

KARAKTER DINO HERBY SEBAGAI IDE KARYA SENI LUKIS

Heri Subyantoro

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
subyantoroheri@gmail.com

Salamun Kaulam

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
salamunkaulam@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya ini dilatar belakangi oleh kelompok seni yang bernama Dino Factory. Berawal dari kelompok seni yang bernama Dino Factory yang membuat anggotanya harus menggambar karakter Dinosaur sesuai keinginan masing-masing anggotanya. Berawal dari hal tersebut penulis memperoleh ide untuk mengeksplorasi Dinosaur, mulai dari bentuk badan, kepala dan pakaian seperti manusia. Karakter Dinosaur ini dibuat menjadi lucu dan cenderung berbeda dengan bentuk aslinya itulah yang disebut Dino Herby.

Tujuan dari penciptaan karya ini adalah untuk mengeksplorasi karakter Dino Herby sehingga tercipta seni lukis dengan karakter Dino Herby. Seni lukis dengan Karakter Dino Herby ini menggunakan metode penciptaan yang dimulai dari ide, konsep, pendekatan tentang tema, pendekatan bentuk, pendekatan teknik, pendekatan media dan pendekatan gaya, kemudian dilanjutkan tahap visualisasi dan perwujudan.

Karya yang dihasilkan penulis ada 4 karya, semuanya menggunakan media kanvas. Karya pertama mengeksplorasi Dino Herby menjadi anak kecil, karya yang kedua mengeksplorasi Dino Herby menjadi seorang perempuan, karya ketiga mengeksplorasi Dino Herby menjadi sosok menyerupai Da Vinci dan karya keempat penulis membuat Dino Herby menjadi warga kota yang diserang sosok Dinosaur berkepala manusia.

Kata kunci : Ide, Dino Herby, Seni Lukis

Abstract

The background of this work of creation by a group of art named Dino Factory. Starting from the art group named Dino Factory that makes its members must draw a dinosaur suit the character of each of its members Starting from the authors get ideas to explore dinosaurs, ranging from the shape of the body, head and clothing such as a human. This dinosaur character is made to be funny and tend to be different from its original form it is called Dino Herby.

While the purpose of the creation of this work is to explore the character of Dino Herby so as to create art with Herby Dino character.Character Dino art with Herby this method starting from the creation of ideas, concepts, approaches on the theme, approach to form, approach technique, approach to media and stylistic approach, then continued stage visualization and embodiment.

The resulting works of authors there are 4 works, all using the media canvas. The first work explores Dino Herby be a small child, both works that explore Dino Herby being a woman, the third work explores Dino Herby into a figure resembling Da Vinci and the works of four writers make Dino Herby become citizens who attacked the figure of a human-headed dinosaurs.

Keywords : Idea, Dino Herby, Painting

PENDAHULUAN

Senirupa merupakan media yang digunakan oleh seorang perupa sebagai pengungkapan ide, gagasan, pengalaman dalam merespon fenomena-fenomena kehidupan yang dialami oleh perupa tersebut. Salah satu karya seni rupa yang banyak digunakan sebagai transfer ide tersebut yaitu seni lukis.

Seni lukis sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Dengan salah satu bukti yaitu ditemukannya lukisan pada dinding-dinding gua. Pada perkembangannya muncul berbagai aliran-aliran dalam seni lukis, seperti realisme, ekspresionisme, kubisme, surealisme dan lain sebagainya. Sebuah karya seni akan selalu berkembang dalam setiap masa. Hal ni bisa dilihat dari peninggalan

karya-karya besar para seniman maestro dari zaman klasik sampai saat ini.

Perkembangan seni saat ini tidak ada batasan-batasan aliran maupun media dalam proses kreativitasnya. Hampir semua media dan teknik telah di eksplorasi.

Dino Factory adalah komunitas menggambar yang beranggotakan mahasiswa senirupa angkatan 2009. Sesuai dengan nama kelompok Dino Factory, objek-objek gambar pun berupa karakter dinosaurus. Semua anggota menggambar karakter dinosaurusnya masing-masing. Karakter dinosaurus dipilih secara spontan dari salah satu anggota Dino Factory. Karakter ini dipilih karena penulis berimajinasi menginginkan dinosaurus sebagai hewan peliharaan. Imajinasi itu berlanjut dan terealisasi dengan menghadirkan karakter dinosaurus sebagai objek untuk menggambar kelompok Dino Factory, dan semua anggota menghadirkan karakter dinosaurus sesuai keinginan masing-masing.

