajikan dengan elemen, komposisi dan teknik arsir dua dimensi . Pemahaman peribahasa dalam bentuk karya arsir menjadi sarana untuk menginformasikan masyarakat sekaligus kritik. Objek-objek yang terbentuk dari referensi fotografi ini diolah kembali menjadi kepekaan, intelektual, dan pengalaman pribadi yang penuh keunikan, jiwa, dan aspek manusiawi sebagai bagian yang identik dengan karakteristik pencipta. Proses pembuatan karya ini mencakup waktu dan tenaga pencipta diawali dengan proses pengimajinasian yang kemudian dilanjutkan dengan tahap persiapan, pengembangan, dan perwujudan. Namun, semua hasil kerja keras tersebut dapat berjalan lancar sehingga pencipta mampu menyelesaikan karya tersebut.

Penciptaan karya dengan media kanvas yang dihadirkan dengan teknik arsir merupakan refleksi dari berbagai pengalaman yang pencipta lakukan dan di anggap menarik untuk dihadirkan secara nyata. Mengolah berbagai macam bentuk dari fotografi dan dijadikan bentuk baru melalui goresan-goresan berulang merupakan cara penyampaian gagasan pencipta dalam menjabarkan suatu gambar. Karya yang hadir dalam artikel ini merupakan tafsiran dari hal-hal yang berhubungan dalam praktek kesenian, sehingga menghadirkan opini dan tanggapan tersendiri dalam menilai wujud bidang untuk dihadirkan dalam karya seni dengan pendekatan bidang foto.

Saran dan tanggapan dari masyarakat juga telah pencipta terima dengan baik. Karya yang dipersembahkan tentunya belumlah dikatakan cukup baik karena banyaknya kendala dalam

proses pembuatan, akan tetapi setidaknya inilah pionir dalam menanamkan peran sekaligus sebagai pengingat agar diri sendiri mampu mencerminkan sisi positif dari praktek seni. Konsep karya pencipta akan terus dikembangkan untuk menciptakan keadaan yang lebih baik lagi, baik bagi masyarakat dan diri sendiri.

Ketika membuat sebuah karya seni terdapat berbagai proses yang telah dilalui. Dari ide atau gagasan sampai kemudian dapat terciptanya sebuah karya, hasil dari setiap pencipta bisa berbeda-beda dalam berproses tergantung individu masing-masing. Namun pasti terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam melakukan suatu proses, seperti tiap adanya kekurangan dalam menguasai teknik, minimnya pengetahuan pencipta untuk mempelajari pengalaman berkarya saat menciptakan sebuah karya, kemudian sampai pada penyajian karya seni. Untuk mengantisipasi hal-hal tersebut seorang pencipta memang seharusnya selalu mengasah kemampuan. Ketika sedang mendalami penguasaan teknik sehingga dapat menghasilkan karya-karya yang menarik dan unik, kemudian memperbanyak pembelajaran untuk mempelajari materi yang akan digunakan pada sebuah karya. Semoga artikel ini menjadi bermanfaat bagi khalayak umum dalam ruang lingkup akademis, penikmat seni maupun masyarakat. Kemudian harapan pencipta semoga dari karya-karya yang diciptakan, tidak hanya dinikmati secara gambar, melainkan dapat memberikan nilai-nilai baik dan bisa membangkitkan rasa apresiasi dari setiap individu.

## REFERENSI

- Apriyatno, Veri. (2004). *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta Selatan: Kawan Pustaka.
- Brahman, Diana, Tracy Kennan, dan Kathy Alcaine. (2001). *Surrealist Art in NOMA's Collection*. New Orleans: *Museum of Art*.
- Dharsito, Wahyu. 2015. *Dasar Fotografi Digital 2: Komposisi dan Ketajaman*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Effendhy, Asep. (2014). *Buku Pintar Desain Grafis Untuk Pemula*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Excel, Laurie, John Batdorff, David Brommer, Rick Rickman, dan Steve Simon. (2011). *COMPOTITION: FROM SNAPSHOT TO GREAT SHOT*. England: Peachpit Press.
- Gumelar, M.S.. (2015). *Elemen & Prinsip Menggambar*. Ebook: AnImage.
- Gray, Peter. (2010). *The Practical Guide to Drawing Techniques*. London: Arcturus Publishing Limited.
- Hamdan, Fi. (2017). Artikel. BAB II Landasan Teori Pengertian Fotografi. Di unduh pada 12 Desember 2021 dari <http://repository.unpas.ac.id/28049/4/BAB%20II.pdf>.
- Handy, Ellen. (2018). *Photography and Modernism*. New York: City University of New York.
- Haq, Saiful. (2008). *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Ida, Rachma. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Jones, Pip, Liza Bradbury, dan Shaun Le Boutillier. (2011). *Introducing Social Theory, Second Edition*. Inggris: Polity Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Indonesia.
- Kindersley, Dorling. (2017). *Artist's Drawing Techniques*. United States: DK Publishing.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Desain Artistik Ilustrator untuk Desainer Kreatif*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mariana, Gita. (2017). *Cara Mudah Menggambar Doodle Menggunakan Pensil*. Jakarta Selatan: TransMedia.
- Masdiono, Toni. (2011). "Pentingnya "klasifikasi" tema dalam suatu pembelajaran seni rupa- studi kasus tema pada seni fantastik di Indonesia." *Bandung: Forum Ilmiah VII FPBS UPI* (seminar Internasional).
- Patterson, Steve. (2017). Artikel. "Create An Easy Photoshop Color Splash Effect With No Selections Needed". Di unduh pada 11 Februari 2021 dari <https://www.photoshopesentials.com/photo-effects/easy-photoshop-color-splash-effect/>.
- Reza, Hardian. (2019). *Cara Menggambar Hewan Realis*. D.I.Yogyakarta: Alaf Media.

- Scheinberger, Felix. 2009. *Dare to Sketch: A guide to Drawing on the go*. California, New York: Watson-Guption
- Sigit, Setya Kusuma. (2016). *Colour Splash untuk Model Perempuan dalam Fotografi Ekspresi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Rohman, Irfan Abdul. (2015). *Panduan Menggambar Ilustrasi dan Wajah dengan Pensil*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Rosengarten, Ruth. (2015). *Constructing Worlds: Photography and Architecture in the Modern Age*. Francis: Barbican Art Gallery
- Tjin, Enche dan Erwin Mulyadi. (2014). *Kamus Fotografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.