

ORGAN TUBUH ANJING SEBAGAI SUMBER INSPIRASI KARYA SENI LUKIS

Zein Narindra P.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zeinnarindra@gmail.com

Winarno

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penulis memilih organ tubuh anjing sebagai sumber inspirasi karena penulis menciptakan karya-karya berdasarkan keresahan-keresahan, menurut penulis sebagian orang menggunakan kata “anjing” sebagai pelampiasan kekesalan atau keresahan, semua karya yang penulis ciptakan adalah wujud dari respon terhadap segala keadaan sekitar yang membuat resah. Organ tubuh binatang anjing penuh dengan rahasia dan tidak bisa kita melihatnya langsung, sama seperti penulis semua keresahan yang diangkat adalah keresahan-keresahan yang disimpan (keresahan pribadi) tanpa sepengetahuan orang lain. Selain itu penulis ingin mengangkat objek yang tidak begitu diperhatikan oleh orang, sehingga meskipun menggunakan bentuk binatang anjing tetapi karya penulis berbeda dengan seniman lain yang juga menggunakan bentuk binatang anjing. Pada pengerjaan karya “Organ Tubuh Anjing Sebagai Sumber Inspirasi Seni Lukis” gaya yang ditampilkan adalah surealis. Media menggunakan cat *acrylic* dan digoreskan dengan kuas diatas kanvas dan kayu, teknik yang digunakan adalah teknik blok dan dipertegas menggunakan *line* hitam. Dalam perwujudan karya penulis yang ditampilkan adalah bentuk-bentuk imajinatif dari organ tubuh anjing yang sudah dideformasi. Hasil dari karya yang penulis tampilkan membahas mengenai kekesalan, seperti hilangnya tontonan di televisi yang cocok untuk anak, sindiran terhadap idola remaja jaman sekarang yang tidak bisa memberikan contoh yang baik bagi penggemarnya, kekesalan kepada orang-orang yang gampang di adu domba oleh media, kekhawatiran terhadap makanan yang tidak layak konsumsi yang telah banyak menyebar di lingkungan sekitar, bahkan keresahan terhadap skripsipun diangkat di karya yang pertama.

Kata Kunci: Organ tubuh anjing, Seni Lukis

Abstract

The author chose an organs of dog as a source of inspiration because writers create work based on the unrest, according to the author some people use the word “dog” as an wreck for frustration or anixienty. All works that the author created is a form of response to all the circumstances surrounding which make restless. Dog animal organ is full of secrets and we can not see it immediatly, just as the author of all the concerns raised was unrests that he has saved (private unrests) without the knowledge of others. Moreover, I want to lift an object that is not so noticed by people, so despite using dogs animal forms but a different author's work with other artists who are also using dogs animal forms. Construction work on "Dog's Organ As Inspiration Of Creating Painting" is an illustrative style that displayed and combined by surrealist. Media that used is acrylic painting and scrawled with a brush on canvas and wood, the technique used is block and reinforced using a black line. In the embodiment shown the works of authors who are imaginative forms of organ dog that has been deformed. The results of the work show to discuss the annoyance, such as loss of spectacle on television that suitable for kids, teasing the teen idol of today who can not provide a good example for her fans, resentment to people that's easy on provocations by the media, unrest for the food was not worth to consumption of which has been widely spread in the environment, even unrest about this thesis was shown on his first artwork.

Keywords: Dog's Organ, Fine Art, painting

Pendahuluan

Seni lukis adalah cabang seni rupa yang paling dekat dengan penulis, berada di kelas konsentrasi seni murni membuat penulis semakin mengenal tentang seni lukis. Bagi penulis seni lukis adalah upaya mengungkapkan gagasan dan rasa estetis yang diekspresikan dalam bentuk

nyata. Objek dalam lukisan dapat dijadikan kendaraan berekspresi untuk merepresentasikan persepsi dan gagasan estetis yang dimiliki pelukis, maka dari itu penulis memutuskan untuk memilih objek yang unik di mana objek ini tidak diperhatikan banyak orang karena wujudnya yang

tidak terlihat langsung kecuali dengan peralatan tertentu.

Objek tersebut adalah organ tubuh anjing, alasan penulis memilih hewan anjing adalah karena pada karya-karyanya nanti penulis akan mengangkat tentang apa yang menjadi keresahan-keresahan, mengangkat sesuatu yang membuatnya kesal. Karena memang kebanyakan orang selalu melontarkan kata “anjing” untuk melampiaskan kekesalannya, kemudian menurut penulis terlalu banyak rahasia dibalik bentuk organ tubuh hewan, dan kita tidak dapat melihat secara langsung bentuk organ tubuh itu. Seperti keresahan-keresahan yang penulis tulis, ini adalah keresahan yang penulis simpan sendiri dan tidak sembarangan orang tau.