Jogjakarta adalah kota pertama kali kelompok Dino factory melakukan seni jalanan. Setelah itu beberapa tembok-tembok di kota Surabaya, Sidoarjo menjadi kanvas bagi kelompok Dino Factory untuk menggambarkan karakter-karakter dinosaurusnya. Pada akhirnya Dinosaurus selalu menjadi objek gambar ditembok ketika penulis melakukan kegiatan *street art*. Akan tetapi tidak sama ketika penulis membuat sebuah karya dalam media lain seperti kanvas. Penulis membuat lukisan di media kanvas dan kertas dengan gaya realis, yaitu wajah seseorang ataupun diri sendiri. Hal ini membuat penulis merasa kurang ada sinkronisasi antara karya dijalanan dengan dimedia kanvas.

Akhirnya penulis mulai mengolah dan mengeksplorasi bentuk dinosaurus kedalam media kanvas. Hal ini bertujuan agar penulis memiliki identitas gambar dan memiliki sebuah karakter sendiri yang menjadi pembeda dengan yang lain serta sinkron dengan gambar di jalanan dan di media yang lain. Penulis mengeksplorasi bentuk dinosaurus menjadi berbeda dengan yang lain. Penulis ingin menghadirkan karakter dinosaurus dengan gaya dan bentuk visual sesuai keinginan. Karya-karya seniman street art, seniman lukis pop surealis dan film animasi juga berpengaruh bagi penulis dalam pembuatan karakter Dino Herby. Sehubungan dengan itu penulis membuat skripsi dengan judul **“Karakter Dino Herby Sebagai Ide Karya Seni Lukis”**.

Fokus penciptaan adalah Menciptakan karya seni lukis dengan karakter Dino Herby. Sedangkan fokus penulisan meliputi Ide dan konsep penciptaan karya lukis karakter Dino Herby, Proses penciptaan karya seni lukis Dino Herby, dan Perwujudan karya seni lukis Dino Herby.

Tujuan dalam penciptaan karya ini yaitu untuk mengeksplorasi karakter Dino Herby sehingga tercipta karya lukis dengan karakter Dino Herby. Sedangkan tujuan penulisan meliputi Menjelaskan ide dan konsep penciptaan karakter Dino Herby dalam karya seni lukis, Menjelaskan proses penciptaan karya lukis Dino Herby, dan Menjelaskan perwujudan karya lukis Dino Herby.

Seni Lukis

“Seni lukis merupakan suatu pengungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa yaitu garis, warna, tekstur dan *shape*.” (Dharsono, 2004: 36).

Seni lukis juga merupakan suatu ungkapan pengalaman estetik pelukis yang dituangkan dan di wujudkan melalui beragam media bidang kanvas, kayu, maupun kertas. Ini dilakukan dengan memadu unsur seni rupa mulai dari unsur garis, bidang, ruang, tekstur, dan warna, yang ditampilkan melalui rupa/visual dengan menggunakan medium dan teknik seperti cat minyak, cat akrilik, cat air, pensil maupun *charcoal*, *gouache*, dan lain-lain (Santo, Tris Neddy dkk, 2012:93).

Dari beberapa kutipan di atas bisa di simpulkan bahwa seni lukis merupakan ide dan pengalaman estetik yang diungkapkan dalam bidang dua dimensi dengan mempertimbangkan unsur garis, warna, tekstur, ruang, dan bentuk. Dalam penciptaannya seni lukis dapat diwujudkan ke dalam beragam media yaitu kanvas, kertas, dan kayu. Pada perkembangannya seni lukis juga dapat diwujudkan diberbagai media misalnya batu, besi, seng, kaca dan lain sebagainya.

