



ISSN 2809-2589

V-ART : JOURNAL OF FINE ART

Vol. 2, No. 1 (2022) Juli – Desember

Introspeksi Diri Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis

Hermi Rofi¹, Jufrinaldi², Hamdan Akromullah³

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Padangpanjang

*Jl. Bahder Johan, Guguak Malintang, Padangpanjang, Kota Padangpanjang, Sumatera Barat Indonesia
27128*

Email: ropimamuik14@gmail.com, naldijufri933@gmail.com, hamdanakromullah75@yahoo.co.id

ABSTRAK

Introspeksi diri bertujuan untuk berdamai dengan diri sendiri dan memperbaiki diri untuk meningkatkan kualitas hidup berdasarkan pikiran dan perasaan. Pekerjaan ini sangat penting untuk masa depan agar kesalahan yang sama, yang berujung penyesalan, tidak terulang. Penciptaan lukisan ini merupakan ungkapan pernah mengalami kesalahan yang dilakukan dengan tidak memikirkan hal-hal yang merugikan diri sendiri maupun orang lain. Pada gaya ekspresionis, karya merupakan bentuk representasional yang menggunakan gagasan deformasi dan distorsi. Eksekusi metode terdiri dari dua tahap: perencanaan dan perwujudan. Pertama, pada tahap perencanaan mengingat peristiwa buruk yang mengganggu pikiran dan perasaan. Kemudian dilanjutkan dengan proses perwujudan yaitu proses pengerjaan dimulai dari penyediaan bahan, pemasangan kain kanvas, pembuatan alas kanvas, dan pembuatan *background* karya, dilanjutkan dengan proses pengecatan hingga *finishing*. Setelah karya dibingkai, siap untuk dipresentasikan di pameran. Karya ini menghasilkan lima lukisan: *Regret, Me and My Mind, Endless Illusion, Reflecting, dan Past Regrets*.

Kata Kunci: introspeksi diri, representasional, seni lukis

ABSTRACT

*Self-introspection aims to make peace with oneself and improve oneself to improve the quality of life based on thoughts and feelings. This work is very important for the future so that the same mistakes, which lead to regret, are not repeated. The creation of this painting is an expression of having experienced mistakes made by not thinking about things that harm yourself or others. In the expressionist style, work is a representational form that uses the ideas of deformation and distortion. Method execution consists of two stages: planning and implementation. First, at the planning stage remembering bad events that disturb thoughts and feelings. Then proceed with the embodiment process, namely the work process starting from providing materials, installing canvas cloth, making canvas bases, and making background works, followed by the painting process to finishing. Once the work is framed, it is ready to be presented at the exhibition. This work resulted in five paintings: *Regret, Me and My Mind, Endless Illusion, Reflecting, and Past Regrets*.*

Keywords: self introspection, representation, painting

PENDAHULUAN

Introspeksi diri adalah salah satu metode untuk berpikir serius dan cermat atau merenungkan tentang karakter, perilaku, emosi terhadap diri sendiri dan pengungkapan pemikiran dalam keinginan yang disadari, dengan berlandaskan pada pikiran dan perasaan. Hal ini merupakan salah satu cara untuk memahami perbuatan atau tindakan yang berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari, kemudian introspeksi diri bertujuan untuk berdamai dengan diri sendiri serta memperbaiki untuk meningkatkan kualitas hidup (Wibawanto, 2021: 119). Berdasarkan introspeksi diri tersebut digunakan untuk mengenal kebiasaan diri sendiri agar memandang diri kita sendiri jauh lebih baik, karena setiap pribadi akan selalu berhadapan dengan dirinya terlebih dahulu sebelum berhadapan dengan orang lain.

Aspek kehidupan seorang individu akan cenderung melakukan introspeksi diri ketika mengalami kegagalan untuk melihat dirinya atau merenungkan pikiran, emosi dan ingatannya. Introspeksi diri diharapkan mampu membuat seseorang menyadari kesalahan mengenai hal-hal yang telah dilakukan dan menjadi pribadi yang lebih baik ke depannya (Ahmad, 2018). Introspeksi diri itu penting untuk kehidupan ke depannya supaya tidak terulang kesalahan yang sama (Novitasari et al., 2021).

Beberapa perilaku yang buruk di masa lalu akan disesali, seperti: bermalas-malasan, malas membuat tugas kuliah, suka bolos saat kuliah, mabuk, berbohong, dan melawan orang tua. Adanya introspeksi diri ini guna untuk menentukan pola pikir serta mengevaluasi pengalaman tersebut yang kemudian menjadi pembelajaran sehingga menjadi perilaku yang baik di masa depan. Introspeksi diri dilakukan guna untuk menentukan strategi apa yang akan dilakukan untuk masa depan (Septiyana et al., 2013).