Anjing bisa memiliki bidang pandangan sampai 270^o, sedangkan manusia hanya 180^o. Untuk indra pendengaran, anjing bisa mendengar frekuensi rendah 16 hingga 20 Hz (20-70 Hz pada manusia), dan suara frekuensi tinggi dari 70 kHz hingga 100 kHz (Djalimin, 2010:35-36).

Kebanyakan, terutama seniman memiliki semacam apresiasi estetis terhadap luar bentuk tubuh hewan. Namun sedikitlah di antara kita yang menyediakan waktu untuk memahami struktur dan fungsi dalamnya yang jauh lebih rumit dari ciptaan komputer atau mekanik manapun. Penulis pun segera melaksanakan proses penciptaan karya seni lukis. Gagasan yang muncul didasari ketertarikan serta rasa estetis terhadap organ tubuh bagian dalam hewan khususnya anjing menterbelakangi penulis untuk mewujudkan karya dengan tema “**Organ Tubuh Anjing Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis**”

Ide Penciptaan

Penulis sering merasa tidak nyaman dengan segala keresahan dan masalah yang datang di kehidupannya, menurut pelukis mungkin cara terbaik meluapkan itu semua adalah dengan cara menuangkannya dalam sebuah karya seni. Dengan seperti itu penulis lebih merasa lega dan menjadi jujur dalam berkarya seni.

Seperti yang dikatakan diawal ide didapat dari pengalaman pribadi seperti keresahannya sendiri ataupun masalah-masalah pribadinya. Kemudian divisualisasikan kedalam lukisan sesuai ciri khas penulis. Setelah mendapat tema penulis mencoba melakukan sketsa dikertas. Menentukan hewan anjing jenis apa yang akan di perlihatkan organ tubuhnya, mencari tahu bentuk khas hewan tersebut bertujuan untuk tidak menghilangkan ciri dari hewan tersebut. Objek kemudian dideformasi.

Surrealis adalah bentuk atau gaya lukisan penulis kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika karena menurut penulis bermimpi

dan berkhayal itu sangat menyenangkan saat berkesenianpun menjadi seperti tidak ada beban.

Rumusan Masalah

- Bagaimana eksekusi ide ke dalam bentuk karya seni lukis Organ Tubuh Anjing?
- Bagaimana proses penciptaan seni lukis Organ Tubuh Anjing Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis?
- Bagaimana wujud visual yang ditampilkan dari hasil inspirasi bentuk Organ Tubuh Anjing?

Tujuan Penciptaan

- Untuk menuangkan daya imajinasi melalui teknik seni lukis dengan tema Organ Tubuh Anjing
- Untuk mengembangkan secara konseptual, teknik, tema, penciptaan lukisan Organ Tubuh Anjing
- Untuk mengungkapkan bahwa tema Organ Tubuh Anjing adalah wacana yang menarik untuk dipahami

Manfaat Penciptaan

- Bagi penulis pribadi, mampu memberi kebebasan rasa berkesenian, karena kebebasan berkesenian adalah kejujuran tentang rasa didalam mengungkapkan suatu ide sehingga mampu menguatkan diri dalam pematangan teknis dan mental dalam berkesenian
- Bagi perupa dan calon perupa menjadi sebuah alternatif inspirasi gagasan berkarya seni lukis
- Mampu memberikan bahan apresiasi dalam memperkaya khasanah seni rupa indonesia

Sumber Inspirasi

Inspirasi yang tiba-tiba muncul itu masih merupakan awal sebuah karya yang harus diikuti dengan usaha secara sadar untuk menciptakan karya akhir dari inspirasi tersebut (Damajanti, 2006:67).

Dalam kamus besar bahasa indonesia inspirasi adalah ilham. Menurut penulis inspirasi adalah ide-ide kreatif yang waktu dan tempatnya jarang kita kenali, kecuali kita sudah melatih diri dengan pembiasaan.

Jadi dapat disimpulkan sumber inspirasi adalah sesuatu yang menjadi sumber datangnya ide-ide kreatif yang menjadi dasar terciptanya sebuah karya.

Eksplorasi bentuk

Eksplorasi dalam kamus besar bahasa indonesia adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru.

Bentuk organ tubuh anjing akan di eksplorasi oleh penulis ke bentuk yang lebih baru atau berbeda dengan aslinya. Dengan demikian terciptalah sebuah objek anjing yang berbeda dengan seniman lain yang juga melukiskan hewan anjing.