Ide

Ide adalah gagasan pikiran atau rancangan yang tertuang ke bentuk yang lebih nyata (Al-Barry, 1999:135). Menurut Made bambang Oka Sudira, M.Sn. dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Seni Teori dan Praktik” ide dan gagasan mempunyai perbedaan makna, akan tetapi ia merupakan satu kesatuan dalam pembentukan sebuah pemikiran. ide dimaknai sebagai sebuah rancangan yang tersusun didalam pikiran manusia. sedangkan gagasan dimaknai sebagai hasil dari pemikiran manusia. Ide dan gagasan mempunyai proses yang jelas dalam pola pikir manusia. Manusia mempunyai sebuah pikiran untuk mengembangkan ide dan gagasannya dalam melakukan aktifitas atau membuat sesuatu (baik berupa benda seni maupun benda yang mendukung kebutuhan manusia). Manusia memperoleh ide dari alam semesta melalui penginderaan. Proses inderawi menurut Aristoteles : berkat penginderaan manusia mempersepsikan segala hal yang ada di alam semesta, lalu dengan abstraksi melahirkan ide.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ide merupakan sebuah rancangan yang tersusun didalam pikiran manusia yang didapatkan dari alam semesta melalui apa yang dilihatnya melalui indera.

Suatu ide muncul juga di pengaruhi adanya suatu fenomena atau kejadian di lingkungan sekitar. Timbulnya ide berawal dari kejadian dalam kehidupan sehari-hari, sejarah, cerita, pengalaman pribadi, dan tentang apa yang sudah dilihat dan dirasakannya bisa dijadikan sebuah ide.

Konsep

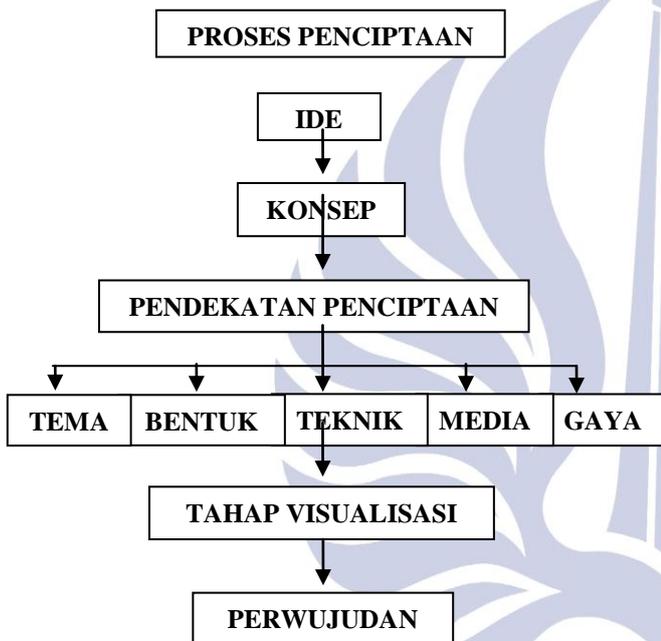
Menurut kamus umum bahasa Indonesia susunan W.J.S. Poerwadarminta konsep adalah rancangan. Dalam buku Diksi Seni Rupa ditulis Bahwa “Konsep adalah pokok pertama/utama yang mendasari keseluruhan

pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat”(Susanto, 2011:227).

Konsep berperan penting dalam pembuatan suatu karya. Karena dengan adanya konsep suatu karya seni bisa lebih berbobot, lebih jelas maksud dan tujuan dari karya tersebut. Konsep berisi pesan seniman yang akan disampaikan kepada apresian. Konsep berupa rancangan dari sebuah ide yang ingin dibuat menjadi suatu karya. Konsep merupakan penyusunan pertama dalam pembentukan suatu karya. Dengan adanya konsep suatu karya akan bisa dipahami oleh apresian.

METODE PENCIPTAAN

Bagan Proses Penciptaan Seni Lukis



Penjelasan Bagan Proses Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah karya seni lukis, ada beberapa tahapan atau proses yang harus dilalui. Masing-masing seniman memiliki proses penciptaan yang berbeda-beda. Pada penciptaan karya ini penulis melakukan beberapa proses yaitu :

Ide

Sebelum membuat suatu karya penulis terlebih dahulu merumuskan Ide. Ide penulis diperoleh dari kejadian dalam kehidupan sehari-hari, misalnya lingkungan dan pergaulan, berita terkini atau isu-isu yang lagi *booming*, media sosial, selain itu juga dengan melihat karya-karya seniman lain dan lain sebagainya yang kemudian penulis meresponnya menjadi sebuah karya.