Introspeksi diri dalam karya seni lukis ini adalah pertama: ingin memperbaiki diri untuk

kedepannya. Kedua: tidak ingin melakukan kesalahan yang telah dilakukan di masa lalu. Ketiga: belajar dari kesalahan, berdasarkan hal-hal dan pengalaman yang terjadi di lingkungan sosial sendiri. Penyesalan ini memotivasi diri untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama. Introspeksi diri dilakukan untuk menjadi individu yang lebih baik. Permasalahan ini menginspirasi untuk dijadikan ide dalam penciptaan karya seni lukis ini.

Pengkarya merasa penting menjadikan introspeksi diri sebagai ide penciptaan karya seni lukis, karena adanya introspeksi diri membuat manusia bisa lebih baik dan maju ke depannya. Tidak mengulangi kesalahan yang sama seperti apa yang sudah terjadi sebelumnya. Pergolakan dalam diri ini menjadi hal yang penting untuk diekspresikan ke dalam karya seni. Karena seni itu adalah ekspresi, dengan mengungkapkan perasaan melalui lukisan, maka seni menjadi sebagai media terapi yang mampu menjadikan diri menjadi plong dan menyenangkan.

Karya yang dihadirkan adalah ungkapan ekspresi dalam bentuk karya seni lukis dua dimensi. Pendekatan yang digunakan adalah gaya ekspresionis. Strategi visualnya adalah menerapkan unsur-unsur rupa dan prinsip rupa untuk mengakomodir perasaan terkait tema Introspeksi diri. Medium yang digunakan adalah cat akrilik pada kanvas. Teknik yang digunakan yaitu teknik plakat.

Penciptaan karya ini bertujuan untuk menciptakan karya seni lukis ekspresionis dan mengekspresikan berbagai perasaan yang bersumber dari introspeksi diri. Penciptaan karya ini juga bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh dalam bidang seni lukis. Penciptaan karya seni lukis ini bermanfaat sebagai wadah ekspresi diri yang berkenaan dengan tema introspeksi diri. Manfaat lainnya adalah untuk meningkatkan kreativitas, menambah wawasan, keterampilan teknis, serta memenuhi

kebutuhan estetis dalam berkarya seni. Penciptaan karya seni lukis ini diharapkan juga bermanfaat untuk menambah kepustakaan dalam karya seni. Karya ini dapat dijadikan rujukan atau referen bagi para perupa akademis lainnya. Selain itu, penciptaan karya lukis ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi antara seniman dan masyarakat.

ORISINALITAS

Orisinalitas karya merupakan bagian penting dari proses penciptaan karya, oleh karenanya perlu dilakukan tinjauan terhadap karya-karya yang pernah dibuat oleh seniman-seniman terdahulu. Tujuan melakukan tinjauan karya adalah untuk memeriksa karya-karya sebelumnya yang membahas topik yang sama atau sangat mirip, menganalisis dan mengevaluasi karya-karya tersebut, dan kemudian mengidentifikasi perbedaan karya yang diciptakan berbeda dari karya-karya tersebut. Dengan cara ini, orisinalitas karya yang dibuat atau keasliannya dapat ditunjukkan.

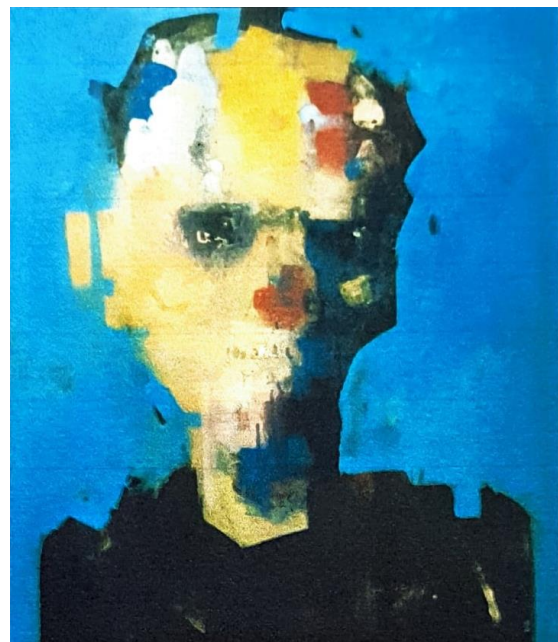
Karya yang dibuat berusaha menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk karya dan gaya. Karya yang dibuat lahir dari pengamatan serta refleksi dari pengalaman-pengalaman yang memiliki estetika tersendiri. Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki nilai-nilai estetis tersendiri, dilakukan tinjauan terhadap beberapa karya seniman terdahulu seperti: Affandi, Schalk Van Der Merwe dan Carlos Delgado. Berikut tinjauan terhadap karya yang dipilih dan relevan dengan karya yang akan dibuat.

Karya Afandi berjudul potret diri diambil sebagai karya pembanding 1. Karya ini ditinjau karena karya tersebut memiliki kesamaan gaya dengan karya yang diciptakan. Karya ini memiliki perbedaan dari sisi struktur visual dengan karya yang dibuat. Affandi merepresentasi dirinya, sedangkan karya yang dibuat merepresentasi diri sendiri. Pada karya

ini affandi menggunakan warna-warna yang cenderung kontras dan gelap. Sedangkan pada karya yang diciptakan menggunakan warna harmonis dan sedikit kontras. Latar belakang karya dibuat pakai tekstur nyata.