Anjing dan Organ

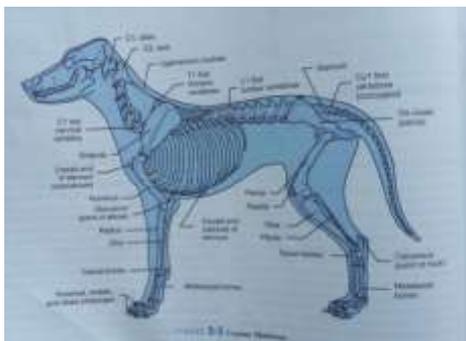
Secara umum, anjing dikelompokkan dalam berbagai jenis, antara lain anjing penolong, anjing hias, anjing balapan, anjing berburu, anjing pelacak, dan anjing gembala (Djalimin, 2010:36).

Organ adalah sebuah kelompok jaringan yang bekerja sama untuk tujuan yang sama (Colville, 2002:410).

Dalam buku Zoologi Umum yang ditulis oleh Ville, Walker dan Barnes disitu dituliskan bahwa tubuh hewan tingkat tinggi terdiri atas banyak sel, yang berbeda dalam ukuran, bentuk dan fungsi. Sekelompok sel yang berbentuk sama dan dikhususkan untuk melakukan satu fungsi tertentu atau lebih disebut jaringan. Suatu jaringan dapat mengandung hasil sel yang tidak hidup, di samping sel-sel itu sendiri. Satu kelompok jaringan dapat digabungkan menjadi satu organ dan organ-organ dapat menjadi sistem organ. Sebagai contoh, sistem pencernaan vertebrata terdiri atas berbagai organ: esofagus, lambung, usus, hati, pankreas dan lain-lain. Tiap organ, umpamanya lambung, terdiri atas berbagai jenis jaringan epitel, otot, jaringan ikat, saraf dan tiap jaringan terdiri atas sejumlah besar, mungkin jutaan sel.

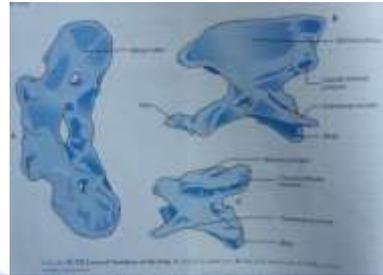
Kebanyakan hewan mempunyai kerangka di dalam atau di luar tubuh yang memelihara bentuk tubuh dan penyangganya. Fungsi penunjang ini sangat penting pada hewan yang bertubuh besar dan hidup didarat (Ville, 1999:108).

Berikut ini adalah bentuk kerangka anjing yang diambil dari buku Thomas Conville dan Joanna M.Bassert yang berjudul Clinical Anatomy & Physiology For Veterinary Technicians.



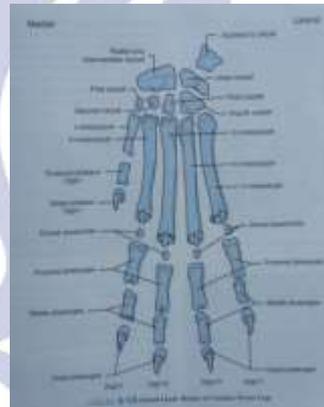
Gambar 1 (Kerangka Anjing)

Tengkorak adalah bagian paling kompleks dari kerangka. Sekilas tampak seperti satu tulang besar tetapi dalam banyak hewan domestik terdiri dari 37 atau 38 tulang yang terpisah.



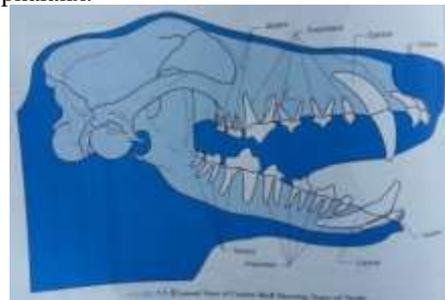
Gambar 2 (Tulang Leher)

Sebenarnya, hampir semua mamalia memiliki tujuh tulang leher, bahkan jerapah berleher panjang hanya memiliki tujuh tulang leher yang sangat panjang.