Konsep

Konsep dari suatu karya seni berisi pesan atau gagasan yang akan disampaikan. sehingga karya seni lebih berbobot, lebih jelas maksud dan tujuan dari karya tersebut. Konsep penulis adalah memvisualisasikan karakter Dino Herby sebagai objek gambar dengan

mengangkat isu-isu kekinian misalnya tentang sosial media dan perkembangan IPTEK.

Pendekatan Penciptaan

Dalam proses pembuatan karya, penulis melakukan pendekatan penciptaan yang dianggap menjadi bagian dari karya penulis. Berikut adalah tahapan-tahapan pendekatan penulis dalam penciptaan karya yaitu :

Pendekatan Tema

Tema yang diangkat penulis adalah tema sosial dan teknologi atau yang berhubungan dengan isu-isu kekinian dengan menggunakan figur-figur populer.

Pendekatan Bentuk

Dalam penciptaan karya ini penulis mengeksplorasi karakter Dino Herby yang dibuat lucu dengan warna-warna cerah. Karakter Dino Herby ini dibuat ke dalam media konvensional atau media kanvas yang berbentuk 2 dimensi.

Pendekatan Media

Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembuatan sebuah karya seni, karena akan mempengaruhi kualitas karya seni itu sendiri. Penulis menyimpulkan bahwa media adalah bahan atau alat yang digunakan untuk membuat suatu karya lukis. Penulis menggunakan beberapa media dan alat serta bahan dalam proses penciptaan karya yaitu: Kanvas, Cat akrilik, Cat Semprot, Cetak stensil, Kuas

Pendekatan Teknik

Teknik melukis merupakan peranan penting dalam penciptaan sebuah karya. Karena teknik mempengaruhi kualitas dalam karya yang dihasilkan. Ada beberapa teknik yang digunakan penulis dalam berkarya yaitu : Teknik *impasto*, Teknik *alla prima*, Teknik *transparan*, Teknik *opaque*, teknik *mixed* dan Teknik *Stensil*

Pendekatan Gaya dan Aliran

Dalam memvisualkan ide, penulis menggunakan Dino Herby sebagai objek gambar. Karena imajinasi penulis pada karakter dino Herby tersebut yang menjadikan gaya penulis adalah gaya fantasi.

Aliran yang ditampilkan pada karya penulis cenderung mengarah pada Pop *Surrealisme*. Karena bisa dilihat dari gambar penulis yang berimajinasi dan berfantasi tentang karakter Dino Herby serta penggunaan elemen-elemen maupun figur-figur populer.

Tahap Visualisasi

Pada tahap visualisasi hal yang diperhatikan terlebih dahulu adalah membuat sketsa dasar, yang dilanjutkan proses memindahkan sketsa awal ke media kanvas dan dilanjutkan memberikan warna dasar. Mulai dari *background*, objek gambar dan lainnya sampai seluruh sketsa tertutup cat. Setelah itu proses pemberian gelap terang pada semua bagian-bagian gambar.

Setelah melakukan proses pemberian gelap terang pada gambar, proses selanjutnya diteruskan dengan

finishing bentuk. *Finishing* bentuk merupakan tahap pendetailan gambar pada lukisan agar tampil lebih maksimal, berupa *laighting* atau *shading*. Di lanjutkan dengan *finishing* karya merupakan pemberian lapisan terakhir dan sebagai pengaman pada lukisan, berupa vernis untuk melapisi gambar agar warnanya tetap awat dan mudah dibersihkan saat terkena kotoran atau debu.