Gambar 1. Karya Affandi
Judul: Potret Diri
Ukuran: 65 cm x 50 cm
Tahun: 1981
Media: cat minyak pada kanvas
(Affandi, 1981)



Gambar 2. Karya Schalk Van Der Merwe
Judul: *jumper*
Ukuran: 150 cm x 120 cm
Tahun: 2020
Media: Media campuran pada kanvas
(mocla.com, 2020)

Lukisan dengan judul *jumper* karya Schalk Van Der Merwe diambil sebagai karya pembanding 2. Karya ini berukuran 150 cm x 120 cm pada tahun 2020, menghadirkan figur manusia yang tidak jelas bentuknya. Garapan warna biru polos pada bagian background, sehingga memberikan kesan sepi dan dingin namun dengan garapan yang ekspresif. Karya yang dibuat memiliki struktur bentuk yang berbeda dengan karya ini, baik dari segi *background* maupun dari representasi objek utama.



Gambar 3. Karya Carlos Delgado
Judul: *Pipo*
Ukuran: 24 in x 24 in
Tahun: 2022
Media: cat minyak pada kanvas
(Delgado, 2022)

Karya Carlos Delgado yang berjudul *Pipo* diambil sebagai karya pembanding 3. Karya ini ukuran 24 inci x 24 inci. Karya ini dibuat pada tahun 2022. Karya ini menggunakan medium cat minyak pada kanvas. Karya ini merepresentasi figur lelaki paruh baya berjenggot. Delgado membuat karya ini dengan garapan yang sangat ekspresif. Hal ini tampak pada goresan kuas yang liar serta garis yang spontan dengan cat yang tebal. Goresan tersebut menciptakan detail yang kasar tetapi tetap memberikan kesan figur yang ekspresif. Bagian *background* pada lukisan ini menggunakan warna abu-abu biru transparan yang mendukung fokus pada objek utama.

Berdasarkan karya pembanding ini, karya yang direalisasikan nantinya akan ada kesamaan pada teknik dan gaya garapan yaitu ekspresif dengan garis-garis spontan, dan menghadirkan figur, namun figur yang dihadirkan adalah visualisasi diri sendiri. Hal lain yang membedakan akan terdapat pada *background* serta pemilihan warna.

LANDASAN TEORI

1. Introspeksi Diri

Introspeksi berarti peninjauan atau koreksi terhadap perbuatan, sikap, kelemahan, atau kesalahan diri sendiri. Introspeksi juga bermakna sebagai mawas diri. Berintrospeksi berarti melakukan introspeksi atau mengoreksi diri (KBBI Online, n.d.). Introspeksi diri merupakan kesadaran yang dilakukan oleh individu melalui proses “pembersihan diri” (*tazkiyatun nafs*) yang dapat dicapai melalui refleksi diri. Manusia dapat menciptakan eksistensi baru bagi dirinya dalam hal ucapan, sikap, dan perilakunya sebagai manusia (Mutmainah, 2021).

Cendekiawan Mesir Muhammad Al-Ghazali menulis sebuah buku berjudul *jaddid hayataka*, yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti "perbarui hidupmu". Dalam buku ini, Al-Ghazali mencoba menawarkan berbagai solusi atas permasalahan yang dihadapi manusia dalam kehidupannya. Dalam buku ini, Muhammad Al-Ghazali mengutip berbagai ayat dari Al-Qur'an dan juga Hadits, yang merupakan ucapan yang dikaitkan dengan Nabi. Dia memberikan sejumlah petunjuk, termasuk instruksi tentang bagaimana memulai hidup baru, mengatasi perasaan cemas, memanfaatkan waktu luang sebaik-baiknya, dan memusatkan perhatian pada saat ini daripada memikirkan masa lalu atau masa depan. Praktik menyucikan diri baik pada tingkat fisik maupun spiritual. Menangis atas sesuatu yang telah terjadi atau telah hilang tidak ada gunanya. Berusahalah untuk menjadi diri sendiri yang sebenarnya. Uraian tentang motivasi berharga lainnya untuk memperbaiki kehidupan, seperti muhasabah, yang secara harfiah diterjemahkan menjadi "introspeksi diri" (Arasy, 2014).

Introspeksi diri adalah melihat ke dalam diri kita sendiri (Zakaria, 2018). Pada waktu melihat diri kita sendiri inilah kita harus benar-benar jujur untuk menghasilkan introspeksi diri yang tepat. Kemudian memulai hidup baru untuk memperbaiki kesalahan lalu, berpikir ke depan dengan segala sesuatu yang baik.

2. Seni lukis

Penjelasan dalam buku diksi rupa yaitu pada dasarnya seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2011). Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi, dengan menggunakan medium rupa yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya (Kartika, 2017).