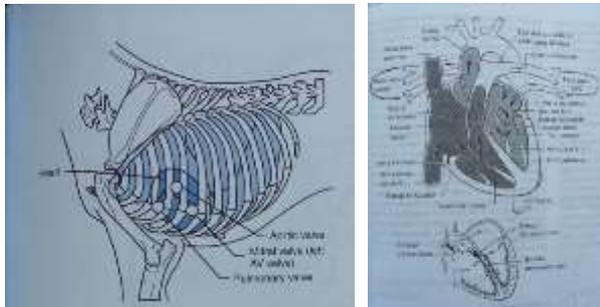
Gambar 3 (Tulang tungkai distal dari kaki depan anjing)

Anjing dan kucing memiliki cakar depan berisi tulang yang sangat mirip dengan jari-jari kita. Seperti yang kita lihat pada gambar 3, digit I dewclaw itu, hanya berisi dua tulang yaitu Proximal phalanx dan Distal phalanx. Ini mirip dengan ibu jari kita yang memiliki dua tulang. Digit II ke V masing-masing berisi tiga tulang yaitu Proximal phalanx, middle phalanx dan Distal phalanx.



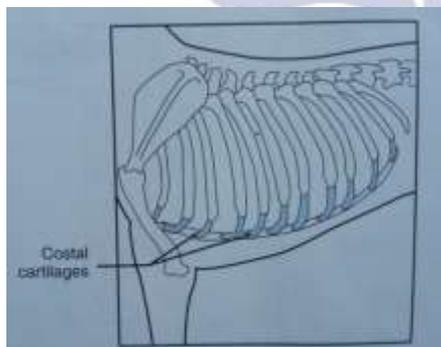
Gambar 4 (Lateralis pandangan tengkorak anjing menunjukkan jenis gigi)

Baik karnivora dan herbivora gigi diklasifikasikan sebagai incisors (gigi seri), canines (taring), premolar dan molar. Gigi seri berada didepan terletak diatas dan bawah. Gigi seri memiliki punggungan sempit diujung. Gigi taring biasanya lebih panjang dari pada gigi lain dan menunjuk ke ujung.



Gambar 5 (Bentuk jantung dan letak jantung pada kerangka anjing)

Tulang adalah jaringan yang tersusun oleh sel dan didominasi oleh matrix kolagen ekstraselular yang disebut sebagai osteoid. Osteoid ini termineralisasi oleh despoit kalsium hydroxyapatite sehingga tulang menjadi kaku dan kuat (Ville, 1999:61)



Gambar 6 (Tulang rawan anjing)

Tulang rawan adalah kerangka penyangga tahapan embrio dari semua vetebrata (Ville, Walke dan barnes, 1999:62)

Teori proses kreatif

Dalam bukunya Utami Munandar yang berjudul *Kreativitas Dan Keberbakatan*, dituliskan salah satu teori yang sampai sekarang banyak dikutip adalah teori Walls yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya *“the art of thought”* (Piiro, 1922) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi.

Tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang

lain dan sebagainya. Tahap kedua kegiatan mencari dan menghimpun data atau informasi tidak dilanjutkan. Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya *“insight”* atau *“ahaerlebnis”*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas.

Dalam keseluruhan proses kreasi dengan berbagai tahapnya, kemampuan berfikir dengan rupa, bersama kemampuan berpikir dengan kata, merupakan dua bersaudara yang penting untuk membawa suatu ide sampai pada suatu karya nyata di bidang apapun kita berkiprah (Tabrani, 2014:27).

Menurut penulis proses kreatif adalah sebuah proses berfikir untuk menciptakan atau mengkreasi sesuatu dengan kemampuan inderawi yang kita miliki, kita dapat memainkan-fantasi atau imajinasi secara bebas dan berani, tanpa perlu dibatasi oleh kekhawatiran-kekhawatiran yang sifatnya subjektif.

Proses penciptaan

Penciptaan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kemauan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru : angan – angan yang kreatif, proses atau cara untuk menciptakan sesuatu.

Sedangkan menurut Purwadarminta (A. A. Djelantik, 1999:74)

Cipta = (pemusatan) pikiran, angan-angan
 Daya cipta = kesanggupan batin (pikiran) untuk mengadakan sesuatu.

Ciptaan = barang apa yang diciptakan
 Penciptaan = (perbuatan menciptakan) adalah peristiwa yang merupakan proses bertahap, *diawali* dengan timbulnya sesuatu dorongan yang dialami oleh seorang seniman.

Menurut penulis proses penciptaan adalah rangkaian kegiatan seniman dalam menciptakan dan melahirkan karya –karya seninya sebagai ungkapan gagasan dan keinginannya.

Penulis dalam pengerjaan karyanya melalui beberapa tahapan, pertama pencarian ide yang akan diangkat, setelah mendapatkan ide kemudian penulis melakukan sketsa pada kertas, setelah sketsa telah dibuat penulis mempersiapkan berbagai material dan bahan, baik kanvas, kuas dan cat. Berikutnya adalah memindahkan desain ke kanvas kemudian memberi warna objek sampai dengan *finishing*.

Konsep seni

Konsep adalah pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat (Susanto, 2002:64).

Konsep sangat berarti dalam berkarya seni ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berfikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berfikir yang sejajar (Susanto, 2011:227).

Menurut penulis konsep seni adalah pokok-pokok ide awal yang mendasari seluruh pemikiran tentang terciptanya sebuah karya seni.

Penciptaan Sebelumnya

Penulis yang sekarang menempuh jalur pendidikan di Universitas Negeri Surabaya mempunyai hobby menggambar sejak kecil. Dimulai dengan menggambar kartun, komik dan bentuk-bentuk imajinatif. Pada semester 3 tahun 2013 penulis lebih menyukai melukis bentuk manusia dengan tengkoraknya, kemudian pada semester 7 tahun 2015 penulis tiba-tiba tertarik pada bentuk hewan dan tetap disertai tengkorak dan organ tubuhnya.

Perkembangan lukisan penulis dapat kita lihat pada beberapa foto dokumentasi berikut ini :



Gambar 7
“Membenci Diri Sendiri”, 2013 120x100, akrilik diatas kanvas
(Dok. Penulis)



Gambar 8
“Follower”, 2015 150x60, akrilik diatas kanvas
(Dok. Penulis)



Gambar 9
“TV Abu-Abu”, 2015 150x100, akrilik diatas kanvas

Penentuan Tema

Tema dalam seni lukis adalah pokok pikiran yang dipakai sebagai titik tolak atau dasar obyek melukis. obyek maupun tema lukisan dapat diperoleh dari berbagai sumber, baik dari alam maupun lingkungan kehidupan masyarakat (Winarno, 2002:28-29).

Menurut penulis tema adalah gagasan atau ide yang ada di dalam sebuah karya seni, baik dalam bentuk seni rupa dua dimensi maupun tiga dimensi

Penulis mengambil tema dari problema kehidupan sehari-hari, keresahan-keresahan penulis, dan juga tentang curahan hati penulis. Karena menurut penulis membuat karya tentang kehidupannya sendiri jauh lebih menarik dan lebih jujur, dengan demikian setiap proses pembuatan karya akan terasa menyenangkan. Seperti yang dituliskan Dwi Marianto dalam bukunya yang berjudul Seni Kritik Seni, setiap seniman selalu berupaya menunjukkan atau membuat pengalaman batinya tampak indera

Sesungguhnya sumber ide itu ada disekitar kita, bahkan yang berdetak dalam diri kita seperti degup jantung dan rasa napas kita sekalipun (Marianto, 2006:193)

Penentuan Gaya

Gaya atau corak; langgam; style merupakan hal yang berurusan dengan bentuk luar atau fisik suatu karya seni (Susanto, 2002:44).

Gaya yang ditampilkan dalam karya-karya ini nanti adalah seperti gambar ilustrasi (berkesan ilustratif) dipadukan dengan gaya surealis dengan memanfaatkan line hitam sebagai penegas gambar. Penentuan media menjadi langkah selanjutnya

Penentuan Media

Kadangkala istilah medium dipakai untuk mengatakan suatu kategori fisik karya seni secara umum, seperti medium seni patung atau video. Istilah ini juga dipakai mengidentifikasi materi-materi spesifik yang dipakai oleh seniman ,

seperti lukisan akrilik, serat kaca, kayu tembaga, dan sebagainya (Marianto, 2006:74)

Media adalah perantara atau penengah, biasanya dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni (Susanto, 2002:73)

Media merupakan bentuk penyampaian seniman dengan material tertentu guna mengekspresikan karyanya, media juga sebagai penghubung antara seniman dan karya yang diciptakan. Penulis tidak jauh beda dengan seniman lain, yakni menggunakan cat acrylic dan digoreskan dengan kuas di atas kanvas tetapi dalam karya ini ada beberapa yang tidak memakai media kanvas dengan alasan bahwa melukis tidak harus diatas kanvas.

Penentuan Teknik

Teknik merupakan cara yang dipakai penulis dalam menciptakan karyanya. Teknik yang dipakai merupakan teknik yang sering dipakai dan sudah dikuasai oleh penulis, yakni menggunakan teknik blok, warna pertama sedikit cerah kemudian ditumpuk oleh warna berikutnya yang lebih gelap. Kemudian dipertegas dengan menggunakan line hitam.

Penentuan Eksekusi Karya

Dalam eksekusi karya ada tahap tahap yang harus dilakukan agar terciptanya suatu karya, tahap-tahap itu yakni: membuat desain, memindah desain pada kanvas, pemberian warna pada tiap objek.

Penentuan wujud karya

Semua karya seni memiliki form atau bentuk. Bentuk itu bisa realistik atau abstrak, representasional atau non representasional, dibuat secara cermat dengan persiapan yang matang atau dibuat secara spontan ekspresif (Marianto, 2011:6)

Perwujudan karya penulis yang ditampilkan adalah berupa bentuk-bentuk imajinatif anjing beserta organ tubuh dan tengkoraknya, dengan menggunakan blok warna cerah kemudian di tumpuk dengan warna yang lebih gelap dan dipertegas menggunakan line hitam.

Eksekusi Karya

Eksekusi karya dilakukan setelah semua tahapan terlampaui mulai dari ide, tema, gaya, media, dan teknik. Penulis mulai eksekusi karya dengan tahapan sebagai berikut :

- Membuat Desain

Awal dari terbentuknya sebuah karya adalah karena adanya desain yang berupa sketsa dari pemikiran penulis, saat ide itu muncul

penulis langsung melakukan sketsa diatas kertas yang kemudian akan dipindahkan ke kanvas.



Gambar 10, Desain karya
(dok. Penulis)

- Memindahkan Desain Pada Kanvas
Desain yang berupa sketsa kemudian dipindah dikanvas.



Gambar 11, Pemindahan desain pada kanvas
(dok. Penulis)

- Memberi Warna Pada *Background*
Background di blok dan hanya menyisakan pada bentuk objek utama saja



Gambar 4.12, Memberi warna *background*
(dok. Penulis)

- Memberi Warna Pada Tiap Objek
Memberi warna pada tiap objek untuk menutupi sketsa pada kanvas, satu persatu objek diberi warna dari ukuran yang kecil sampai yang besar baru kemudian di tumpuk warna. Warna pertama ditumpuk oleh warna kedua, Warna pertama lebih cerah dari pada warna kedua.



Gambar 13, Memberi warna pertama objek (dok. Penulis)



Gambar 14, Penumpukan warna objek (dok. Penulis)

- Memberi garis hitam pada objek
Setelah objek diberi warna satu persatu kemudian memberi garis hitam, Garis hitam atau line ini berguna untuk mempertegas bentuk.



Gambar 15, Memberi *line* pada objek (dok. Penulis)

- Memberi objek tambahan
Objek tambahan ini berguna agar bentuk lukisan tidak terlalu sepi dan lebih rumit, objek tambahan ini biasanya berupa urat-urat yang menyerupai tali. Objek tambahan juga berguna agar background tidak terlalu flat.

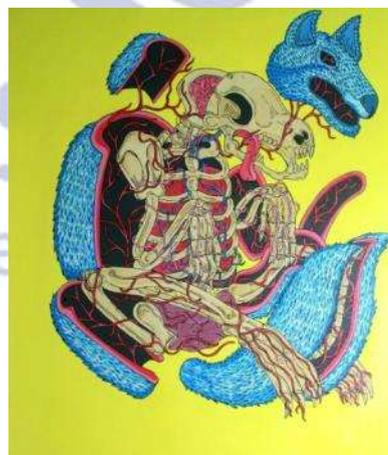


Gambar 16, Memberi objek tambahan (dok. Penulis)

Perwujudan karya

Subject Matter

Kerangka anjing dan organ dalamnya yang jadi pusat perhatian dalam semua karya penulis. Penulis sangat gemar berfantasi dan ini berpengaruh pada karya, jadi penulis menggambarkan anjing tidak seperti anjing pada umumnya namun ada perubahan bentuk (deformasi). Begitu juga dengan bentuk kerangka dan organ dalamnya, Perubahan bentuk tersebutlah yang memperlihatkan karya dari penulis ini tergolong *surrealisme*.



Gambar 17, Karya 1 (2016) (dok. Penulis)

Judul : Ingin Bebas
Ukuran : 120 cm x 140 cm
Media : Akrilik di atas kanvas

Karya yang penulis tampilkan ini membahas tentang seseorang ketika berada dalam keadaan yang tidak diinginkan tapi tidak bisa keluar dari zona itu. Untuk berontakpun tidak

mampu, yang ada hanya kecemasan, gelisah dan sering dikuasai ketakutan, tapi seseorang itu ingin menetralkan perasaan gelisah itu, ingin bebas dengan cara menjalaninya. Seperti saat penulis menghadapi tugas akhir ini, penulis akan terus gelisah dan cemas jika hanya memikirkan tanpa mengerjakan. Tidak ada jalan pintas, tidak ada cara lain yang bisa membebaskan dari rasa gelisah ini kecuali diri sendiri. Cara menetralkan perasaan takut adalah dengan menjalani dan menyelesaikan sedikit demi sedikit apa yang menjadi kewajiban dan percaya suatu saat pasti berbuah manis.



Gambar 18, Karya 2 (2016)
(dok. Penulis)

Judul : Beda pendapat
Ukuran : 120 cm x 60 cm (2 panel)
Media : Akrilik di atas kayu lapis

Dikarya kedua ini penulis ingin membahas tentang seseorang yang berada diatas yang menjadi influence bagi banyak orang dan sangat di idolakan malah berbuat yang sama sekali tidak patut dicontoh oleh penggemarnya, orang yang sebenarnya tidak punya bakat apa-apa seperti ranting pohon yang tidak bisa tumbuh daun serta bunga tapi banyak yang mengidolakan. Kebanyakan yang mengidolakan orang semacam ini adalah anak-anak SMP, SMA yang masih mencari jati diri, yang kemudian secara tidak langsung idola seperti itu sudah merusak generasi muda. Kemudian pada objek kedua penulis mengibaratkan orang-orang yang mempunyai niat baik menyelamatkan generasi muda maka dari itu penulis menggambarkan bunga-bunga dan daun pada karya kedua.

Penulis memilih 2 panel karena pada karya ini menceritakan dua kubu yang berbeda pendapat dan pandangan hidup, dan dimana orang yang perbuatannya salah malah berada diatas dan di idolakan dan mereka generasi muda sama sekali tidak mempedulikan orang yang ingin menyelamatkan hidupnya. Kemudian penulis memilih media kayu karena penulis melihat bentuk objek disitu adalah bunga dan ranting

pohon jadi menurut penulis kayu lah yang cocok digunakan sebagai media pengganti kanvas



Gambar 19, Karya 3 (2016)
(dok. Penulis)

Judul : Penularan Emosi
Ukuran : 150 cm x 100 cm
Media : Akrilik di atas kanvas

Yang ingin penulis sampaikan dalam karya ini adalah gampangnya seseorang zaman sekarang dipengaruhi oleh isu-isu yang bermunculan, isu-isu tersebut biasa muncul pertama kali dari media sosial kemudian seseorang menelanya mentah-mentah lalu mengabarkannya ke orang lain dan orang lain itu mengabarkan lagi ke orang-orang yang lebih banyak lagi. Kebanyakan pengguna media sosial pernah mengalami yang namanya penularan emosi secara pribadi, postingan yang berbau negatif dan positif biasanya juga akan mempengaruhi pembacanya, seolah-olah orang yang membacanya ikut merasakan hal yang sama.



Gambar 20, Karya 4 (2016)
(dok. Penulis)

Judul : Hilangnya Tontonan Anak
Ukuran : 150 cm x 100 cm
Media : Akrilik di atas kanvas

Yang ingin penulis sampaikan dalam karya ini adalah di zaman sekarang jika kita melihat acara-acara di tv jarang sekali ada

tayangan yang cocok dengan usia anak, film-film kartun sudah jarang sekali terlihat lebih tepatnya film kartun sekarang sudah banyak yang hilang dari peradaban karena dilarang oleh KPI untuk ditayangkan tetapi sinetron-sinetron yang kurang mendidik malah bertahan dan hampir memenuhi setiap layar kaca, bahkan sekarang ditayangkan di jam-jam kumpul keluarga sehingga anak-anak ikut melihat. Tontonan televisi yang tidak pas untuk anak-anak akan berpengaruh pada pola pikir dan psikologi anak-anak sehingga secara tidak langsung orang tua juga turut menyumbang efek negatif sinetron terhadap anak-anak.



Gambar 4.23, Karya 5 (2016)
(dok. Penulis)

Judul : Parasit
Ukuran : 150 cm x 100 cm
Media : Akrilik di atas kanvas

Yang ingin penulis sampaikan pada karya ini adalah keresahan penulis tentang menyebarnya makanan atau jajanan berbahaya yang mengancam di sekitar kita. Makanan yang kita santap setiap hari haruslah makanan yang sehat, namun disekitar kita masih ada makanan yang mengandung bakteri, virus, parasit, dan bahan kimia berbahaya, perilaku curang pedagang nakal dilakukan untuk meraih untung tapi sangat membahayakan semua yang membelinya. Pelaku bisa saja mencampurkan pupuk urea yang sebenarnya untuk tanaman bukan urea murni khusus untuk makanan, pupuk ZA yang bisa menyebabkan iritasi pada mata secara gizi juga tak ada manfaatnya, bahan kimia lainnya yang sering digunakan adalah formalin yang bisa mengakibatkan kerusakan ginjal dan organ reproduksi, ada juga yang memberi pewarna tekstil dan pemanis buatan pada manisan yang mereka jual.

Kesimpulan

Kebanyakan dari kita mungkin menyebutkan kata anjing untuk mengekspresikan kemarahan, sama seperti pada karya ini penulis meluapkan segala keresahan atau kekesalanya lewat karya yang berwujud organ tubuh anjing,

penulis ingin merespon segala keresahnya lewat sesuatu yang positif yaitu dengan berkarya seni lukis. Karya-karya yang diciptakan membahas tentang keresahan-keresahan penulis, kemudian kenapa harus beserta organ tubuhnya? Karena penulis mengangkat karya ini berdasarkan masalah yang disimpan oleh penulis, suatu keresahan yang ada didalam dirinya, suatu keresahan yang orang lain tidak tahu dan tidak lihat, sama seperti organ tubuh binatang yang penuh dengan rahasia dan tidak bisa dilihat langsung oleh mata. Selain itu penulis ingin menampilkan sesuatu yang beda pada karyanya karena jika hanya melukis bentuk anjing yang apa adanya sudah banyak dari seniman-seniman lain yang melakukan itu.

Karya yang diciptakan adalah bentuk deformasi dari anjing dan organ tubuhnya, beberapa karya ada yang mengikut sertakan bentuk anjing, ada juga yang hanya menampilkan bentuk kerangkanya. Bentuk fantasi yang membebaskan penulis untuk mengekspresikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens, bentuk lukisan penulis tergolong surealis jika dilihat dari objeknya yang lebih banyak dideformasi dan berbentuk imajinatif.

Bahan yang digunakan untuk setiap karya adalah cat *acrylic* karena cat ini lebih cepat kering dan tidak menimbulkan bau yang menyengat dan menggunakan teknik blok serta memanfaatkan line hitam untuk mempertegas gambar, setiap karya yang tercipta adalah hasil dari keresahan pribadi penulis.

Hasil dari karya yang penulis tampilkan membahas mengenai:

- Kekesalanya terhadap hilangnya tontonan televisi yang cocok untuk anak.
- Sindiran terhadap idola remaja jaman sekarang yang tidak bisa memberikan contoh yang baik bagi penggemarnya.
- Kekesalan terhadap orang-orang yang gampang di adu domba oleh media.
- Kekhawatiran terhadap makanan yang tidak layak dikonsumsi yang telah banyak menyebar dilingkungan sekitar.
- Keresahan disaat menghadapi deadline tugas akhir

DAFTAR PUSTAKA

- Arsana, I Nyoman dan Supono P.R. 1983. *Dasar-dasar Seni Lukis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Colville, Thomas Dan Joanna Bassert. 2002. *Clinical Anatomy And Physiology For Veterinary Technicians*. St.Louis Missouri: Mosby, Inc.
- Djalimin, Judirman. 2010. *Pembelajaran Moral Dari Sifat Binatang*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika sebuah pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia* : Bandung.
- Djien, Hong. 2012. *Seni Dan Mengoleksi Seni*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Iwan, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.
- Kartika, Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Munandar, Utami. 1999, *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mariato, Dwi. 2006, *Quantum Seni*. Semarang: Dhara Prize.
- _____. 2011, *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- Oka, Bambang. 2010. *Ilmu Seni-Teori Dan Praktik*: Penerbit Inti Prima.
- Sanyoto, Ebd. 2009. *NIRMANA Elemen-elemen Seni Dan Desain Edisi Kedua*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sp, Soedarso. 1973. *Pengertian Seni*. Yogyakarta: Asri Yogyakarta Bagian Arsitektur UGM Dan IKIP Yogyakarta.
- _____. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi Dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung.
- Sumardjo, Jakob. 2009. *Asal Usul Seni Rupa Modern Indonesia*. Bandung: Kelir
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi rupa*. Yogyakarta: Kanisus (Anggota IKAPI).
- _____. 2004. *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Prees.
- _____. 2012. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan djagad Art House.
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi, Gambar Anak Proses Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tenant, Colin. 2009. *Buku Pintar Anjing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Layout Skripsi A5*. Surabaya.
- Ville, Claude, Warren Walker Dan Robert. Nawangsari Sugiri (penterjemah). 1999. *Zoologi Umum*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Winarno. 2013. *Seni Lukis di Luar Batas Konvensional*. URNA. (Volume 3).
- _____. 2002. *Seni Lukis*: Unesa University Press.
- Widodo, Triyono. 2011. *Pengantar Seni Abstrak/Representasional*. Malang: Pustaka Kaiswaran Bekerja Sama Dengan Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.