PENCIPTAAN KARYA

Karya 1



Gambar 4.8
Karya Pertama
Dok. Penulis

Nama : Heri Subyantoro
Judul : "Little Herby"
Media : Acrylic and spray paint on canvas
Ukuran : 30x30cm @21 panel
Tahun : 2013

Ide

Ide penulis berawal dari kejadian pada masa kecil. Masa dimana banyak waktu dihabiskan dengan belajar dan bermain. Kebiasaan anak zaman dahulu dengan sekarang berbeda dengan berkembangnya IPTEK. Secara visual penulis memperoleh ide dari *emoticon* yang terdapat pada jejaring sosial. Kemudian penulis terapkan dengan karakter Dino Herby dengan berbagai ekspresi tetapi dengan komposisi yang sama.

Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya pertama ini, penulis memvisualisasikan karakter Herby sebagai anak kecil. Karya yang berjudul "Little Herby" ini berukuran 30x30 cm dengan jumlah 21 panel. Gambar yang pertama adalah seorang anak sedang memegang handphone canggih dengan memakai topi hitam putih dan memakai kaos merah.

Gambar ke-2 yaitu seorang anak dengan gaya rambut yang tak beraturan yang terlihat sedang kusyuk berdoa. Gambar ke-3 adalah seorang anak yang tersenyum dengan memegang segelas minuman. Gambar ke-4 adalah seorang anak berkacamata dan memakai kawat gigi. Gambar ke-5 yaitu seorang anak menjilat permen. Gambar ke-6 yaitu seorang anak bermain basket. Gambar ke-7 adalah seorang anak sedang kecanduan bermain *playstation*.

Gambar ke-8 yaitu seorang anak sedang menutup wajahnya. Gambar ke-9 adalah seorang anak sedang memegang mainan robot-robotan dengan senyum

sumringah. Gambar ke-10 yaitu seorang anak berambut gimbal sedang mengupil. Gambar ke-11 adalah seorang anak sedang memegang layang-layang dengan wajah menatap keatas yang selalu waspada siap siaga mengejar layang-layang yang putus. Gambar ke-12 adalah seorang anak sedang memeriksa keadaan giginya yang sedang copot.

Gambar ke-13 adalah seorang anak memakai *jersey* bola dan sepatu bola yang dikalungkan dilehernya. Gambar ke-14 yaitu seorang anak dengan ekspresi mengantuk sedang membawa tas. Gambar ke-15 adalah seorang anak dengan berpenampilan rapi sedang membawa bunga. Gambar ke-16 yaitu seorang anak sedang asyik menyantap makanan ringan.

Gambar ke-17 adalah seorang anak sedang mandi keramas. Gambar kedelapanbelas adalah seorang anak dengan costum seperhero superman dengan ekspresi wajah sedang menangis. Saat bermain-main superhero-herby kecil merasa dirinya superhero sungguhan dan kadang mengeluarkan jurus-jurus seperti pada tokoh superhero yang diperankan, tetapi superhero itu kemudian menangis karena terjatuh pada saat berlari menangkap penjahat.

Gambar kesembilan belas adalah seorang anak berpenampilan seperti mafia dengan jaket hitam dan topi kulit tetapi terlihat sedang menghisap dot bayi. Gambar keduapuluh yaitu seorang anak dengan memakai baju putih lengkap dengan dasi dan berkacamata dengan pose jari tangan menunjuk ke kepala. Gambar ke duapuluh satu adalah seorang anak sedang bersepeda. Setiap berangkat dan pulang sekolah bersepeda adalah menjadi rutinitas setiap hari yang wajib dilakukan. *Background* pada karya ini dibuat dengan bermain komposisi motif agar *background* terlihat tidak polos. Akan tetapi *background* dibuat samar agar objek utama tetap menonjol.

Makna Karya

Bertambahnya usia membuat diri seseorang semakin tumbuh. Tumbuh dari kecil menjadi besar secara fisik dan tumbuh dari anak-anak menjadi dewasa secara mental. Dari proses tersebut seseorang pasti mengalami pengalaman atau cerita-cerita yang unik. Tingkah laku dan kebiasaan pada waktu masa anak-anak memberikan kesan yang unik karena tidak semua hal itu bisa kita lakukan pada saat sudah tumbuh dewasa.