3. Ekspresionis

Ekspresionis merupakan suatu gaya dalam seni lukis yang berusaha untuk menggambarkan perasaan subjektif seorang seniman (Yetri, 2018), individualis dan fragmentasi masuknya adalah seniman cenderung mengembangkan kesadaran akan terpisahnya dengan dunia sosial, meskipun sering kali seorang seniman melukis orang di lingkungannya namun dapat dilihat adanya sesuatu hal yang tersirat tentang dirinya.

4. Seni Representasional

Bentuk karya representasional antara lain seni rupa yang objek-objeknya digayakan (stilisasi), deformasi, distorsi. Perubahan bentuk dengan memanjangkan, memendekkan, membesarkan, mengecilkan, atau membengkokkan, namun objeknya masih tetap dapat dikenali. Seni representasional dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian merepresentasikan realitas (Susanto, 2011). Biasanya dilakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam

kanvasnya, tentu saja dengan interpretasi dari apa yang dilihat, namun tetap bertujuan untuk menggambar kesan yang paling dekat dengan objeknya. Tidak mengubah secara visual menjadi objek yang 'jauh' dari aslinya.

Mengenali bentuk yang mewakili sesuatu tidaklah sulit sama sekali. Jika subjek karya tersebut adalah perempuan, maka bentuk visual yang digambarkan di dalamnya adalah tiruan dari penampilan stereotip perempuan. Seniman yang bekerja dalam gaya representasional meneliti objek yang mereka gambarkan untuk menyusun informasi visual yang akurat tentang objek tersebut. Modus representasi dapat berupa stilisasi, distorsi, atau disformasi (Rajudin et al., 2020).

5. Disformasi

Istilah "disformasi" mengacu pada penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter. Hal ini dilakukan dengan mengubah bentuk suatu objek dengan menggambarkan objek tersebut hanya sebagai bagian yang dianggap mewakili atau dengan mengembalikan unsur-unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang esensial. Perubahan bentuk seperti ini sering dijumpai pada seni lukis kontemporer (Kartika, 2004: 103).

6. Deformasi

Deformasi biasa dimaksudkan untuk mengubah bentuk yang sudah tidak menonjolkan karakter objek yang digambarkan. Tetapi lebih cenderung untuk mendapatkan yang didukung oleh balans (Suradjijo, 1995: 62). Deformasi diartikan sebagai suatu kegiatan pengayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah suatu bentuk yang baru yang lebih menarik.

7. Unsur-unsur Rupa

1. Titik

Seni terdiri dari banyak komponen kecil, seperti titik. Komponen baru sebuah karya seni, seperti

garis, bentuk, bahkan ruang, dapat muncul dari kumpulan titik-titik yang saling terhubung satu sama lain (A.A.M. Djelantik, 1999: 19).

2. Garis

Garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik. Garis adalah coretan panjang (lurus, bengkok, atau lengkung). Secara sederhana, garis adalah bentuk yang mempunyai sisi lebih panjang dari pada sisi lebarnya. Garis ini bisa terlihat nyata atau hanya tersirat (garis imajiner), seperti ketika mata menghubungkan sekelompok titik yang tersusun berurutan dan memanjang. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau tepatnya disebut goresan. Garis adalah komponen fundamental dalam seni rupa, garis dengan irama tertentu dapat meninggalkan kesan simbolis bagi penonton.

Ada banyak kategori berbeda di mana garis dapat digolongkan berdasarkan tampilan keseluruhannya. Garis-garis tersebut adalah seperti: garis horizontal, garis vertikal, garis diagonal, dan garis melengkung. Saat ditampilkan dalam sebuah gambar, setiap kategori garis yang dijelaskan sebelumnya dikatakan memiliki dampak psikologis yang unik, menurut berbagai teori. Secara umum, efek psikologis yang ditampilkan oleh setiap garis di antaranya: garis horizontal memiliki efek yang mencerminkan ketenangan dan stabilitas, dan garis vertikal memiliki efek sebaliknya (Felix, 2011). Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis digunakan pada pembuatan sketsa. Selanjutnya pada beberapa karya, garis juga dihadirkan untuk mendapatkan kesan ekspresi.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa jenis garis. Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya. Penggunaan bidang akan disusun

menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya.

Bidang dapat dikaitkan dengan segala sesuatu yang kita amati di dunia yang mengelilingi kita. Benda-benda yang ada di sekitar kita dapat dipecah menjadi bentuk dasar komponennya, yang meliputi bujur sangkar dua dimensi, persegi panjang, oval, prisma, silinder, bola tiga dan balok. Bidang bisa dimaknai sebagai bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi (Splash Learn, 2022).

4. Ruang

Lukisan menggunakan ruang sebagai salah satu elemennya dalam komposisi. Representasi ruang biasanya berbentuk karya dua dimensi atau tiga dimensi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Djelantik dalam buku pengantar estetika, bahwa ruang merupakan komponen seni yang memiliki dua ciri pembeda. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang hanyalah fiktif belaka, namun dalam seni rupa tiga dimensi, ruang dihadirkan sebagai realitas objektif (A.A.M. Djelantik, 1999: 21).

5. Warna

Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang penting, baik dibidang seni murni maupun terapan yang dikatakan (Kartika, 2004: 108). Secara subyektif atau psikologis, warna adalah pengalaman indra penglihatan seseorang dan berhubungan dengan persepsi seseorang, sedangkan warna adalah sifat cahaya berupa panjang gelombang yang dipancarkan. Para peneliti di berbagai bidang, termasuk seni dan desain, sains, psikologi, dan bahkan antropologi, semakin tertarik pada bagaimana orang menginterpretasikan dan bereaksi terhadap warna. Persepsi seseorang bergantung tidak hanya pada rangsangan fisik yang mereka hadapi tetapi juga pada keadaan mereka saat ini dan lingkungan tempat mereka berada (Swasty & Utama, 2017).

6. Gelap Terang

Efek pencahayaan yang sesuai, termasuk efek bayangan seperti terang dan gelap. Penggunaan warna terang dan gelap pada suatu objek adalah

salah satu cara untuk memperjelas bentuknya sehingga pemirsa dapat mengetahui ukuran dan bentuk objek dari sudut pandangnya. Setiap benda yang kita lihat memiliki warna, dan persepsi kita tentang warna itu diatur oleh sesuatu yang disebut nilai cahaya (Ginting & Triyanto, 2020).

Terang gelap adalah elemen yang dapat ditemukan dalam karya seni rupa. Terang gelap terjadi ketika intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan suatu objek. Karena perbedaan ini, warna yang berbeda akan muncul pada berbagai tingkat nada (nilai). Oleh karena itu, area yang terkena cahaya akan tampak lebih terang, sedangkan area yang kurang mendapat cahaya atau tidak terkena cahaya akan tampak lebih gelap. Selain itu, pencahayaan akan menghasilkan efek bayangan, yang akan memberikan kesan ruang (Ginting & Triyanto, 2020). Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya.

7. Tekstur

Elemen visual yang menyampaikan rasa permukaan material disebut sebagai tekstur. Tekstur dibuat dengan sengaja dan dikreasi dengan cara tertentu untuk memberikan sensasi tertentu pada permukaan karya, baik permukaan itu nyata maupun semu (Kartika, 2017). Tekstur juga dapat diartikan sebagai rasa fisik dari sesuatu benda. Contoh tekstur antara lain, seperti: halus, kasar, kabur, berlendir, licin, dan sebagainya (Vocabulary.com, 2022).

8. Prinsip Rupa

1) Kesatuan

Kesatuan adalah efek yang dicapai dalam suatu komposisi melalui hubungan yang saling menguatkan antar unsur-unsur pendukung karya yang digubah (Kartika, 2004). Beberapa hubungan tersebut di antaranya kesamaan, keselarasan, kemiripan, keterkaitan dan kedekatan. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk.

2) Keseimbangan

Keseimbangan penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Kartika, 2004). Suatu keseluruhan dikatakan seimbang ketika semua bagian atau elemen komponennya disusun atau dihubungkan satu sama lain dengan cara yang harmonis (Vocabulary.com, 2022). John Ruskin menyatakan "dalam semua objek yang sangat indah ditemukan pertentangan antara satu bagian dengan bagian lainnya dan keseimbangan timbal balik" (Vocabulary.com, 2022).

3) Harmoni

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian *harmony* (Kartika, 2004). Kondisi harmoni tercipta ketika tidak ada konflik antara satu elemen dengan elemen lainnya. Harmoni dapat dibuat dengan menggunakan bentuk dan warna yang sama pada elemen yang serupa dan menampilkan elemen menggunakan gaya yang sama (W. Wibawanto & Nugrahani, 2017).

Metode penciptaan

Metode adalah cara, kiat, strategi, atau tahapan yang digunakan seniman dalam mewujudkan ide, mulai dari awal hingga tercipta sebuah karya seni. Metode dapat dilakukan secara metodis atau non-metodis (Rajudin et al., 2020). Metode penciptaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Selama tahap yang dikhususkan untuk persiapan, pencarian ide dilakukan, dan ini melibatkan mengamati lingkungan sosial. Pada titik ini, telah dilakukan pengamatan, dan hal-hal, ciri-ciri, atau perilaku merusak yang telah diidentifikasi telah dikategorikan. Pada tahap ini juga dilakukan pencarian referensi melalui penggunaan buku dan jurnal yang relevan dengan topik. Setelah itu, dilakukan pencarian karya-karya seniman nasional dan internasional untuk menjamin produk akhir memiliki

orisinalitas dan ketelitian dalam komposisinya. Hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah menyiapkan berbagai alat dan bahan yang diperlukan untuk menyiapkan karya.

2. Perancangan

Penggarapan karya lukis gaya ekspresionis ini tidak ada metode tahap pembuatan sketsa alternatif. Sketsa langsung dibuat pada kanvas dan langsung bersamaan dengan proses perwujudan. Konsep ini disebut sebagai non-metodis. Meskipun demikian, perlu juga disusun strategi visual, agar karya yang diciptakan tidak jauh lari dari konsep yang diinginkan. Adapun rancangan strategi visualnya adalah seperti berikut.

Karya yang diciptakan menerapkan unsur dan prinsip rupa dengan menghadirkan titik. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis yang digunakan pada penciptaan karya adalah garis spontan untuk membentuk representasi objek. Penambahan bidang dalam bentuk figur sebagai representasi objek utama. Ruang yang digunakan bersifat semu. Ruang tersebut dihadirkan dari penggunaan perspektif warna dan pencahayaan antara representasi utama dengan *background*.

Warna yang digunakan dalam karya ini mewakili perasaan tentang kesalahan masa lalu. Karya diberi volume dan kesan ruang melalui penggunaan gelap dan terang dalam visualisasi. Penataan elemen visual mempertimbangkan prinsip-prinsip seni rupa, termasuk kesatuan, keseimbangan, dan *center of interest*.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan adalah tahap eksekusi ide dan konsep melalui implementasi strategi visual pada kanvas. Tahap perancangan dan tahapan perwujudan dilakukan sejalan. Pada tahap awal membuat *background* terlebih dahulu. Setelah itu dilakukan penggarapan representasi objek utama. Proses ini dilakukan sampai karya selesai.

4. Penyajian

Penyajian adalah tahapan karya dipamerkan. Karya dipamerkan di dalam ruangan, karena tidak memungkinkan untuk dipamerkan di luar ruangan. Display karya disesuaikan dengan aspek kenyamanan dan keamanan pengunjung dalam mengapresiasi karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

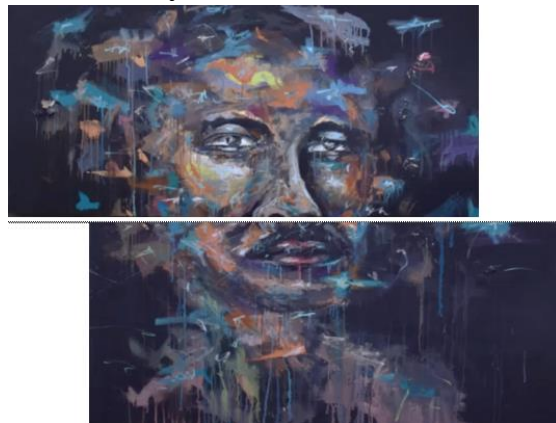
1. Hasil Karya

1) Hasil karya 1



Gambar 4. Hasil Karya 1
Judul: Penyesalan
Media: cat akrilik pada kanvas
Ukuran: 200 cm x 200 cm
Tahun: 2022
(Sumber: Ropi, 2022)

2) Hasil Karya 2



Gambar 5. Hasil Karya 2
Judul: *me and my mind*
Media: cat akrilik pada kanvas
Ukuran: 200 cm x 100 cm
Tahun: 2022
(Sumber: Ropi, 2022)

3) Hasil Karya 3



Gambar 6. Hasil Karya 3

Judul: ilusi tak bertepi

Media: cat akrilik pada kanvas

Ukuran: 200 cm x 200 cm

Tahun: 2022

(Sumber: Ropi, 2022)

4) Hasil Karya 4



Gambar 6. Hasil Karya 4

Judul: merenung

Media: cat akrilik pada kanvas

Ukuran: 200 cm x 150 cm

Tahun: 2022

(Sumber: Ropi, 2022)

5) Hasil Karya 5



Gambar 7. Hasil Karya 5

Judul Karya: *past regrets*

Media: cat akrilik pada kanvas

Ukuran: 30 cm x 30 cm x 36 panel

Tahun: 2022

(Sumber: Ropi, 2022)

2. Pembahasan

1) Pembahasan Karya 1

Penciptaan karya lukis pertama yang berjudul penyesalan dengan ukuran 200 cm x 200 cm. Karya ini dibuat menggunakan cat akrilik pada kanvas. Karya ini diselesaikan pada tahun 2022. Pada karya ini tampak representasi sebuah figur wajah dengan mulut terbuka. Karya ini merupakan paduan goresan-goresan ekspresif berwarna putih, coklat muda, coklat tua, oranye, biru muda, ungu dan hitam dengan *background* biru keputih-putihan. Warna-warna tersebut diekspresikan pada kanvas dengan garis-garis spontan.

Karya yang berjudul penyesalan, menghadirkan bidang warna yang tersusun

pada bidang kanvas dengan *background* berwarna biru keputih-putihan. Karya ini menghadirkan garis-garis dengan sapuan spontan. Karya ini merepresentasikan diri sendiri sebagai objek utama dalam penciptaan karya.

Pada karya ini merepresentasikan diri sendiri dengan menggunakan *handphone*. Penggunaan garis-garis spontan dengan menggunakan warna-warna sebagai ungkapan rasa menyesal dengan bentuk wajah berteriak. Karya ini pada dasarnya ingin meluapkan emosi diri dengan apa yang telah dilakukan di masa sebelumnya.

2) Pembahasan Karya 2

Penciptaan karya lukis kedua yang berjudul *me and my mind* dengan ukuran 200 cm x 100 cm yang terdiri atas dua panel. Pada karya ini berfokus pada objek figur laki-laki. Figur tersebut merupakan potret wajah dari sendiri. Karya ini menggunakan teknik plakat.

Bentuk dari figur karya lukis ini dibuat dengan goresan-goresan kasar dengan berbagai macam kuas, pisau palet, dan paku. Warna pada karya ini dominan biru muda dan juga ada warna oranye. Karya ini menggunakan warna hitam sebagai *background*. Beberapa bagian pada karya tampak efek lelehan cat yang dihasilkan dengan menggunakan teknik aquarel.

Karya yang berjudul *me and my mind* terdiri atas dua panel. Pada karya ini menimbulkan pemikiran yang terdapat pada pola pikir diri sendiri, di mana terdapat representasi dari diri sendiri yang digarap menggunakan pendekatan gaya ekspresi. Dengan adanya bentuk figur laki-laki yang berbentuk ekspresi muka datar ini adalah mengekspresikan persoalan yang tengah dihadapi. Representasi wajah terlihat seperti ada upaya memikirkan dan mengoreksi diri sendiri. Mencoba berpikir mencari solusi dari pengaruh yang terjadi dimasa kenakalan sebelumnya. Wajah itu seperti berpikir lebih positif, dengan menjalani hidup untuk menjadi lebih baik. Sedangkan dua panel dalam karya ini tidak memiliki maksud apa-apa, cenderung

melakukan hal yang sekreatif mungkin menurut diri sendiri.

3) Pembahasan Karya 3

Karya yang ke ketiga yang berjudul ilusi tak bertepi. Karya ini berukuran 200 cm x 200 cm. Karya ini menghadirkan sebuah potret diri sendiri yang diolah ke dalam bentuk karya lukis ekspresionis. Penciptaan karya lukis ini menggunakan teknik plakat dan aquarel. Terlihat banyak lelehan cat dari atas ke bagian bawah karya. Warna yang digunakan seperti: warna coklat, putih, maron, oranye, hitam, dan biru muda. Pada *background* ada warna kuning, hijau, merah, ungu, dan merah muda. Karya ini digarap dengan goresan-goresan tajam untuk mempertimbangkan efek tekstur pada keseluruhan komposisi karya.

Karya berjudul ilusi tak bertepi merupakan representasi dari diri sendiri. Karya ini mempunyai bentuk ekspresi yang menggambarkan ilusi tak bertepi yang berarti khayalan yang tidak ada ujungnya. Khayalan terhadap perangai buruk yang berdampak pada diri sendiri.

4) Pembahasan Karya 4

Penciptaan karya lukis keempat berjudul merenung. Karya ini ukuran 200 cm x 150 cm. Karya ini dibuat menggunakan cat akrilik pada kanvas, selesai pada tahun 2022. Pada karya ini terlihat representasi sebuah figur setengah wajah yang digarap dengan goresan-goresan kasar. Warna dominan menggunakan cokelat muda, cokelat tua, biru tua, putih dan hitam. Karya ini menggunakan warna abu-abu untuk *background*. Warna-warna pada karya ini diekspresikan melalui sapuan garis-garis kasar.

Karya berjudul merenung terdapat representasi yang menghadirkan setengah objek dari diri sendiri. Bentuk wajah setengah objek dimaksudkan untuk menyampaikan pemikiran tentang arah tujuan yang belum tampak jelas. Karya ini mencoba menceritakan sesuatu hal yang terdapat pada masa kenakalan remaja sebelumnya, yang tidak memikirkan hal-hal

yang buruk yang akan terjadi. Ada penyesalan di sini. Merenung dimaksudkan untuk memikirkan cara dalam menentukan arah perubahan diri untuk menjadi individu yang lebih baik lagi di masa depan.

5) Pembahasan Karya 5

Karya kelima yang berjudul *past regret* berukuran 30 cm x 30 cm. Karya ini dibuat sebanyak 36 panel yang disusun menjadi satu karya. Setiap panel merepresentasikan potret wajah dalam berbagai ekspresi. Setiap panel didominasi warna gelap, seperti biru gelap, hijau gelap, coklat, dan abu-abu. Keseluruhan pada karya ini memiliki goresan dan garis yang cenderung sama pada karya yang sebelumnya, seperti goresan menggunakan pisau palet dan sapuan kuas. Ada beberapa karya yang menghadirkan tulisan dan penekanan bentuk cenderung realis, tetapi tidak meninggalkan goresan ekspresif.

Karya berjudul *past regret* menceritakan tentang kejadian pada masa lampau yang mewakili rasa sedih, sendu, sesal, jengkel dan bingung. Perasaan ini masih terpendam sampai akhirnya terekspresikan pada karya ini dengan dihadirkannya beberapa figur dengan mimik yang berbeda-beda. Kesan yang berbeda pada setiap panel merupakan representasi penyesalan akan tingkah laku yang buruk pada masa lampau. Banyaknya panel merupakan representasi dari suka-duka dan cerita yang berbeda-beda dari masa ke masa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya ini sudah diselesaikan dengan baik, dengan tema yaitu "Introspeksi Diri Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis". Penciptaan ini berhasil menghasilkan lima buah karya. Karya pertama dengan judul "Penyesalan", karya kedua berjudul "*me and my mind*", karya ketiga yang berjudul "ilusi tak bertepi", karya ke empat berjudul "Merenung" dan karya kelima berjudul "*past regret*". Semua karya dikerjakan dengan menggunakan teknik *aquarel* dan plakat.

Karya menggunakan bentuk representasional yaitu merepresentasi diri sendiri. Gaya ekspresionis digunakan sebagai pendekatan untuk lebih bebas mengekspresikan perasaan tentang pengalaman masa lalu. Ekspresi yang terdapat pada karya ini yaitu mengungkapkan segala pikiran, perasaan, dan pengalaman diri sendiri tentang introspeksi diri. Perasaan sedih dan menyesal terekspresikan dengan tuntas.

Pesan yang dapat disampaikan kepada masyarakat melalui karya ini adalah berpikirlah dengan baik sebelum melakukan sesuatu. Karena setiap perbuatan akan ada risiko yang selalu mengancam. Penyesalan selalu datang terlambat. Namun kita harus mampu menyikapinya dengan baik. Introspeksi diri merupakan jalan bagi semua orang dalam memperbaiki dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Djelantik. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Affandi. (1981). *Potret Diri*.
Www.Bentarabudaya.Com.
<https://www.bentarabudaya.com/koleksi/10/potret-diri>
- Ahmad, J. (2018). Muhasabah Sebagai Upaya Mencapai Kesehatan Mental. *Islamic Studies, December*, 1–16.
- Arasy, S. S. (2014). *Urgensi Muhasabah (Introspeksi Diri) di Era Kontemporer (Studi Ma'anil Hadits)*. UIN Sunan Kalijaga.
- Delgado, C. (2022). *Pipo*.
Www.Artcarlosdelgado.Com.
<https://www.artcarlosdelgado.com/store/pipo>
- Felix, J. (2011). Penggunaan Elemen Visual Garis dalam Fotografi. *Humaniora*, 2(1), 48.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.2947>
- Ginting, J., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ketepatan Bentuk, Gelap Terang, Dan Warna Pada Gambar Bentuk Media Akrilik. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 300.
<https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.20118>
- Kartika, D. S. (2004). *Pengantar Estetika*. Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern*

- (*Edisi Revisi*). Rekayasa Sains.
- KBBI Online. (n.d.). *Arti Kata "introspeksi" Menurut KBBI*. Wwww.Kbbi.Co.Id.
<https://www.kbbi.co.id/arti-kata/introspeksi>
- nocla.com. (2020). *Interview With Schalk Van Der Merwe*. En.Themocla.Com.
<https://en.themocla.com/intervista-a-schalkvandermerwe>
- Mutmainah. (2021). Metode Muhasabah: Analisis Pendekatan Psikologi Sufistik Perspektif Al-Ghazali. *Pendidikan Dan Pranata Islam STAI Syichona Moh. Cholil Bangkalan*, 12(1), 41–51.
- Novitasari, F., Suhadak, A., Anggraini, A., & Wiradimadja, A. (2021). Grebeg Pancasila: Peringatan Lahirnya Pancasila Dan Makna Nilai Filosofisnya. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 4(1), 36.
<https://doi.org/10.17977/um032v4i1p36-43>
- Rajudin, R., Miswar, M., & Muler, Y. (2020). Metode Penciptaan Bentuk Representasional, Simbolik, Dan Abstrak (Studi Penciptaan Karya Seni Murni Di Sumatera Barat, Indonesia). *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 261.
<https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.19950>
- Septiyana, K., Prasetyo, A. P., & Chrisjanti, W. (2013). Jurnal belajar sebagai strategi berpikir metakognitif pada pembelajaran sistem imunitas. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(1), 1–9.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujeb>
- Splash Learn. (2022). *What are Shapes?* SplashLearn. shorturl.at/mvFR9
- Suradjijo, S. (1995). *Bunga Rampai* (UNS Press).
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa* (1st ed.). DictiArt Lab.
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai Identitas Merek pada Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1–16.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1294>
- Vocabulary.com. (2022). *Definitions of texture*. Vocabulary.Com.
<https://rb.gy/reli28>
- Wibawanto, S. (2021). Pemahaman “Who am I” sebagai Upaya Mengetahui Potensi Diri. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(2), 116–122.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2017). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XI(1), 9–18.
- Yetri, I. T. S. (2018). Fenomena Urban Dan Budaya Merantau Sebagai Rangsang Cipta Dalam Karya Seni Lukis. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 07(September), 192–197.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/11058/9863>
- Zakaria, N. (2018). Daripada Introspeksi Diri Kepada Naratif Merentasi From Introspection To Narratives Across the Eras and Boundaries in the Works of a . Halim Ali. *Jurnal MELAYU*, 17(2), 113–123.