Tingkah laku dan kebiasaan seseorang juga dapat dipengaruhi dengan perkembangan zaman. pada waktu tahun 90an anak-anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain dilapangan, misalnya bermain layang-layang, bermain sepak bola, bermain kejar-kejaran, bermain hujan-hujan, bersepeda dan lain sebagainya. Perbedaan mencolok pada zaman sekarang yaitu anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Seiring perkembangan IPTEK anak zaman sekarang lebih suka bermain dimedia sosial atau *game online*. Lebih suka didepan layar kotak daripada berkeringat dilapangan

Karya 2



Gambar 4.15
Karya Kedua
Dok. Penulis

Nama : Heri Subyantoro
Judul : "Save Me"
Media : Acrylic and spary paint on canvas
Ukuran : 120x100 cm
Tahun : 2015

Ide

Ide pada karya kedua ini adalah perempuan. Perempuan adalah salah satu dari dua jenis kelamin manusia, dan satunya lagi adalah lelaki atau pria. Berbeda dari wanita, istilah "perempuan" dapat merujuk kepada orang yang telah dewasa maupun yang masih anak-anak. Di era modern ini masih sering kita jumpai perempuan diperlakukan dengan kejam. Mulai dari pembunuhan, perampokan, pemerkosaan dan lain sebagainya. Hal itu terjadi bahkan di tempat yang tidak terduga. Contohnya di kota metropolitan terjadi pemerkosaan di angkutan umum, begal dengan senjatanya yang meresahkan pengendara motor, atau dalam skala besar adalah korban peperangan di negara-negara timur tengah. Salah satu korban dalam hal ini adalah kaum perempuan.

Deskripsi Bentuk Visual

Pada karya kedua ini penulis menggambarkan karakter Dino Herby sebagai seorang perempuan dengan ekspresi wajah yang lesu, lemah dengan pandangan kosong dengan rasa yang pasrah, *lipstick* berantakan menghiasi bibirnya. Perempuan tersebut memakai gaun berwarna putih dengan motif bunga yang mencerminkan

sisi feminim pada perempuan. Perempuan berambut pirang terurai panjang tersebut sedang memegang senjata berwarna merah *rose* dengan simbol perdamaian. *Background* menggunakan motif ornamen bunga dan ada beberapa simbol *emoticon* dengan berbagai ekspresi.

Makna Karya

Perempuan merupakan makhluk yang lebih lemah dibandingkan pria dalam hal kekuatan fisik. Dalam karya kedua ini yang berjudul "save me" yang dalam bahasa Indonesia berarti selamatkan aku, ini adalah bentuk ungkapan perempuan yang ingin mendapatkan perlindungan, dan mendapatkan keamanan dari kejahatan yang mengintainya.

Senjata berwarna merah *rose* tersebut diibaratkan sesuatu yang akan melindungi mereka dari gangguan/bahaya yang mengintainya. Dengan adanya simbol *peace* yang artinya perdamaian yang diinginkan perempuan dalam gambar tersebut. Senjata tersebut juga diibaratkan sebagai kaum lelaki yang sejatinya mempunyai fisik lebih kuat dibandingkan perempuan bisa melindungi mereka dari bahaya dan memberikan rasa damai.

Karya 3



Gambar 4.20
Karya Ketiga
Dok. Penulis

Nama : Heri Subyantoro
Judul : "Couch Potato"
Media : Acrylic on canvas
Ukuran : 80x60cm
Tahun : 2015

Ide

Pada saat kita hidup dizaman yang serba canggih dan dimudahkan oleh teknologi. Bicara tentang dampak perkembangan IPTEK maka kita akan dihadapkan pada berbagai bidang. Seperti yang kita lihat sekarang ini, semua orang dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa lepas dari teknologi. Setiap hari dimanapun kita berada pasti selalu ditemani telepon genggam. Saat jam istirahat dirumah kita selalu ditemani tayangan televisi dan lain sebagainya. Semua sudah di mudahkan dengan teknologi. Hal tersebut kadang juga berdampak buruk terhadap seseorang, karena dengan mudah memperoleh sesuatu dengan dimudahkan oleh teknologi. Sebagai contoh kita lapar dan ingin makan makanan yang kita inginkan, kita tidak perlu capek-capek untuk keluar rumah. Kita bisa duduk di rumah dan menelpon jasa *delivery* makanan. Kita bisa berkomunikasi kepada semua orang tanpa harus bertemu secara langsung. Akhirnya hanya bermalasma-lasan didepan televisi sambil makan camilan, sampai akhirnya menjadi *couch potato*.

Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya ketiga ini digambarkan karakter Dino Herby yang dibuat menyerupai sosok Leonardo Da Vinci. Karakter Dino Herby yang dibuat seperti da vinci tersebut duduk di disofa merah sambil menonton televisi sambil makan kentang goreng dan minuman bersoda yang menjadi primadona masyarakat kota sekarang. Makanan tersebut diperoleh dari layanan pesan antar karena sangat malas untuk keluar rumah. Dengan menggunakan *background* tembok rumah yang terbuat dari kayu dan dengan hiasan foto dengan pigura *classik*, ditambah juga alat-alat lukis yang terbengkalai dan lukisan yang tertutup kain putih yang belum terselesaikan. Ditambah dengan karakter kucing yang rambutnya dibuat menyerupai rambut Monalisa sedang asik menikmati burger.

Makna Karya

Couch potato adalah saat seseorang begitu malas dan hanya menghabiskan waktu untuk menonton televisi sambil mengonsumsi camilan. Mungkin kita pernah atau bahkan sering melakukan kebiasaan ini. Dimana seseorang tidak melakukan aktifitas fisik atau sedikit bergerak, dan lebih suka duduk-duduk saja, berbaring, makan camilan sambil menonton televisi. Bermalasma-las tidak baik bagi kita, apalagi di zaman yang semakin berkembangnya IPTEK. Semua menjadi semakin praktis dan mudah. Hanya duduk menonton televisi ditambah dengan makan camilan, Tentu saja hal ini buruk bagi kesehatan. Sudah seharusnya seseorang peduli terhadap kesehatan, kita berolahraga dan makan makanan yang sehat. Selain itu juga pekerjaan kita akan terbengkalai karena tertunda dengan kemalasan. Jangan sampai kemajuan IPTEK berdampak buruk bagi kita.

Karya 4



Gambar 4.25
Karya Ketiga
Dok. Penulis

Nama : Heri Subyantoro
Judul : "Dinoraurus"
Media : Acrylic on canvas
Ukuran : 130x140cm
Tahun : 2015

Ide

Berawal dari daerah tempat tinggal penulis yang berubah sejak beberapa tahun terakhir. Dahulu sekitar rumah dipenuhi pepohonan, sawah dan banyak burung-burung berkicauan. Kini lahan sawah, pepohonan berubah menjadi area gudang pabrik dan perumahan-perumahan baru yang bermunculan dengan cepat.

Deskripsi Bentuk Visual

Dalam karya yang terakhir ini penulis menggambarkan sosok dinosaurus berwarna hijau berkepala manusia. Berbeda dengan karya sebelumnya, penulis membuat karakter dinosaurus utuh dengan merubah bentuk kepala yang diganti dengan kepala manusia. Dinosaurus tersebut masuk ke dalam keramaian kota. Merusak dan menghancurkan sekelilingnya. Gedung-gedung dan kendaraan terbakar, berasap, rusak dicakar dan dihantam dinosaurus. Warga kota panik dan berlarian mencari perlindungan. Penulis menggunakan karakter Dino Herby sebagai warga kota yang diserang Dinosaurus besar. Pada karya ini penulis tetap menggunakan warna-warna cerah. Background langit berwarna biru tosca, kota berwarna pink dan merah rose serta kendaraan berwarna kuning, ungu, merah dan lain sebagainya memberikan kesan kontras terhadap objek yang berwarna hijau(dinosaurus).

Makna Karya

Kerusakan lingkungan dan terlalu cuek dengan keadaan sekitar adalah penyakit masyarakat modern sekarang. Misalnya banyaknya pembangunan besar-besaran tanpa menghiraukan lingkungan sekitar menyebabkan berkurangnya lahan hijau dan ekosistem. Perkembangan teknologi tanpa kita sadari juga menimbulkan dampak negatif pada kehidupan. Perusakan ekosistem akibat eksploitasi yang mengatas namakan teknologi telah berdampak buruk pada alam.

Menyikapi fenomena tersebut dapat di simpulkan bahwa pembangunan besar-besaran dan perkembangan teknologi yang tanpa memperhitungkan kesejahteraan alam dan makhluk hidup didalamnya sama halnya dengan mengaktifkan bom waktu, dimana kita hanya menunggu meledaknya amarah alam yang terabaikan.

Alam yang terabaikan diwujudkan dalam bentuk dinosaurus yang besar dan menghancurkan apapun yang ada disekelilingnya sebagai akibat dari ketidak pedulian manusia terhadap alam. Karya yang berjudul "Dinoraurus" sebenarnya diambil dari ejaan kata Dinosauros yang kemudian diplesetkan menjadi Dino-oraurus, kata *ora urus* berasal dari bahasa jawa yang artinya tidak peduli

SIMPULAN

Setelah melalui proses yang panjang dan penuh perjuangan penciptaan, akhirnya skripsi karya yang berjudul "Karakter Dino Herby Sebagai Ide Karya Seni Lukis" yang terdiri dari 4 karya telah selesai

Diawali dengan ketertarikan terhadap karakter dinosaurus bersama kelompok Dino Factory. Bersama Dino Factory penulis melakukan seni jalanan dengan menggambar karakter dinosaurus. Berawal dari hal tersebut penulis kemudian mengeksplorasi karakter dinosaurus tersebut dengan dibuat menyerupai bentuk manusia namun memiliki kesan lucu dengan penambahan rambut, bentuk mata yang besar, lengkap dengan menggunakan warna-warna cerah.

Pada penciptaan karya ini penulis menggunakan karakter Dino Herby sebagai objek lukis. Karya Pertama mengeksplorasi karakter Dino Herby sebagai anak-anak dengan permainan dan kebiasaannya antara anak zaman dahulu dengan sekarang. Terdapat 21 karakter yang mewakili setiap pengungkapan masa kecil penulis dengan anak zaman sekarang.

Karya kedua mengeksplorasi karakter Dino Herby dalam bentuk wanita yang sedang memegang senjata. Ada persamaan antara karya satu dan dua yaitu terdapat pada *background* yang memakai teknik stencil dengan berbagai macam ornamen yang menghiasai. Karya ketiga yang berjudul *couch potato* menggambarkan tentang seseorang yang begitu malas dan hanya menghabiskan waktunya dengan menonton televisi sambil makan camilan sebagai dampak negatif perkembangan IPTEK. Karya keempat penulis memvisualisasikan bentuk dinosaurus dengan kepala manusia. Pada karya tersebut menggambarkan bahwa sebenarnya manusia sendiri yang merusak lingkungan. Yang terwujud sebenarnya manusia adalah monster itu

sendiri karena tidak peduli dengan sekitar. Karena pembangunan besar-besaran dan perkembangan teknologi yang tanpa memperhitungkan kesejahteraan alam dan makhluk hidup didalamnya sama halnya dengan mengaktifkan bom waktu, dimana kita hanya menunggu meledaknya amarah alam yang terabaikan.

Karya tugas akhir ini dalam penciptaannya masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Ada beberapa kritik dan saran kepada penulis agar karya yang akan dihasilkan penulis bisa menjadi lebih baik. Perlu ada penggalian tema dan memperbanyak wacana agar karya penulis menjadi lebih menarik. Selain itu pendalaman karakter harus lebih didalami agar semakin kuat karya yang akan dibuat. Dari segi teknik penulis mengalami peningkatan yang cukup pesat.

Di sisi lain penulis sudah merasa puas dengan penciptaan karya tugas akhir ini dengan menggunakan karakter visual Dino Herby sebagai seni lukis. Karena penulis bisa mengungkapkan apa yang ada dipikiran penulis dengan karakter Dino Herby.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Barry, M.J.D. 1999. *Kamus Ilmiah Kontemporer*. Bandung: Pustaka Setya.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains..
- Marianto, M. Dwi. 2015. *Art & Letivation*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Neddy, Tris dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri..
- Poerwadaminto, W. J. S. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka.
- Sudira, Made Bambang Oka. 2010. *Ilmu seni teori dan praktik* Jakarta : Inti prima.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius