

BENTUK DAN WARNA BATU FOSIL KAYU SEBAGAI SUBJECT MATTER DALAM PENCIPTAAN KARYA



KONSEP PENGANTAR KARYA TA

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Melengkapi Gelar Sarjana Seni
Jurusan Seni Rupa Murni

Oleh :

Galih Raditya Aji
NIM C.0607003

**JURUSAN SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2012**

commit to user

BENTUK DAN WARNA BATU FOSIL KAYU SEBAGAI *SUBJECT MATTER* DALAM PENCIPTAAN KARYA

Disusun Oleh:
GALIH RADITYA AJI
NIM. C. 0607003

Telah disetujui oleh pembimbing


Tanggal: 11 Januari 2012

Pembimbing 1



.....
Dr. Narsen Afatara, MS.
NIP. 195007111979031004

Pembimbing 2,



.....
Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn.
NIP. 195103221985031001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Seni Rupa Murni,
Fakultas Sastra dan Seni Rupa,
Universitas Sebelas Maret,



Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn.
NIP. 195103221985031001


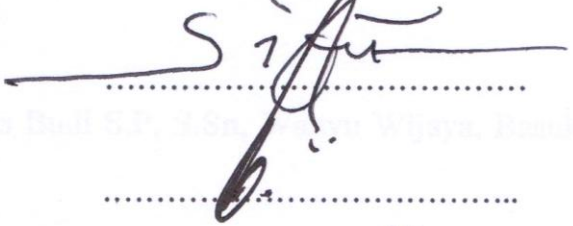


commit to user

BENTUK DAN WARNA BATU FOSIL KAYU SEBAGAI *SUBJECT
MATTER* DALAM PENCIPTAAN KARYA

Disusun Oleh:
GALIH RADITYA AJI
NIM. C. 0607003

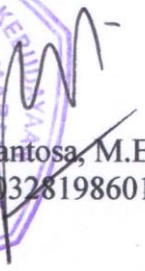
Telah disetujui oleh Tim Penguji Jurusan Seni Rupa Murni,
Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Pada tanggal: 27 Januari 2012

Dewan Penguji,

Jabatan	N a m a	Tandatangan
Ketua	Dr. Nooryan Bahari, M.Sn NIP. 196502201990031001	
Sekretaris	Sigit Purnomo Adi, M.Sn. NIP .198203162005011003	
Penguji I	Dr. Narsen Afatara, MS. NIP. 195007111979031004	
Penguji II	Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn. NIP. 195103221985031001	

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa,
Universitas Sebelas Maret,

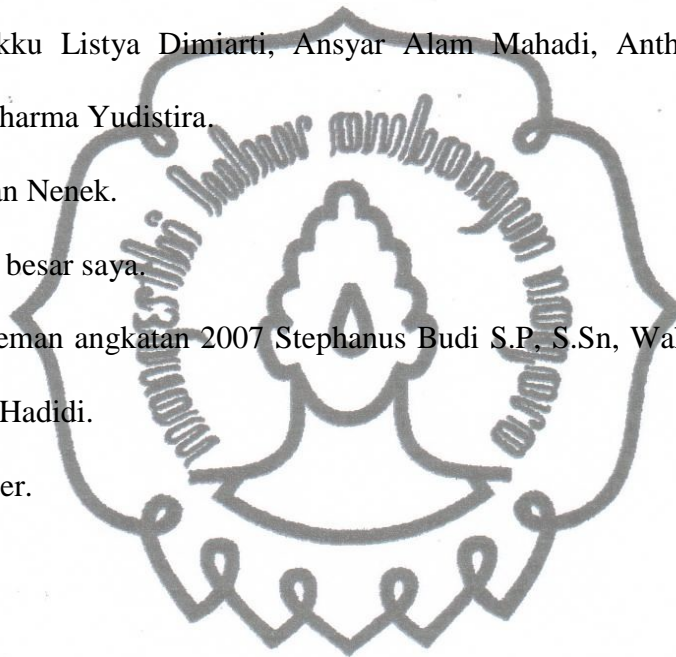



Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., Ph.D
NIP. 196003281986011001

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT.
- ❖ Bapak dan ibu tercinta.
- ❖ Adik-adikku Listya Dimiarti, Ansyar Alam Mahadi, Anthony Rizky Wijaya, Kukuh Dharma Yudistira.
- ❖ Kakek dan Nenek.
- ❖ Keluarga besar saya.
- ❖ Teman-teman angkatan 2007 Stephanus Budi S.P, S.Sn, Wahyu Wijaya, Basuki, Jundi Al Hadidi.
- ❖ Almamater.



PERNYATAAN

Nama: Galih Raditya Aji
NIM. C. 0607003

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep pengantar karya TA berjudul Bentuk dan Warna Batu Fossil Kayu Sebagai *Subject Matter* Penciptaan Karya adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan konsep pengantar karya TA dan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar karya ini dicabut.

Surakarta, 27 Januari 2012

Yang membuat pernyataan,

Galih Raditya Aji
Nim. C. 0607003

MOTTO

Lakukanlah segala sesuatu dengan kesungguhan dan hati yang ikhlas.

(penulis)

Terimalah dengan rasa syukur atas pemberian Tuhan.

(penulis)



commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Tak lupa shalawat dan salam diperuntukkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang memberikan suri tauladan kepada umat manusia. Tugas Akhir ini penulis buat guna memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Strata-1 jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret.

Banyak perjuangan berharga yang telah penulis dapatkan selama mengerjakan tugas akhir ini yang dalam hal ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Riyadi Santoso, M.Ed., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa.
2. Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn, Ketua Jurusan Seni Rupa Murni selaku pembimbing II.
3. Dr. Narsen Afatara. MS, selaku pembimbing I.
4. Teman-teman Seni Rupa Murni UNS.
5. Keluarga besar Seni Rupa Fakultas Sastra dan Seni Rupa UNS.
6. Para staf Museum Sangiran.
7. Para staf Museum Kars Indonesia.
8. Pak Daryono selaku satpam Museum Sangiran.
9. Isna Ardiyanto (Ucil), *makasih bosss!!*
10. Yohana Budi N.
11. Pihak-pihak lain yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
HALAMAN ABSTRAK	xi
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan masalah	4
D. Tujuan Penulisan	4
E. Manfaat Penulisan	4
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Batu Fossil Kayu	5
B. Seni dan Hubungannya dengan Alam	14
C. Keindahan Dalam Seni	16
D. Elemen Visual	25
E. Organisasi dari Unsur	29
 BAB III: KONSEP PENCIPTAAN	
A. Implementasi Teori	32
B. Implementasi Visual	36
 BAB IV: PENUTUP	
Kesimpulan	53
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1. Rekontuksi periode Devon di New York	7
2. Rekontruksi bentang alam periode Trias	8
3. Rekontruksi pemandangan di Swiss selama periode Miosen	9
4. Batu fosil kayu yang belum melalui proses pengolahan	10
5. Batu fosil kayu yang telah dipoles	10
6. Batu fosil kayu yang telah diolah menjadi kerajinan kalung	11
7. Olahan batu fosil kayu yang dibuat menjadi patung	11
8. Fosil pohon palem	12
9. <i>Old Faithful</i> yang merupakan fosil kayu terbesar.....	12
10. Fosil kayu jati	13
11. Warna yang dapat muncul pada fosil kayu	13
12. Fosil kayu Simpur, Shisuke, Tampang	14
13. Lukisan Salvador Dali " <i>The Persistence of Memory</i> "	20
14. Lukisan Salvador Dali " <i>Elephants Postcard</i> "	20
15. Lukisan Rene Magritte " <i>Memory of Foyage</i> "	21
16. Lukisan Rene Magritte " <i>The Acrobat's Exercises</i> "	21
17. Lukisan Jean Arp " <i>Aesthetics</i> "	23
18. Lukisan Jean Arp " <i>La Dame de Delo</i> "	23
19. Lukisan Joan Miro " <i>Carnaval Del Arlequin</i> "	24
20. Lukisan Joan Miro " <i>Head of a Man</i> "	25
21. Contoh tahapan proses visualisasi	42
22. Karya lukis dengan judul batu fosil kayu 2 dengan batu fosil kayu yang menjadi sumber inspirasi <i>commit to user</i>	44

23. Contoh lukisan	46
24. Lukisan dan sumber inspirasinya	51

Lampiran Gambar

Lampiran 1: Karya 1 "Batu Fossil Kayu 1

Lampiran 2: Karya 2 "Batu Fossil Kayu 2

Lampiran 3: Karya 3 "Batu Fossil Kayu 3

Lampiran 4: Karya 4 "Batu Fossil Kayu 4

Lampiran 5: Karya 5 "Batu Fossil Kayu 5

Lampiran 6: Karya 6 "Batu Fossil Kayu 6

Lampiran 7: Karya 7 "Batu Fossil Kayu 7

Lampiran 8: Karya 8 "Batu Fossil Kayu 8



ABSTRAK

Galih Raditya Aji. C0607003. 2011. *Bentuk dan Warna Batu Fosil Kayu Sebagai Subject Matter Dalam Penciptaan Karya*. Tugas Akhir: Program Studi Seni Lukis Jurusan Seni Rupa Murni Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini, yaitu (1) Mengapa batu fosil kayu diangkat sebagai *subject matter*? (2) Bagaimana keberagaman bentuk, warna, dan jenis batu fosil kayu? (3) Bagaimana penciptaan karya seni dengan *subject matter* batu fosil kayu dengan keberagaman bentuk dan warnanya? Tujuan Tugas Akhir ini adalah (1) Memberikan penjelasan mengenai batu fosil kayu. (2) Memberikan penjelasan mengenai keberagaman bentuk, warna dan jenis batu fosil kayu. (3) Memvisualisasikan bentuk dan warna batu fosil kayu kedalam bentuk karya seni lukis. Metode yang digunakan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah Implementasi Teoritik dan Implementasi Visual. Implementasi Teoritik mencakup tinjauan karya secara teoritik dan konseptual penulis. Implementasi Visual mencakup konsep bentuk, medium, dan teknik. Dasar pembuatan karya seni lukis ini adalah pengembangan dan pengamatan lebih lanjut dari karya-karya studio 4 yang terinspirasi dari bentuk dan warna batu fosil kayu. Dari pengamatan dan penelitian yang dilakukan serta *moment* estetik yang dirasakan oleh penulis setelah mengamati bentuk dan warna dari batu fosil kayu tersebut akhirnya memberi inspirasi untuk melukis. Dalam pembuatan karya seni lukis ini, penulis memvisualisasikan bentuk dan warna batu fosil kayu sesuai keinginan penulis sebagai bentuk ekspresi. Dengan kebebasan menentukan bentuk dan warna akhirnya muncul bentuk-bentuk yang tidak disangka oleh penulis yang dapat memunculkan persepsi yang berbeda-beda dari masing-masing orang yang melihatnya. Penulis tetap menggunakan teknik melukis diatas kanvas karena selain merupakan program studi yang diambil penulis melukis merupakan sarana yang dianggap tepat untuk mengekspresikan gagasannya secara bebas.

kata kunci : **Batu Fosil Kayu**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kulit bumi terdiri dari unsur penting yang bersenyawa dengan sebagian besar mineral dengan sifat yang berlainan. Mineral-mineral yang membentuk aneka batuan terdiri dari mineral kuarsa, kelompok *feldspar*, kelompok mika, *amfibol*, *piroksen*, *olivine* (P.N.W. Verhoef, 1985: 5).

Aneka jenis mineral kemudian saling bersenyawa dan membentuk batuan yang kita kenal sekarang. Batuan ternyata tidak semata-mata ada begitu saja, perlu waktu dan proses yang sangat panjang serta bermacam faktor yang melatarbelakangi terbentuknya satu bongkah batu saja. Sejak manusia ada di dunia ini mereka sudah mengenal apa itu yang disebut batu, sifat luar yang keras dengan bentuk beraneka ragam membuat batu memiliki fungsi di dalam kehidupan manusia, pada jaman manusia purba batu digunakan sebagai alat untuk berburu dan bertani sampai manusia sekarang batu digunakan sebagai bagian kehidupan sehari-hari seperti berguna untuk bahan bangunan sampai keperhiasan.

Batu sebenarnya adalah sebuah endapan mineral yang kemudian mengeras, akan tapi karena mineral di alam ini beraneka ragam maka batuan yang dihasilkan beraneka ragam pula. Macam batuan meliputi batuan beku (beku dalam dan luar), batuan *metamorf* (kontak, dinamik, dan regional), batuan, *piroklastik*, mineral-mineral *alterasi*, batuan *sedimen* (klastik, kimiawi, organik) (<http://kuningtelorasin.wordpress.com> 10/03/2011).

commit to user

Batuan sedimen adalah batuan yang terbentuk dari pecahan atau hasil abrasi dari sedimen, batuan beku, *metamorf* yang *tertransport* (pemindahan bahan lepas hasil pelapukan dan erosi oleh air, angin, dan es) dan terendapkan. Batuan sedimen meliputi:

1. Batuan sedimen klasik : terbentuk dari fragmen batuan lain ataupun mineral.
2. Batuan sedimen kimiawi : terbentuk karena penguapan, *evaporasi*.
3. Batuan sedimen organik : terbentuk dari sisa-sisa kehidupan hewan/tumbuhan.

Pada lapisan sedimen organik inilah fosil hewan/tumbuhan ditemukan. Fosil adalah sisa-sisa makhluk hidup pada jaman prasejarah yang telah membatu. Proses pemfosilan tumbuhan sendiri karena air yang banyak mengandung mineral (biasanya sejenis *silikat*, seperti *quart*), dengan struktur kayu tetap terjaga masuk kedalam sel-sel tanaman dan sementara lignin dan selulosa membusuk, mereka digantikan oleh batu yang disebut dengan *permineralization* kayu, hal ini terjadi selama bertahun-tahun bahkan berjuta-juta tahun lama, karena proses tekanan dan gesekan dengan kulit bumi selama bertahun-tahun maka akan mempengaruhi warna dan bentuk fosil-fosil kayu tersebut.

Beraneka ragam batu fosil tumbuhan yang berada di Indonesia ternyata kurang dikelola dengan baik, batu fosil pohon yang telah berumur jutaan tahun ini di Amerika dijadikan sebagai aset Negara yang tak ternilai harganya bahkan dibuat sebagai tempat konservasi hutan purba, sedangkan di Indonesia hanya dijadikan sebagai barang dagangan biasa yang dihargai sekitar Rp.25.000/kg (<http://wawanjoni.blogspot.com/2010/06/01archive.html> 10/03/2011).

Bentuk, warna dan jenis batu fosil yang sangat beraneka ragam merupakan kekayaan alam yang sangat berharga, sehingga menumbuhkan niat penulis untuk memvisualisasikan ke dalam bentuk karya seni dua dimensi melalui proses kreatif. Dick Hartoko menjelaskan alamiah yang memberikan inspirasi, alamiah yang memberikan lambang-lambang dan menggerakkan hati dan tangan manusia (Dick Hartoko, 1984: 18)

Dengan mengolahnya lagi menjadi berbagai macam bentuk yang lebih kaya, diharapkan mampu untuk memunculkan berbagai macam persepsi dari penikmatnya. Dampak yang mampu ditimbulkan yaitu menumbuhkan pemahaman orang, bahwa batu fosil kayu itu dapat memberikan inspirasi untuk menciptakan sebuah karya seni.

Unsur-unsur dalam karya lukis batu fosil tumbuhan tersebut terdiri dari garis, warna bidang, tekstur (semu), ruang (semu), cahaya dan bayang-bayang serta sosok gumpal yang kesemuanya merupakan elemen seni rupa (Nooryan Bahari, 2008: 98).

B. Batasan Masalah

Batu fosil batang pohon sangat beraneka ragam bentuk, warna, dan jenisnya yang merupakan benda bernilai estetis. Bagaimana mengolahnya menjadi sebuah komposisi bentuk dan warna sesuai dengan ekspresi penulis, yang diharapkan menimbulkan berbagai macam persepsi yang beraneka ragam dari masing –masing pengamat seni.

C. Rumusan Masalah

Masalah yang muncul adalah:

1. Mengapa batu fosil kayu diangkat sebagai *subject matter*?
2. Bagaimana keberagaman bentuk, warna, dan jenis batu fosil kayu?
3. Bagaimana penciptaan karya seni dengan *subject matter* batu fosil kayu dengan keberagaman bentuk dan warnanya?

D. Tujuan Penulisan

Penulisan ini merupakan kajian dari berbagai masalah yang berkenaan dengan seni sehingga penulisan ini bertujuan untuk:

1. Memberikan penjelasan diangkatnya batu fosil kayu sebagai *subject matter*.
2. Memberikan penjelasan mengenai keberagaman bentuk, warna dan jenis batu fosil kayu.
3. Memvisualisasikan bentuk dan warna batu fosil kayu kedalam bentuk karya seni lukis.

E. Manfaat Penulisan

1. Fosil kayu merupakan salah satu sumber inspirasi dalam pengembangan seni lukis.
2. Sebagai perbendaharaan dalam ide penciptaan karya seni.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Batu Fosil Kayu

Di dalam bumi terdapat susunan batuan yang disebut batuan sedimen, yaitu batuan yang umumnya berupa butiran-butiran tersendiri mulai dari yang sangat halus hingga sangat kasar, seringkali terikat satu sama lain oleh massa antara (matrik); pasir lepas (tidak merekat) disebut pula sebagai batuan dalam ilmu geologi begitu juga butiran yang mengendap dalam air (sub aquatik) atau di udara (eolik), karena biasanya butiran-butiran tersebut tidak berlapis-lapis.

Berdasarkan susunan dan pembentukannya, batuan sedimen dibagi menjadi sedimen silika klastik, batuan karbonat, evaporit, sedimen organik, poroklastik dan sedimen lain.

Pada lapisan batuan sedimen, tepatnya pada susunan sedimen organik dimana banyak terdapat sisa-sisa zat hidup seperti tumbuhan dan hewan. Fosil adalah sisa-sisa makhluk hidup yang telah terpendam di dalam lapisan tanah selama berjuta-juta tahun. Di wilayah Kabupaten Sragen, tepatnya di Desa Sangiran fosil tumbuh-tumbuhan banyak ditemukan dalam bentuk fosil kayu terutama batang (Etty Indriati, 2009: 8).

Sebelum terbentuknya fosil pastilah melalui serangkaian proses yang panjang dimulai dari jenis kayu, mineral pembentuk, hingga terbentuk fosil kayu.

1. Tumbuhan purba

Tumbuhan-tumbuhan sangat beraneka ragam jenis, bentuk dan suku-

commit to user

suku. Jika melihat dari anatomi, Sri Mulyani menjelaskan didalam bukunya

Anatomi Tumbuhan bahwa:

... Struktur umum organ tumbuhan yang dikenal terdiri dari akar, batang, daun dan bunga. Akar berguna sebagai penopang pohon serta berfungsi untuk mengambil air dan mineral garam didalam tanah ada juga tumbuhan yang menggunakan akarnya sebagai tempat menyimpan makanan seperti ketela pohon dan umbi-umbian pada umumnya, pada batang terdapat daun serta berguna sebagai lewatnya air dan mineral garam ke daun untuk digunakan sebagai bahan makanan setelah proses fotosintesis, bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan. Ada tumbuhan yang berbunga sempurna dan tidak sempurna. Bunga sempurna terdiri dari putik dan benang sari sedangkan yang tidak sempurna hanya memiliki salah satunya saja... (Sri Mulyani, 2006: 16-18).

Nenek moyang tumbuhan yang dikenal berasal dari masa lampau, ada yang masih bertahan dan ada juga yang telah punah, maka dari itu sebaiknya kembali kemasa lalu untuk menelusurinya. Dalam pembahasan mengenai zaman pra sejarah Polunin menjelaskan pula pembagian untuk masing-masing spesies tumbuhan sesuai dengan periode zamannya.

Semuanya dimulai pada zaman Pra *Kambrium* dan *Palaeozoikum* yang merupakan abad *Schizophyta*, *Thallophyta* dan hewan tak bertulang belakang (*avertebrata*). Pada masa ini merupakan masa bagi *Bacteria*, *Cyanophyceae*, *fungi* dan *algae* kemudian pada periode akhir yaitu periode *Silur* yang tampaknya mulai ditambah tumbuhan-tumbuhan darat pertama dalam bentuk *Psilopsida* yang masih primitif dan *Nematophytales* yang lebih problematik.

Periode *Devon* dan *Karbon* merupakan periode bagi *Pteridophyta* dan ikan, serta munculnya tumbuhan paku yang pertama sampai berakhirnya periode *Devon* bahkan jumlah tumbuhan paku semakin beraneka ragam. Pada awal periode *Karbon* pohon-pohon besar mulai terbentuk seperti *Lycopsida*,

Sphenopsida, dan *Filicinae* serta *Ptedospermae* yang merupakan awal biji terbuka.



Gambar 1: Rekontruksi periode *Devon* di New York (foto J.A Glenn).
Foto dari buku Pengantar Geografi Tumbuhan dan Beberapa Ilmu Serumpun karangan
Nocholas Polunin, 1994.

Pada masa yang lembab ini, periode *karbon* banyak membuat vegetasi yang subur baik di belahan bumi selatan maupun utara sehingga menghasilkan banyak batu bara maka abad *palaeozoikum* ini disebut abad besar batu bara.

Pada akhir periode karbon awal dari periode *perm* kekeringan terjadi dimana-mana, namun tidak dibagian bumi Selatan yang lebih dingin seperti India, Amerika Selatan, Australasia dan Antartika. Periode *Perm* merupakan periode pembentukan gunung secara aktif, serta penataan ulang daratan dan lautan dengan glasiasi yang kuat dibagian bumi selatan serta abad *Gymnospermae*, yang terus berlangsung selama zaman *Mesozoikum*.

Pada awal periode *Trias* dan permulaan zaman *Mesozoikum* keadaan cenderung kering bahkan sampai akhir zaman ini, berbeda dengan bagian bumi utara yang memasuki periode *jura* yang lebih lembab dengan flora yang melimpah (Gambar 1).

Memasuki periode Kapur *Angiospermae* (tumbuhan berbiji yang berbunga) benar-benar melimpah, pada periode kapur atas kebanyakan tumbuhan berkayu dan beberapa jenis palma.

Setelah zaman *Mesozoikum* berakhir, mulailah awal dari zaman *Kenozoikum* yang di bagi kedalam lima zaman lagi, diawali oleh abad *Eosen* karena sebelumnya abad *palaeosen* tidak diketahui transisinya secara jelas sehingga sulit untuk dipisahkan dengan zaman sebelumnya,



Gambar 2: Rekontruksi bentang alam periode *Trias* (menurut Heer).
Foto dari buku Pengantar Geografi Tumbuhan dan Beberapa Ilmu Serumpun karangan
Nocholas Polunin, 1994.

tumbuhan pada zaman ini masih tetap banyak di Amerika Utara, Eropa-Asia, dan palma yang melimpah di Kanada dan Inggris.

Dalam abad berikutnya *Oligosen*, tidak ada perubahan secara menonjol hanya sedikit kemunduran dibagian bumi Utara, dengan pohon-pohon besar yang masih bertahan.

Miosen merupakan masa kegiatan gunung berapi di Amerika Utara yang terjadi secara luas, sehingga terjadi pengurangan curah hujan di daerah

Timur sehingga lazim jika terjadi kekeringan, namun tidak berpengaruh dengan tumbuhan palma.



Gambar 3: Rekontruksi pemandangan di Swiss selama periode *Miosen* (menurut Heer)
Foto dari buku Pengantar Geografi Tumbuhan dan Beberapa Ilmu Serumpun karangan
Nicholas Polunin, 1994.

Menjelang periode *Pliosen* di Amerika bagian timur tidak lagi menguntungkan bagi hutan yang lebat, hanya pohon di daerah tepian sungai saja yang dapat bertahan.

Pleistosen dan zaman sekarang tidak jauh berbeda karena mencakup satu juta tahun terakhir, sisa-sisa dari zaman sebelumnya dapat ditemukan di rawa-rawa dan danau (Nicholas Polunin, 1994: 172-187).

2. Batu fosil kayu

Setelah berjuta-juta tahun jaman prasejarah yang sudah dijelaskan di atas terlewati kita yang hidup di zaman sekarang hanya bisa melihat peninggalan-peninggalan zaman purba yang dulu pernah ada, tak terkecuali

batu fosil kayu yang kira-kira hidup pada zaman *Miosen* sampai *Pliocene*, yakni sekitar 25 juta sampai 2 juta tahun SM.

Batu fosil kayu terbentuk di dalam tanah di bagian lapisan sedimen tanah, air yang banyak mengandung mineral masuk ke dalam sel-sel tanaman sementara *lignin* dan *selulosa* membusuk, mereka digantikan oleh batu.



Gambar 4: Batu fosil kayu yang belum melalui proses pengolahan
Foto dokumentasi, 2011.

Keterangan gambar 4:

Gambar di atas merupakan contoh batu fosil kayu yang biasanya dijual oleh para pencari batu fosil kayu kepada para pengumpul, mereka biasa mencari di bantaran sungai yang berbeting. Para pengumpul biasanya adalah para penjual batu alam yang berasal dari Yogyakarta untuk dijadikan hiasan taman ataupun ornamen pada dinding rumah.



Gambar 5: Batu fosil kayu yang telah di poles
<http://muarabatuindonesia.blogspot.com> 05/24/2011.

Keterangan gambar 5:

Gambar tadi merupakan batu fosil kayu yang telah dipoles sedemikian rupa sehingga muncullah warna-warna yang indah. Batu yang sudah dipoles semacam itu biasanya menarik para kolektor barang-barang antik untuk dijadikan aset jangka panjang.

Lokasi batu fosil kayu menurut para pengamat biasanya ditemukan di daerah gunung api tersier, jika di Amerika ada Taman Nasional hutan fosil kayu di Arizona, di Yunani di pulau Lesvos maka di Indonesia ada *art shop* fosil kayu di Sukabumi, hanya berbeda perlakuanya jika di luar negeri fosil kayu menjadi aset Negara di Indonesia fosil kayu menjadi komoditas dagang yang murah hanya dijadikan, batu akik, penghias taman setelah dipecah-pecah dan kurang bernilai.



Gambar 6: Batu fosil kayu yang telah diolah menjadi kerajinan kalung
<http://karimon.wordpress.com> 05/24/2011.



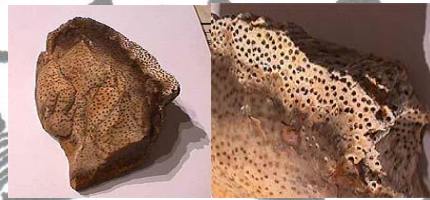
Gambar 7: Olahan batu fosil kayu yang dibuat menjadi patung
<http://matahari-naturalstone.blogspot.com> 05/24/2011

Keterangan gambar 6 dan 7:

Salah satu kerajinan yang dapat dibuat dari batu fosil kayu adalah sebagai gantungan pada kalung dan patung lumba-lumba (gambar 7).

Menurut pengamat, surga fosil kayu sementara ini masih di Jawa Barat bagian Selatan, Banten Selatan, Jambi dan Kalimantan Timur. Daerah lain mungkin saja ada, seperti yang ditemukan oleh penulis di daerah desa Gedong, Batu, Wonogiri di sepanjang aliran sungainya terdapat banyak sekali fosil kayunya.

3. Berbagai bentuk dan warna yang ada dalam batu fosil kayu



Gambar 8: Fosil pohon palem.
<http://www.yourgemologist.com/Kids/petrifiedw> 21/09/2011.

Keterangan gambar 8:

Ini merupakan fosil dari kayu jenis kayu palem, sebab memiliki rongga batang yang nampak jelas pada permukaan luarnya. Semua jenis rumpun *palmae* memiliki rongga batang semacam ini seperti kelapa, pinang dan sebagainya.



Gambar 9: *Old Faithful* yang merupakan fosil kayu terbesar, ditemukan di hutan Rainbow dibagian Selatan taman *Petrified Forests* Amerika
www.shannontech.com/ParkVision/PetForest/PetForest.html 21/09/2011.

Keterangan gambar 9:

Old Faithful merupakan fosil kayu terbesar yang ditemukan di Taman Nasional Hutan Fosil di Arizona, Amerika Serikat.



Gambar 10: Fosil akar kayu jati yang ditampilkan di situs penjualan indonetwork http://indonetwork.co.id/alloffers/Kerajinan_/Kerajinan_Alami/0/bekas.html 21/09/2011.

Keterangan gambar 10:

Fosil kayu diatas ditengarai sebagai fosil akar kayu jati, seperti yang diterangkan pada salah satu situs penjualan barang di internet. Karena sekarang penjualan barang dapat diakses melalui internet.



Gambar 11: Warna yang dapat muncul pada fosil kayu <http://www.shannontech.com/ParkVision/PetForest/PetForest.html> 21/09/2011.

Keterangan gambar 11:

Banyak sekali warna yang dapat muncul pada batu fosil kayu, dan ternyata tanpa dipolespun warna-warna yang indah dapat muncul secara alami.

commit to user



Gambar 12: Fosil kayu Simpung, Shisuke, Tampang
<http://fosilkayulampung.blogspot.com/> 21/09/2011.

Keterangan gambar 12:

Fosil kayu Simpung, Shisuke, dan Tampang merupakan beberapa fosil kayu yang diperjual belikan sebab memiliki warna yang menarik serta belum mengalami perubahan bentuk.

B. Seni dan Hubungannya dengan Alam

1. Seni

Seni pada umumnya dikenal oleh sebagian besar orang sebagai sesuatu yang indah, apabila dipandang oleh mata terlihat indah maka dapat disebut seni. Ada begitu banyak pengertian mengenai seni. I Gusti Bagus Sugriwa mengatakan seni berasal dari kata “*Sani*” dalam bahasa Sansekerta berarti pemujaan, pelayanan, donasi permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Jakob Sumardjo mengatakan bahwa istilah seni diambil dari bahasa Belanda “*genie*” atau jenius namun oleh Soedarso digabungkan menjadi, seni adalah suatu pemujaan atau dedikasi, pelayanan, ataupun donasi yang dilaksanakan dengan hormat dan jujur yang untuk melakukannya diperlukan bakat dan kejeniusan. Dalam bahasa Melayu jarum yang sani-sani adalah jarum yang kecil-kecil yang ditemukan dalam sajak Melayu tahun 1936-1941. Namun dalam majalah

Pujangga Baru terbitan 10 april 1935, telah dipakai kata seni dalam pengertian sekarang, yaitu yang merupakan padanan dari istilah Inggris “art”(Soedarso, 2006: 6).

Sesuatu yang indah tersebut tidak hanya terbatas pada visualnya saja, akan tetapi perasaan atau jiwa pun dapat merasakan keindahan. The Liang Gie menyatakan dalam *Filsafat Keindahan* “...bahwa Seni adalah hasil campur tangan dan pengolahan budi manusia secara tekun untuk mengubah benda-benda alamiah bagi kepentingan rohani maupun jasmani...” (The Liang Gie, 2005: 69). Jadi keindahan tidak hanya dibutuhkan oleh jasmani tetapi rohani juga memerlukan keindahan.

2. Hubungan antara seni dengan alam

Manusia sebagai makhluk yang hidup di dunia tidak mungkin lepas dari alam karena manusia merupakan bagian kecil dari alam semesta ini, contoh sederhana pemandangan alam dengan lukisan pemandangan alam apakah berbeda, jika ada perbedaan esensi maka disitulah esensi seniman dalam batas antara kita dengan alam.

Apabila seni merupakan duplikat bentuk luar dari alam maka imitasi yang paling dekat merupakan pelukisan yang paling memuaskan. Seniman tidak bermaksud menggambarkan perwujudan yang kasat mata, melainkan ingin menceritakan tentangnya. Perwujudan itu mungkin merupakan hasil pengamatan atau emosi yang dirasakan, bukan komunikatif secara jelas dan efektif dalam bentuk sesungguhnya.

Ada dua metode penciptaan karya seni yang bersumber dari alam, *pertama* seniman dengan sengaja memanfaatkan apa yang telah dicapai seniman lain,

meniru karya tersebut atau memilih dan mengkombinasikan keindahannya yang paling asal yaitu alam, dalam hal ini biasanya seniman menyajikan corak atas dasar studi dari gambar-gambar yang menghasilkan seni *imitative*, kedua seorang seniman berusaha menemukan kualitas tertentu yang belum pernah digambarkan seniman lain seni sebelumnya.

Alam merupakan sesuatu yang berdiri sendiri, namun kita merupakan bagian dari alam. Seni tidak saja mendokumentasikan alam atau peristiwa di dalamnya tetapi menyuguhkan ragam makna dan tuntunan makna kehidupan (Dharsono Sony Kartika, 2004: 24-25).

C. Keindahan Dalam Seni

1. Pengertian mengenai keindahan

Keindahan sendiri banyak sekali pengertiannya, menurut Mortimer Adler keindahan adalah sifat dari sesuatu benda yang memberi kita kesenangan yang tidak berkepentingan yang kita bisa memperolehnya semata-mata dari memikirkan atau melihat benda individual itu sebagaimana adanya, menurut Thomas Aquinas keindahan merupakan sesuatu yang menyenangkan bila dilihat, Aristoteles menyatakan keindahan adalah sesuatu yang selain baik juga menyenangkan.

Pengertian yang begitu banyak dari keindahan seharusnya perlu dikaji secara tertib satu persatu. Pertama makna akar dari keindahan di Dunia Barat, terutama bahasa Inggris "*beauty*" dalam bahasa Perancis "*beau*", dalam bahasa Spanyol "*bello*". Kata itu berasal dari kata latin "*bellum*" dan akar katanya "*bonum*" yang berarti kebaikan, kemudian mempunyai bentuk pengecilan

“*bonellum*” dan ini terakhir dipendekkan sehingga ditulis “*bellum*”. Jadi, makna beauty (keindahan) berkaitan dengan pengertian kebaikan.

Dalam American Heritage Dictionary 1982, di jelaskan dalam buku *Kritik Seni wacana Apresiasi dan Kreasi* dikatakan “...Dalam istilah keindahan ini mencakup makna elok, molek, cantik, anggun, bagus, lembut, utuh, seimbang, padu, hening, tenang, tegang, hampa, suram, dinamik, kokoh, hidup, gerak, selaras, hambar, sentimental, penting, berharga, dan strategis...” (Nooryan Bahari, 2008: 46).

Kesimpulan tersebut kemudian ditegaskan lagi oleh Soedarso dalam buku *Trilogi Seni* kalau “...Keindahan adalah kesempurnaan yang ditangkap dengan indera...” (Soedarso, 2006: 13).

Kalau dilihat dari cakupan kualitas keindahan bersifat abstrak dan sebagai benda tertentu berwujud konkret. Menurut perbedaan lain yang perlu diperhatikan ialah menurut luas lingkupnya dari pengertian keindahan, yaitu:

- Keindahan dalam arti terluas yaitu meliputi keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral dan keindahan intelektual.
- Keindahan dalam arti estetis murni yaitu menyangkut pengalaman estetis seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerap dan dipahami dengan kecerdasan makna yang terkandung di dalamnya.
- Keindahan dalam arti terbatas dalam kaitan dengan pengelihatannya yaitu keindahan yang hanya menyangkut keindahan bentuk dan warna.

Dijelaskan lebih jauh keindahan adalah sejumlah kualita yang dimaksud adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*) dan perlawanan (*contrast*) (Nooryan Bahari: 2008, 94).

Segala kesenangan yang dibangkitkan oleh keindahan itu haruslah tidak berkepentingan (*disinterested pleasure*). Gie memberikan contoh, kalau seseorang melihat pemandangan yang indah di lereng gunung atau di tepi pantai ia merasakan senang tanpa mempunyai kepentingan apa-apa, ia dapat menceritakan keindahan itu dan kesenangan dalam dirinya tanpa mempunyai maksud apapun (The Liang Gie, 2005: 19).

2. Karya-karya seni lukis modern (*Surrealisme*)

Bermula dari gerakan Dada yang terbentuk di Swiss, Jerman dan Perancis setelah PD I, dan secara politis menolak setiap bentuk kekuasaan moral, sosial, dan estetika pada waktu itu. Dengan mengusung estetika nihilistis yaitu antiestetika itu sendiri, Dada menolak rasionalisme, empirisme, dan khususnya estetika yang mencul dari aturan sosial, budaya dan politik seperti sebab-sebab PD I.

Surrealisme diturunkan dari kata *surrealiste*, mulanya adalah gerakan dalam sastra, istilah ini awalnya ditemukan oleh Guillaume Apollinaire yang digunakan dalam catatan program untuk balet Jean Cocteau dan untuk menamai judul dramanya *The Breasts of Teresia* pada tahun 1917.

Walaupun pertama kali digunakan oleh Appolonaire, Andre Berton yang dengan bebas menggunakan kata "*surrealism*" untuk sebagai gerakan dalam seni, sehingga Berton dianggap sebagai pendiri *surrealisme* sebagai salah satu aliran dalam seni rupa. Dalam eksperimen metode penulisanya Berton menerangkan, bahwa *surrealisme* adalah otomatis psikis yang murni, dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal, tertulis, ataupun cara lain.

Teori Psikoanalisa Freud sangat besar pengaruhnya di dalam aliran *surrealisme*, para seniman *surrealis* cenderung mengeksplorasi kekuatan-kekuatan psikologis yang terletak di dalam alam bawah sadar. Mereka mencari *synthesis transenden* antara mimpi dengan realitas, alam sadar dengan alam bawah sadar, yang rasional dengan yang tidak rasional, sebagai sumber kreativitas (M. Dwi Marianto, 2001: 205-207).

Soedarso Sp menjelaskan lebih jauh mengenai pijakan pada *surrealisme* yaitu keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran. Sehingga kepentingan lukisan *surrealisme* tidak pada usaha di bidang seni rupa, tetapi pada nilai psikologisnya, dan sebaliknya *surrealisme* tidak pernah kering dari problem bentuk (Dharsono Sony Kartika, 2004: 92-93).

Banyak sekali tokoh-tokoh seniman *surrealisme*, berikut adalah contoh seniman *surrealisme*:

a. Salvador Dali

Salvador Domingo Felipe Jacinto Dali i Domenech lahir di Catalonia, Spanyol pada 11 Mei 1904 – meninggal 23 Januari 1989 pada umur 84 tahun,. Ia dikenal lewat karya-karyanya yang *surrealis*. Hasil karya dikenal karena kombinasi mimpi aneh (*bizzare*) dan keahlian menggambar yang luar biasa, karya-karyanya selalu dikaitkan dengan master *Renaissance*. Dali merupakan orang yang sangat imajinatif, serta memiliki perilaku yang tidak biasa dan sangat tidak suka dikritik selalu ingin terlihat megah. Cara eksentriknya selalu menarik perhatian publik, kadang-kadang lebih menarik perhatian dari karya seninya sendiri. (http://en.wikipedia.org/wiki/Salvador_Dali 27/09/2011).



Gambar 13: Karya Salvador Dali
Judul Karya "*The Persistence of Memory*"
<http://en.wikipedia.org> 27/09/2011.



Gambar 14: Karya Salvador Dali
Judul Karya "*Elephants Postcard*"
<http://www.theprimaryplanet.ie> 27/09/2011.

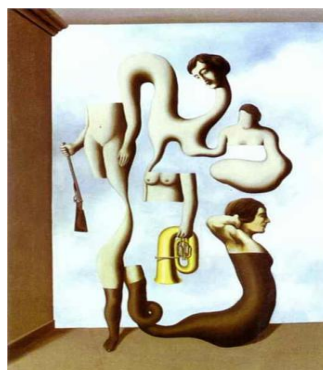
b. Rene Magritte

Rene Francois Ghislain Magritte, lahir di Lessines, di provinsi Hainaut (21 November 1898-15 August 1967) adalah seorang seniman *surrealis* Belgia. Dia menjadi terkenal untuk sejumlah gambar lucu dan pemikiran. Dia mulai pelajaran menggambar pada tahun 1910. Ia belajar di *Academie Royale des Beaux-Arts* di Brussels, di bawah pengajaran Montald Konstan, tetapi disana ia menemukan pelajaran dan instruksi yang membosankan. Lukisan yang ia hasilkan selama tahun 1918-1924 dipengaruhi oleh Futurisme dan Kubisme sebagian besar karya-karyanya pada periode ini adalah perempuan telanjang.

Pengaruh psikologi karena kehidupannya yang ironis, ditambah lagi ibunya yang meninggal bunuh diri di sungai amat sangat mempengaruhi pribadi Magritte. Dari pengalaman hidup yang dialami olehnya pada akhirnya menjadi pembentuk karakter kaya-karyanya. Telah banyak karya yang dihasilkan olehnya, namun dari berbagai karyanya lukisan “Bunga” yang dibuat Magritte dianggap sebagai awal perkembangan lukisan “pop”. Magritte meninggal ditempat tidurnya sendiri karena kanker pankreas pada tanggal 15 Agustus 1967 dan dimakamkan di Pemakaman Schaerbeek (http://en.wikipedia.org/wiki/Rene_Magritte 27/09/2011).



Gambar 15: Karya Rene Magritte
Judul Karya “*Memory of a Voyage*”
<http://en.wahooart.com> 27/09/2011.



Gambar 16: Karya Rene Magritte
Judul Karya “*The Acrobat's Exercises*”, 1928
<http://www.wikipaintings.org/en/renemagritte/the-acrobat-s-exercises-1928> 27/09/2011.

c. Jean Arp

Jean Arp / Hans Arp (16 September 1886 - 7 Juni 1966) adalah seorang seniman Jerman-Perancis, atau Alsatian, pematung, pelukis, penyair. Arp lahir di *Strasbourg*. Putra seorang ibu Perancis dan seorang ayah Jerman, dia lahir selama periode setelah Perang Perancis-Prusia ketika daerah ini dikenal sebagai *Alsace-Lorraine* (*Elsass-Lothringen* dalam bahasa Jerman). Setelah kembali ke Prancis pada akhir Perang Dunia I, hukum Perancis menetapkan bahwa namanya menjadi Jean.

Pada tahun 1904, setelah meninggalkan *Ecole des Arts et Metiers* di *Strasbourg*, ia pergi ke Paris dimana ia menerbitkan puisi-puisinya untuk pertama kalinya. Dari 1905-1907, Arp belajar di *Kunstschule*, Weimar, Jerman dan pada tahun 1908 kembali ke Paris, tempat ia menghadiri *Julian Academie*. Pada tahun 1915, ia pindah ke Swiss, untuk mengambil keuntungan dari netralitas Swiss.

Arp adalah anggota pendiri gerakan Dada di Zurich pada 1916. Pada tahun 1920, seperti Hans Arp, bersama dengan Max Ernst, dan aktivis sosial Alfred Grunwald, ia mendirikan kelompok *Cologne Dada*. Namun pada tahun 1925 di Paris karyanya juga muncul dalam pameran pertama dari kelompok surealis. Ia merupakan seniman yang sangat aktif, tahun 1949 ia pameran tunggal di Galeri Buchholz.

Pada tahun 1950, ia diundang untuk melaksanakan bantuan bagi Harvard University Graduate Center di Cambridge, Massachusetts, bahkan dia ditugaskan untuk membuat mural di Gedung UNESCO di Paris. Pada tahun 1954 ia memenangkan Grand hadiah untuk patung di *Venice Biennial*. Arp memiliki dua istri, istri yang pertama bernama Sophie Taeuber meninggal pada tahun 1943,

istri keduanya bernama Hagenbach Marguerite, Arp meninggal pada tahun 1966, di Basel, Swiss (http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Arp 27/09/2011).



Gambar 17: Karya Jean Arp
Judul Karya " *Aesthetics* "
<http://justsurfacesurface.tumblr.com> 27/09/2011.



Gambar 18: Karya Jean Arp
Judul Karya " *La Dame de Delo* "
<http://www.thecityreview.com>

d. Joan Miro

Lahir di Barcelona, ayah bernama Miquel Adzerias dan Miro ibunya Dolores Ferra. Pada tahun 1907 ia belajar seni rupa di Cercle Artistik de Sant Lluc, dan pada tahun 1918 sudah mengadakan pameran solo di Galeri Dalmau akan tetapi karyanya diejek dan dirusak.

Terinspirasi oleh kubisme dan pameran *surrealisme* dari luar negeri kemudian Miro bergabung dengan komunitas seni yang berkumpul di
commit to user

Montparnasse, pada tahun 1920 pindah ke Paris, namun selalu kembali ke tempat kelahirannya Katalonia setiap musim panas.

Karya-karyanya banyak terinspirasi dari pertanian milik ayahnya, contoh karyanya adalah *Landscape Katalan (Hunter)* dan Lapangan digarap, dua karya tersebut memiliki makna simbolis mengenai kerinduannya terhadap kampung halaman. Karya-karya dari Miro kebanyakan memiliki makna simbolis, puitis, dualitas dan kontradiksi seperti seniman *surrealisme* lainnya, namun setelah itu ia menyadari bahwa *surrealis* terlalu *realistik* dan tampaknya *konvensional*, dan ia segera beralih ke pendekatan yang lebih *eksplisit surrealis*, jadi ia lebih suka bereksperimen kolase dan proses pengecatan.

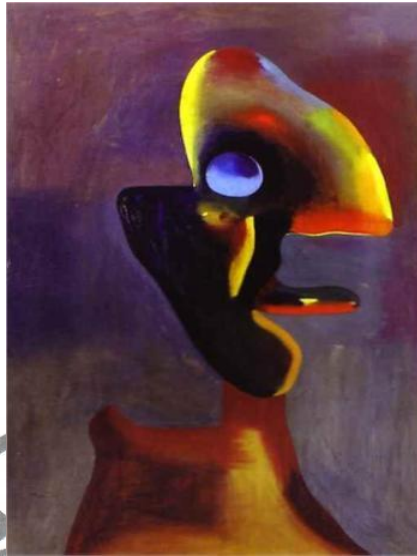
Tanpa meninggalkan keanggotaannya sebagai seniman *surrealisme*, Joan Miro memilih menjadi anggota tidak tetap agar ia lebih bebas bereksperimen dengan gaya artistik yang lain, ia juga merupakan seniman yang mengembangkan gambar otomatis.

Miro menikah dengan Pilar Juncosa pada 12 Oktober 1929. Pada tahun 1979 menerima doktor honoris causa dari Universitas Barcelona, karena menderita penyakit jantung Miro meninggal di rumahnya di Palma (Majorca) pada 25 Desember tahun 1983 (http://en.wikipedia.org/wiki/Joan_Mir%C3%B3 10/11/2011).



Gambar 19: Karya Joan Miro
Judul Karya "Carnaval Del Arlequin"

<http://picasaweb.google.com/lh/photo/L2pbCipzCRU-sm1NAzLP6w> 10/11/2011.



Gambar 20: Karya Joan Miro
Judul Karya "*Head of a Man*"
<http://www.wikipaintings.org/en/joan-miro/head-of-a-man> 10/11/2011.

D. Elemen Visual

1. Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang dimulai dari sebuah titik yang kemudian digerakkan sehingga terjadilah apa yang disebut dengan garis. Di dalam buku nirmana dwimatra garis bisa disebut juga sederetan titik-titik yang berhimpit yang juga merupakan suatu goresan atau sapuan yang sempit dan panjang sehingga membentuk seperti benang atau pita (Arfial Arsad Hakim, 1997: 42).

Wusius Wong menambahkan kenapa bisa disebut garis, karena bujuranya sempit sekali dan lintangnya sangat menonjol. Pada umumnya garis menimbulkan kesan tipis, kecil namun hal itu tidak mutlak. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan:

- a. Raut keseluruhan, maksudnya adalah tampilan umum, yakni lurus, lengkung, bertekuk atau tarikan bebas.

- b. Tubuh, karena garis mempunyai lebar tubuhnya dibatasi oleh dua sisi. Raut kedua sisi dan taliannya menentukan raut tubuh, biasanya kedua sisi itu rata dan sejajar, tetapi kadang-kadang membuat tubuh tampak runjung, ikal, berbongkol-bongkol atau gerigis.
- c. Ujung, ujung garis dapat dilupakan jika garis sangat tipis, tetapi jika lebar, raut dan ujungnya akan sangat jelas, mungkin persegi, bundar, runcing, atau raut lain yang sederhana.

Kesimpulannya, bahwa sejumlah titik yang berderet menimbulkan kesan garis. Garis tersebut tetap berupa konsep, bukan rupa sebab yang kita lihat tetap deret titik (Wusius Wong, 1995: 5).

2. Bentuk

Bentuk adalah semua unsur rupa, yang dimaksud dengan bentuk bukanlah sesuatu yang polos melainkan raut yang memiliki ukuran, warna dan barik tertentu (Wusius Wong, 1995: 4).

Sama halnya dengan Wusius Wong yang berpegang pada unsur rupa, Mulyadi berpendapat sama bahwa bentuk berarti sesuatu yang nampak, yaitu karya seni. Mulyadi menjelaskan "...bentuk sebagai "totalitas" karya, yang merupakan organisasi unsur-unsur rupa sehingga terwujud apa yang disebut karya..." (P. Mulyadi, 1994: 16).

3. Bidang

Bidang tidak dapat terwujud tanpa bantuan unsur-unsur yang lain, seperti bantuan garis yang bertaut, bantuan warna yang menghampar, dengan susunan garis atau titik dalam jarak yang teratur. Berdasarkan raut bidang ada beberapa macam.

a. Bidang geometris

Bidang dengan ukuran tertentu dan dapat dibuat dengan alat bantu yaitu mistar, jangka dan lain-lain. Bidang tersebut meliputi: segitiga, lingkaran, dan trapesium.

b. Bidang organik

Bidang yang bentuknya mengikuti bentuk alam, misalnya bentuk daun, penampang batang, bentuk bunga, buah dan lain-lain.

c. Bidang tak teratur

Bidang tak teratur adalah:

- Bidang yang dibatasi garis lurus tak teratur sehingga membentuk sudut-sudut yang tak teratur pula.
- Bidang yang dibatasi garis lurus dan garis lengkung tak teratur.
- Bidang hasil goresan bebas alat tulis yang melebar.
- Bidang yang terbentuk secara kebetulan, misalnya terbentuk karena tetesan tinta, tumpahan warna dan lain-lain (FX. Heri Rahadiyanto, 2000: 75-76).

4. Warna

Cahaya merupakan faktor yang sangat mempengaruhi terjadinya warna karena sebenarnya warna merupakan pantulan cahaya yang direksplesikan oleh benda-benda di alam yang masuk ke mata dan ditangkap oleh retina.

Warna memiliki tiga dimensi dasar yaitu *hue* yaitu gelombang khusus dalam spektrum warna tertentu misalnya spektrum warna merah disebut *hue* merah, *nilai* yaitu nuansa yang terdapat pada warna seperti nuansa gelap atau cerah dan *intensitas* yaitu kemurnian dari *hue* warna.

Secara garis besar fungsi warna dapat dibagi menjadi tiga macam. *Pertama* sebagai ilmu semiotika, warna bisa berarti tanda berdasarkan sifatnya misal warna merah dimaknai berani, larangan atau cahaya. *Kedua* sebagai simbol atau lambang, misal bendera warna putih berarti menyerah. *Ketiga* warna sebagai ikon misalnya warna merah untuk darah, hijau untuk daun. Penggunaan warna bagi seniman dapat dijadikan sebagai arah penemuan jati dirinya (Nooryan Bahari, 2008: 100-101).

5. Ruang

Ruang dalam seni rupa yang mengesankan kehampaan atau kekosongan. Ruang dapat bersifat semu di dalam dwimatra dan bersifat nyata dalam trimatra (FX. Heri Rahadiyanto, 2000: 83).

6. Tekstur/Barik

Tekstur adalah suatu keadaan permukaan benda atau karakteristik bahan. Keadaan permukaan setiap benda berbeda-beda ada yang bersifat licin, kasar, keras, lunak dan lain sebagainya. Tekstur dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

a. Tekstur nyata

Tekstur nyata merupakan tekstur dalam arti yang sesungguhnya, dapat dirasakan dengan tangan atau diraba biasanya terbentuk karena bawaan dasar bahan secara alami, atau sengaja dibentuk.

b. Tekstur semu

Tekstur semu adalah tekstur yang hanya dapat dilihat saja, karena ilusi mata dengan tujuan menimbulkan kesan tekstur tertentu (FX. Heri Rahadiyanto, 2000: 84).

7. Gelap terang

Terjadinya gelap terang karena adanya cahaya yang menyentuh obyek. Unsur tersebut penting untuk menimbulkan irama disamping itu untuk mengesankan trimatra dalam karya dwimatra, caranya adalah:

a. Dengan pewarnaan

Kesan gelap didapat dengan memberikan warna-warna gelap, sedangkan kesan terang didapat dengan memberikan warna-warna terang.

b. Arsiran

Kesan gelap diperoleh dengan memberikan arsiran padat, sedangkan kesan terang dengan memberikan arsiran yang lebih jarang atau sama sekali tidak ada arsiran (FX. Heri Rahadiyanto, 2000: 84).

E. Organisasi dari Unsur Desain

1. Kesatuan

Kesatuan adalah menyatunya berbagai unsur rupa agar terjadi perpaduan yang baik. Ada beberapa cara pokok untuk mencapai kesatuan dari berbagai macam-macam unsur yaitu:

- a. Kesatuan yang ditimbulkan oleh dominasi pada suatu bagian atau unsur, sedangkan bagian yang lain lemah, hal ini meliputi:
 - Ukuran, bentuk yang berukuran lebih besar cepat menarik perhatian dibanding bentuk yang lebih kecil.
 - Intensitas warna, daerah yang berwarna terang akan menonjol dibanding daerah yang berwarna gelap.
 - Cara penempatan, mata penonton selalu tertarik kepada pusat ruang

- pengamatan, sehingga bentuk yang ditengah akan selalu menarik perhatian utama.
- b. Kesatuan yang ditimbulkan berdasarkan kesamaan dari bentuk, warna, ukuran, sifat garis, dan tekstur.
- c. Kesatuan yang ditimbulkan dengan pengumpulan bentuk-bentuk yang berbeda.
- d. Kesatuan yang ditimbulkan dari arah yang memusat atau memancar (Arfial Arsad Hakim, 1987: 5-6).

2. Keseimbangan

Keseimbangan/*balance* yaitu suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga memberi kesan stabil. Keseimbangan ada beberapa macam meliputi:

- a. Keseimbangan simetris.
- b. Keseimbangan tidak simetris (Arfial Arsad Hakim, 1987: 6-11).

3. Irama

Irama terwujud karena adanya pengulangan unsur-unsur seni rupa, misalnya pengulangan garis, warna, dan lain-lain. Irama dapat timbul karena, tekanan yang berbeda, intensitas warna yang berbeda, ukuran yang berbeda, penempatan obyek dengan jarak yang berbeda, arah yang berbeda dan kesemuanya dibuat secara teratur (FX. Heri Rahadiyanto, 2000: 70).

4. Proporsi

Proporsi atau kesebandingan adalah perbandingan ukuran antara unsur yang satu dengan yang lain dan antara unsur dengan bagian, misalnya pada proporsi manusia dimana adanya perbandingan letak mata dengan telinga, tinggi

manusia ideal adalah delapan kali kepala, atau bagaimana posisi otot pada saat melakukan gerakan menendang, duduk, dan berdiri yang pastinya akan berbeda-beda perbandingan dengan gerak tubuhnya, dan lain sebagainya (FX. Heri Rahadiyanto, 2000: 69).



BAB III

KONSEP PENCIPTAAN

A. Implementasi Teoritis

1. Batu fosil kayu

Batu adalah sebuah hasil dari endapan mineral yang kemudian mengeras, karena mineral itu beraneka ragam maka batuan yang dihasilkan bermacam-macam juga meliputi, batuan beku adalah batuan yang terbentuk oleh semacam kristal dan sering terjadi pada fase cair magma hampir selalu tidak berlapis, batuan sedimen atau batuan endapan adalah batuan yang umumnya berupa butiran-butiran tersendiri mulai dari yang sangat halus hingga sangat kasar batuan metamorf yang terbentuk dari batuan sedimen dan batuan beku akan berubah lebih lanjut dibawah pengaruh temperatur (P) dan tekanan (T) yang seringkali kristalisasi berlangsung melalui penambahan atau pengurangan zat.

Batu fosil kayu adalah sebuah batu fosil yang struktur awalnya merupakan struktur kayu yang dimana sel-sel tanaman berupa lignin dan selulosa digantikan oleh mineral sehingga membatu.

Batu fosil kayu di Indonesia banyak ditemukan di daerah Banten, Jambi dan Kalimantan Timur, yang terdiri dari ukuran sedang sampai yang sangat besar mencapai berat berton-ton.

Dari sisi sejarah sebagai artefak serta bentuk dan warnanya maka batu fosil kayu banyak diburu oleh para kolektor barang-barang antik, tujuannya untuk dijadikan investasi jangka panjang karena sebenarnya batu fosil kayu tak ternilai

commit to user

harganya. Dari beberapa pengamatan serta pengalaman yang telah dirasakan oleh penulis maka bentuk dan warna batu fosil kayu menjadi tema dalam menciptakan karya Tugas Akhir.

Batu fosil kayu merupakan bagian kecil dari alam yang luas ini. Manusia, alam dan lingkungannya merupakan bagian yang tak terpisahkan. Dalam dunia seni, karya seni dikatakan sebagai duplikat bentuk luar dari alam, alamlah yang memberikan inspirasi bagi seniman untuk berkarya.

Dari pengamatan serta pengalaman ini menimbulkan ketertarikan serta dorongan bagi penulis untuk menciptakan karya yang benar-benar jujur dari dalam hati sebagai hasil dari ekspresi.

2. Imaji bentuk dan warna batu fosil

Bentuk dan warna ternyata merupakan bagian dari keindahan karena keindahan bentuk dan warna merupakan bagian keindahan namun dalam arti terbatas yakni hanya menyangkut benda-benda yang diceraap dengan penglihatan.

Di dalam warna dan bentuk bisa lebih mewakili parasaan penulis dalam menghayati sebuah benda, disanalah dirasakan *moment* estetik yang berbeda. Manusia sebagai makhluk yang mempunyai cipta, rasa dan karsa hendaknya mampu untuk membuat sesuatu yang dialami dan dilihatnya sehari-hari menjadi sesuatu yang baru, meskipun hanya baru menurut dirinya sendiri. Sebagai sebuah ekspresi seni, karya yang dihadirkan menunjukkan sebuah ungkapan batin.

Sebagai makhluk yang hidup di dunia manusia tidak mungkin lepas dari alam yang membentuk pemikiran dan pribadinya. Segala macam yang ada di alam merupakan sumber ide dari setiap karya yang dibuat oleh manusia. Contohnya *hand phone* yang ramah lingkungan yang bentuknya mirip daun,

mobil VW kodok yang bentuknya mirip dengan katak, tak terkecuali fosil kayu yang bisa menjadi karya seni lukis, bentuk, warna dari batu fosil kayu sangat memberi inspirasi bagi penulis untuk mengembangkan menjadi karya seni lukis.

Di dalam karya seni tidak hanya memindahkan obyek yang ada di alam ke atas kanvas tapi dengan mengolahnya ke dalam dunia pemikiran dan imaji manusia kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya seni, kalau hanya memindahkan bentuk tanpa mengolahnya dapat dilakukan dengan memotretnya dan membingkainya. Penulis rasa tidak ada kreativitas disana, jadi bila itu diterapkan, maka fosil kayu tersebut tidak berarti apa-apa hanya sebuah batu fosil biasa, bukankah sangat disayangkan manusia yang dibekali cipta dan kemampuan itu tidak digunakan jika hanya memindahkan obyek.

Sebuah penciptaan timbul dari sebuah pemikiran dengan imajinasi yang bebas, suatu benda bila sudah masuk kedalam ranah imaji dapat berbentuk apa saja. Imaji sendiri merupakan tindakan mengangankan sebuah obyek yang keberadaannya tidak ada, namun karena adanya aspek psikologis dan mental benda yang diangankan tersebut menjadi ada.

Dibuat perumpamaan, anggap saja obyek yang sudah diolah didalam imaji hanyalah menjadi wakil dari benda yang diangankan, tergantung imaji yang diangankan seseorang. Bila mengangankan sebuah pohon maka pohon itulah yang akan di imajikan menjadi sesuatu yang teduh jika dilihat dari bentuknya, kuat dari batangnya, tempat hidup semut jika dilihat dari fungsinya, atupun sebagai benda jika dilihat obyeknya jadi bisa bermacam-macam yang menurut dia sudah mewakili benda yang di imajikan.

Bentuk dan warna batu fosil kayulah yang menjadi batasan keindahan menurut penulis yang dapat mewakili keindahan dari batu fosil kayu. Dengan menggunakan daya imajinasi dan mengubahnya menjadi bentuk dan warna yang berbeda.

3. Karya

Lukisan merupakan bentuk karya seni dua dimensi yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk dan tekstur. Wujud tiga dimensional pada seni lukis awalnya adalah gambaran semu yang diperoleh melalui teknik perspektif atau perbedaan kecerahan antara satu warna yang satu dengan yang lain. Secara umum lukisan dikenal pada sapuan kuas dengan menggunakan cat minyak pada kanvas dan cat air pada kertas.

Dalam karya penulis *subject matter* yang diangkat adalah bentuk dan warna fosil kayu, yang mana pikiran/gagasan atau persoalan yang ingin disampaikan kepada orang lain atau khalayak melalui sebuah karya. Penulis berusaha menyajikan sebuah pemikiran dan gagasan baru melalui sumber ide awal yang berangkat dari mengamati bentuk dan warna batu fosil kayu untuk diangkat menjadi sebuah karya seni, karena bentuk dan warna batu fosil kayu dianggap menarik dan mendorong penulis untuk membuat sebuah karya seni lukis, dengan tujuan agar batu fosil kayu lebih bernilai dan bermakna.

Seringkali seniman dalam hasil akhir karyanya tidak sesuai atau berbeda dari obyek yang diamatinya hal tersebut terjadi karena adanya pengolahan terlebih dulu melalui proses kreatif oleh seniman sebagai sebuah bentuk ekspresi, begitu juga pada karya yang akan dibuat merupakan sebuah hasil dari ekspresi penulis untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dengan obyek

yang diamati agar batu fosil kayu tidak dianggap lagi sebagai sebuah komoditas dagang murahan.

B. Implementasi Visual

1. Konsep Bentuk

Melalui pengamatan, penghayatan serta pemikiran yang matang, maka sesuai dengan tema yang telah diangkat penulis dalam penciptaan karya seni yaitu bentuk dan warna batu fosil kayu, penulis tidak hanya sekedar memindahkan batu fosil kayu tersebut kedalam lukisan, serta tidak membawa bentuk dan warna asli dari obyek yang diamati kedalam karya lukis, tetapi obyek batu fosil kayu akan mengalami perubahan bentuk seperti *stilasi* yaitu merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut, misalnya pada garis, bentuk dan warnanya semuanya tidak sama lagi dengan batu fosil kayu yang sesungguhnya dan *distorsi* yaitu merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter batu fosil kayu, dengan cara menonjolkan karakteristik visual dari obyek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetik seniman, seperti memanjangkan, mengecilkan atau melebarkan bagian yang diinginkan bahkan memunculkan bentuk-bentuk dan warna-warna baru yang tidak ada pada batu fosil kayu.

Dari kebebasan membentuk karya dibantu dengan teori *stilasi* dan *distorsi* yang menghasilkan raut bidang yang tak teratur maksudnya dibatasi oleh garis lurus dan lengkung yang dari segi matematika tidak bersitali.

Diawali dari perubahan bentuk luarnya yang tadinya batu tersebut tidak terlalu melengkung dibuat semakin melengkung, cekungan yang dalam bahkan seperti lubang, aliran kuas yang bebas seolah-olah menampilkan sebuah bentuk binatang, benda, atau anggota tubuh manusia. Warna dibuat semakin kaya dengan memakai berbagai macam warna. Warna yang mungkin saja tidak ada pada batu fosil kayu pada karya nantinya bisa menjadi ada, sehingga karya ini nantinya akan sangat kaya warna.

2. Media dan Alat

Sebuah penciptaan karya membutuhkan sebuah media/medium untuk mengimplementasikan ide dan gagasannya, apakah itu dengan menggunakan kanvas, batu, tanah dan sebagainya agar karya tersebut dapat dinikmati dan diamati. Sehingga tidak hanya sekedar pemikiran dan angan-angan yang ada tetapi ada bentuk kongkritnya yaitu sebuah karya.

Pemilihan medium yang tepat sangat mempengaruhi hasil akhir sebuah karya, pesan yang disampaikan seorang seniman juga dapat diwakilkan dengan menggunakan medium, jadi medium yang salah akan mempengaruhi komunikasi antara seniman dengan penikmat seni.

Pemilihan kanvas dengan menggambarnya menggunakan cat minyak dipilih oleh penulis karena dianggap sangat bisa mewakili gagasannya dan menampung ekspresi penulis.

- Menggunakan kanvas bertekstur halus dan agak kasar.
- Menggunakan cat minyak Amsterdam *Titanium White* 105, *Neapelgelb Dunkel* 223, *Kobalt (ultram)* 512, *Umbra Gebrannt* 409, *Greco Geranium Red* 29.

- Palet lonjong.
- Menggunakan kuas ukuran 00 104, 0 411, 1 691, 4 691 *Bali Artist Brush*, 3 *Eterna Pure Bristle China*, dan 8 Picasso 510 F.

3. Teknik

Selain penggunaan media teknik sangat membantu dalam mewujudkan sebuah imajinasi, penguasaan teknik yang memadai akan mempermudah dalam menyelesaikan sebuah karya. Teknik yang digunakan meliputi:

- Menggunakan teknik *konvensional* yaitu melukis secara langsung di atas kanvas dengan disketsa terlebih dahulu maupun secara langsung.
- Kanvas sebagai media lukis namun, dengan memakai kanvas yang sangat bertekstur, supaya terlihat jelas bahwa bahan yang digunakan adalah kanvas, dan kanvas bertekstur dirasa sangat mempengaruhi dalam membuat warna karena cat akan tertahan di bagian dalam bagian kanvas yang lebih dalam jadi tidak langsung hilang yang menyebabkan penumpukan warna jadi lebih mudah.
- Dimulai dari mengamati batu fosil kayu kemudian membuat sketsa *outline* batu diatas kanvas dengan menggunakan pensil maupun kapur.
- Memberikan warna secara acak pada bentuk batu tersebut, maksudnya adalah tidak memikirkan warna dasarnya, agar lebih membebaskan ekspresi penulis, kemudian baru diamati warna mana yang perlu ditebalkan, di hilangkan, dan yang dicerahkan warnanya.

4. Proses Visualisasi

1. Sketsa gambar dan tanpa sketsa

Proses mensketsa dilakukan langsung di bidang gambar (kanvas) dengan menggunakan pensil ataupun kapur, dengan membuat pola secara ekspresif namun tetap mempertimbangkan komposisi bentuknya. Tanpa sketsa dapat dilakukan dengan langsung membentuk pola serta menggoreskan warna cat ke kanvas, secara bebas.

2. Proses pewarnaan

Proses pewarnaan tidak ada yang berbeda dengan menggambar pada umumnya, namun ada yang berbeda dari yang lain yaitu pemberian warnanya tidak pernah ditentukan, maksudnya adalah bebas memberikan warna apa saja pada gambar dan dengan alat apa saja bisa seperti kuas, palet, dan jari tangan. Setelah warna dirasa cukup, maka tinggal di kuatkan, dihilangkan, diperhalus, dipertebal, digelapkan ataupun dipencerah dan secara otomatis bentuk akan terbentuk dengan sendirinya tinggal diperjelas itulah yang pada akhirnya membentuk rongga ataupun bentuk obyek lain seperti kaki, tengkorak, bentuk binatang, figur manusia dan lain sebagainya, namun ada juga bentuk dan warna batu yang masih mirip dengan batu sesungguhnya.

3. Menerapkan unsur desain

Penerapan prinsip desain sangat penting dalam proses penciptaan karya seni, prinsip-prinsip tersebut meliputi:

- Harmoni

Memadupadankan antara bentuk awal dengan bentuk sesudahnya agar seimbang, begitu juga dengan warnanya dicoba agar selaras mungkin.

- Kontras

Sebagai sebuah rangsangan bentuk, kontras pada bentuk batu diperlihatkan sangat jelas di beberapa karya sebagai sebuah ekspresi pengolahan karya, tetapi tetap menjadi satu kesatuan yang utuh.

- Repetisi

Pengulangan saat mengerjakan karya tidak mungkin disangkal, adanya pengulangan bentuk yang hampir sama ataupun warnanya antara karya satu dengan mirip adalah sebagai bagian dari penunjang karya tersebut.

- Gradasi

Gradasi pada karya tentu saja terjadi dan sengaja, yang paling menonjol adalah gradasi bentuk dan warna dihadirkan agar bentuk batu yang satu dengan yang lain untuk membuat irama, sedangkan gradasi warna dimaksudkan untuk menimbulkan kesan ruang dan volume.

4. Penerapan organisasi dari unsur desain

- Kesatuan/*unity* adalah faktor utama agar karya terlihat sempurna.

Dalam karya ini penulis amat memperhatikan kesatuan antara warna batu itu sendiri secara tunggal, warna batu yang satu dengan yang lainnya, dan warna batu dengan *background*.

- Keseimbangan/*Balance* merupakan pertimbangan utama, dengan bentuk bidang gambar 145x100 cm dan bagaimana mesti menggambarnya, tentunya menjadi sangat penting untuk membuat keseimbangan bentuk gambar dengan bentuk yang berlainan tetapi masih dalam satu tema dengan bidang yang sama, jadi penulis berkreasi dengan pola, ukuran, warna dan *background* yang berbeda-beda tetap

telihat seimbang namun dengan menghindari bentuk yang sama dalam satu bidang gambar, karena karya ini merupakan karya yang ekspresif jadi tidak mungkin sama.

- Irama/*Rhythm* pada karya ini terjadi karena adanya pengulangan unsur-unsur seni rupa, misalnya pengulangan cara menggambar batu, menggaris, dan cara mewarnai. Karena tekanan yang berbeda, intensitas warna yang berbeda, ukuran yang berbeda, penempatan obyek dengan jarak yang berbeda, arah yang berbeda dan kesemuanya dibuat secara teratur, maka muncullah irama pada lukisan.
- Proporsi atau kesebandingan yang diusahakan adalah mengenai perbandingan obyek satu dengan yang lain pada satu bidang gambar, serta perbandingan gambar dengan bidang gambar itu sendiri.

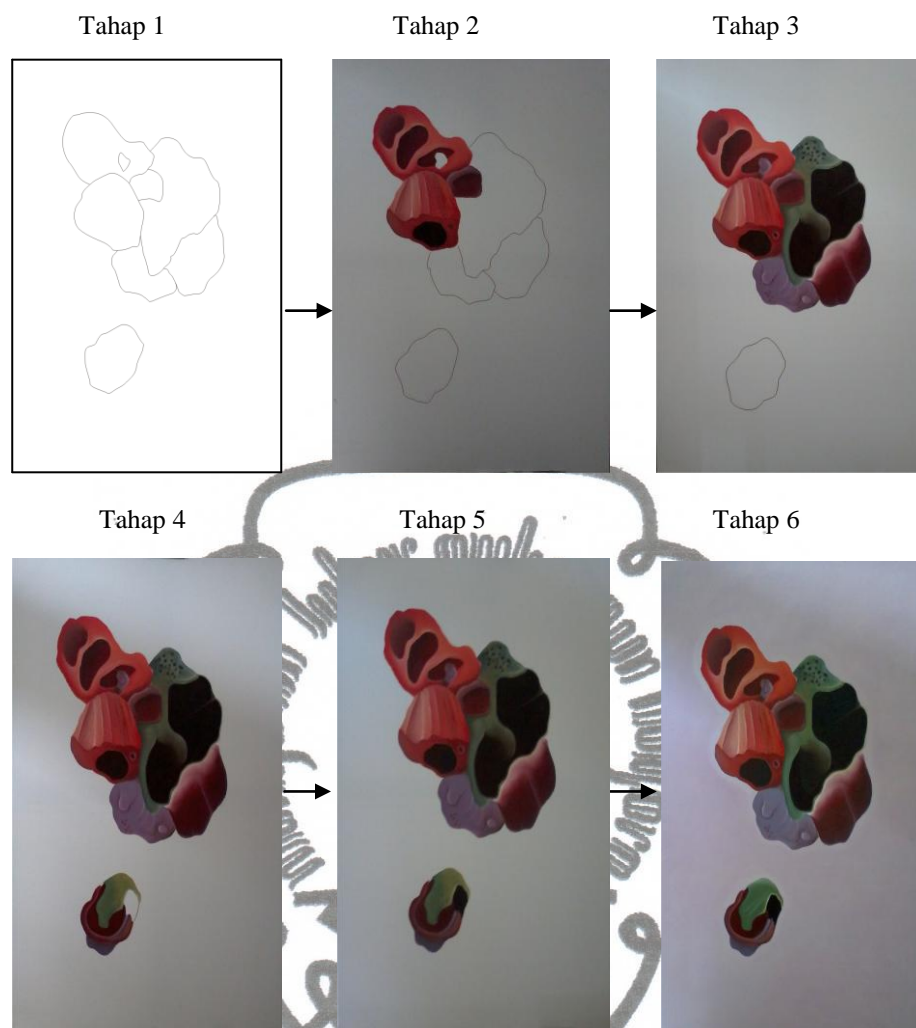
5. Membuat *background*

Backgroundnya terinspirasi dari karya-karya studio 4 dan ada pula yang sebagian terinspirasi dari warna yang timbul dari penggunaan efek abstrak gel, tekstur air, efek *techno* yang ada di *Photoshop* yang telah diolah lagi dan disesuaikan dengan warna batu sehingga terciptalah warna-warna background tersebut. Membuat *background*. menggunakan kuas besar ukuran 1 691 dan 4 691 (*Bali Artist Brush*) dengan menguaskan warna langsung pada kanvas ataupun dengan memberikan warna dasar terlebih dahulu.

6. Tahapan

Ada beberapa tahap dalam proses pembuatan karya, di bawah ini adalah salah satu contoh tahapannya:

Contoh tahapan proses visualisasi:



Gambar 21: Contoh tahapan proses visualisasi
Foto dokumentasi 2012.

5. Diskripsi Karya

a. Karya pertama

- Garis, digunakan saat membuat sketsa gambar, dan garis seluruhnya merupakan garis ekspresif yang terbentuk dari pertemuan dua warna atau lebih pada bentuk batu fosil kayu maupun pada *background*.

commit to user

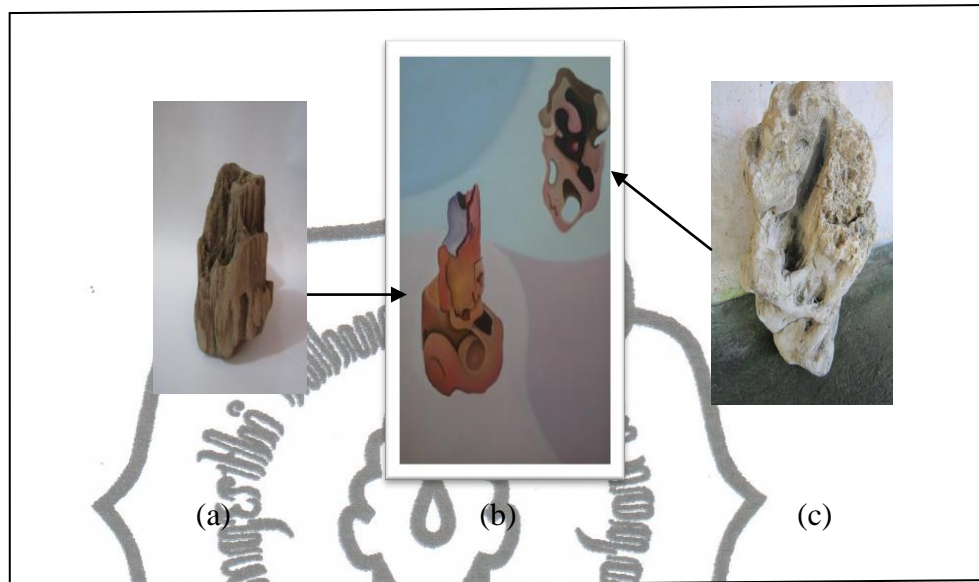
- Bentuk, pada karya yang pertama ini memiliki tiga bentuk batu fosil yang berbeda, bentuk yang paling atas lebih kompleks dan memiliki bentuk-bentuk yang menyerupai binatang dan tengkorak, yang tengah mirip dengan penguin yang sedang berenang, kemudian yang paling bawah mirip dengan batang kayu, kesemuanya terbentuk dengan sendirinya.
- Bidang, terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk daun, binatang dan batang pohon.
- Komposisi diagonal.
- Tekstur, secara keseluruhan merupakan tekstur semu yang mana mengesankan permukaan benda yang halus dan licin.
- Gelap terang, pemanfaat gelap terang untuk mengesankan ruang dan volume.
- Warna, didominasi oleh warna-warna hijau, kemudian warna kuning, jingga, *pink*, mudahnya warna beragam dengan kejelasan batas warna satu dengan warna yang lain, dengan warna gelap yang lebih sedikit untuk menampilkan lubang yang sedikit. Kebanyakan warna yang dihasilkan merujuk kewarna *croma* serta kombinasi monokromatis dan polykromatis dengan *intensity* tinggi.
- *Background*, terinspirasi dari dari efek *techno* pada *photoshop*, kemudian di kembangkan secara kreatif lagi agar warna dan bidangnya berbeda tanpa ada maksud lainnya dan terdiri dari tiga warna.

b. Karya kedua

- Garis, digunakan saat membuat sketsa gambar dan garis seluruhnya merupakan garis ekspresif yang terbentuk dari pertemuan dua warna atau

lebih pada bentuk batu fosil kayu maupun pada *background*.

- Bentuk, pada karya yang kedua terdiri dari dua sumber inspirasi bentuk yang berbeda, berikut adalah batu fosil kayu yang menjadi inspirasinya:



Gambar 22: karya lukis dengan judul batu fosil kayu 2 dengan batu fosil kayu yang menjadi sumber inspirasi
Foto dokumentasi, 2011.

Pada gambar (a) hanya sebagian bentuk yang diambil sebagai inspirasi, sedangkan untuk gambar (c) hampir seluruh bentuknya menjadi inspirasi.

- Bidang, terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk batu.
- Komposisi diagonal.
- Tektur, secara keseluruhan merupakan tekstur semu yang mana mengesankan permukaan benda yang halus dan licin.
- Gelap terang, pemanfaatan gelap terang untuk mengesankan ruang dan volume.
- Warna, pada bentuk batu fosil lebih dominan warna jingga dan *pink*, tapi ada sedikit warna ungu serta warna gelap yang lebih lebar untuk

menampilkan lubang yang dalam. Warnanya merujuk ke warna *croma* serta kombinasi monokromatis dan polykromatis dengan *intensity* rendah.

- *Background*, tidak jauh berbeda dengan proses pembuatan *background* pada karya pertama, yang membedakan adalah pada pola bidang warna dan jumlah warnanya yang terdiri dari empat warna yang berbeda dengan batas bidang yang dinamis.

c. Karya ketiga

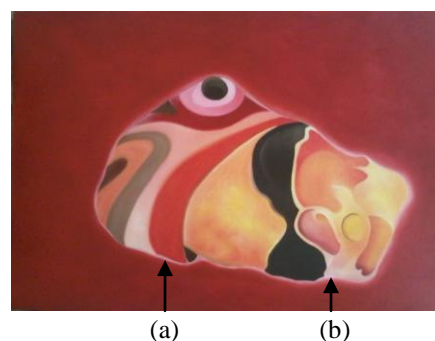
- Garis, digunakan saat membuat sketsa gambar dan garis seluruhnya merupakan garis ekspresif yang terbentuk dari pertemuan dua warna atau lebih pada bentuk batu fosil kayu maupun pada *background*.
- Bentuk, terdiri dari dua bentuk yang berbeda, bentuk yang atas memiliki kecenderungan mirip dengan jamur sedangkan yang bawah mirip dengan *ice cream* rasa coklat yang dibungkus dengan *ice cream* rasa *strawberry* dengan banyak lubang.
- Bidang, terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk jamur dan batu.
- Komposisi diagonal
- Tekstur, secara keseluruhan merupakan tekstur semu yang mana mengesankan permukaan benda yang halus dan licin.
- Gelap terang, pemanfaatan gelap terang untuk mengesankan ruang dan volume.
- Warna, pada bentuk fosil kayu yang atas lebih dominan warna ungu dengan warna coklat muda di bagian tengahnya, pada batu fosil kayu yang bawah terdiri dari dua warna dominan *pink* dan coklat gelap. Warnanya

merujuk kewarna *croma* serta kombinasi monokromatis dan polykromatis dengan *intensity* rendah.

- *Background*, pembuatan *background* sama dengan karya pertama dan kedua, namun garis batas antar bidang warna dengan gerak berbiku yaitu gatra atau sejumlah bentuk, yang semua bantuannya mirip rautnya pada tahap yang sama membentuk susunan yang berbiku dan malih dengan bentuk yang sama.

d. Karya keempat

- Garis, digunakan saat membuat sketsa gambar dan garis seluruhnya merupakan garis ekspresif yang terbentuk dari pertemuan dua warna atau lebih pada bentuk batu fosil kayu.
- Bentuk, kesengajaan membuat bentuk tunggal dimaksudkan agar pandangan orang yang melihat karya tersebut langsung fokus pada satu bentuk saja. Untuk susunan bentuk batu fosil kayu sengaja dengan dua pola penyusun bentuk yang berbeda yaitu bentuk yang dibuat halus dan rata kemudian bentuk yang lain dibuat berongga dan tidak rata. Berikut adalah susunan bentuknya.



Gambar 23: contoh lukisan
Foto dokumentasi, 2011.

commit to user

Dimana bentuk (a) teksturnya lebih cenderung halus dan seolah-olah membungkus bentuk (b).

- Bidang, terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk batu.
- Komposisi sentral.
- Tekstur, secara keseluruhan merupakan tekstur semu yang mana mengesankan permukaan benda yang halus dan licin.
- Gelap terang, pemanfaatan gelap terang untuk mengesankan ruang dan volume.
- Warna, terdiri dari warna kuning dan merah yang paling dominan dengan warna gelap ditengah untuk memunculkan kesan rongga. Warnanya merujuk kewarna *croma* serta kombinasi monokromatis dan polykromatis dengan *intensity* tinggi.
- *Background*, menggunakan latar belakang warna merah agar fokus kepada satu titik pandang.

e. Karya kelima

- Garis, terbentuk dari pertemuan dua warna atau lebih pada bentuk batu fosil kayu. Garis paling menonjol pada *background*.
- Bentuk, terinspirasi dari banyak batu fosil dengan berbagai ukuran yang kemudian terbentuk enam batu fosil kayu baru dan dibuat beraneka bentuk yang kemudian disusun secara dinamis dari atas ke bawah. Pada karya ini ada batu fosil kayu yang mirip seperti kerang dengan mutiara di tengahnya, lingkaran kayu pada batang pohon, kuncup bunga, batu hijau dan ada yang sengaja dibuat mirip dengan bentuk aslinya untuk sekedar memenuhi keinginan. *commit to user*

- Bidang, terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk batu, kerang, bunga dan batang pohon.
- Komposisi vertikal.
- Tekstur, secara keseluruhan merupakan tekstur semu yang mana mengesankan permukaan benda yang halus dan licin.
- Gelap terang, pemanfaat gelap terang untuk mengesankan ruang dan volume.
- Warna, Pemakaian warnanya masih tetap bebas, namun ada dua bentuk batu fosil kayu yang warnanya mendekati warna batu fosil yang menjadi sumber inspirasi. Warna kebanyakan merupakan bagian warna *hue* dan sedikit warna analogus dengan *intensity* tinggi.
- *Background*, menggunakan tiga warna berbeda, dengan warna kuning menunjukan pola racana sepusat dasar yaitu beberapa lapis lingkaran yang sama jaraknya melingkupi pusat rancangan yang juga merupakan pusat bersama bagi semua lingkaran.

f. Karya keenam

- Garis, digunakan saat membuat sketsa gambar dan garis seluruhnya merupakan garis ekspresif yang terbentuk dari pertemuan dua warna atau lebih pada bentuk batu fosil kayu.
- Bentuk, Pada karya yang keenam ini terdiri dari dua bentuk fosil kayu, yang paling besar merupakan penggabungan dari beberapa macam batu fosil kayu menjadi satu, sedangkan fosil kayu yang kecil berguna sebagai penyeimbang.

- Bidang, terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk batu, dan buah atau sayuran.
- Komposisi vertikal.
- Tekstur menggunakan tekstur semu yang mana mengesankan permukaan benda yang halus dan licin.
- Gelap terang, pemanfaat gelap terang untuk mengesankan ruang dan volume.
- Warna, gabungan beberapa batu fosil menjadi satu memiliki warna yang berbeda-beda satu sama lain untuk membedakan bahwa mereka sebenarnya terdiri dari beberapa fosil kayu, disitu ada warna merah, jingga, ungu, putih, hijau, dan ungu. Warnanya cenderung kepada bagian warna *hue*, sedikit warna monokromatik, dan tipe kontras dengan *intensity* rendah.
- *Background*, menggunakan warna *pink* dengan sedikit bentuk-bentuk awan untuk mengesankan melayang.

g. Karya ketujuh

- Garis, digunakan pada saat sketsa gambar dibuat, serta garis pemisah pada *background* yang terjadi karena dua warna yang berbeda.
- Bentuk sengaja mirip dengan figur manusia dengan tujuan agar berbeda dengan karya-karya sebelumnya namun tetap menekankan pada kebebasan mengolah bentuk dan tidak meninggalkan karakter awal.
- Bidang terdiri dari bidang organik yang mirip dengan bentuk manusia.
- Komposisi sentral. *commit to user*

- Tekstur secara keseluruhan menggunakan tekstur semu dengan tujuan agar terlihat halus, namun ada bagian yang dibuat tekstur semu agar terlihat kasar seperti tumpukan kerikil kecil.
- Gelap terang dimaksudkan untuk memberi kesan ruang dan volume.
- Warna, untuk warna menggunakan warna cokelat untuk mengesankan warna tanah, dan warna gelap untuk menampilkan kedalaman ruang. Warna merupakan bagian warna *value* dengan *intensity* rendah.
- *Background*, *Background* hanya dibuat dua warna krem dan cokelat, warna cokelat di sebelah kanan gunanya sebagai penyeimbang warna benda di sebelah kiri karena kekuatan warnanya lebih lemah.

h. Karya kedelapan

- Garis digunakan untuk membedakan warna satu dengan yang lain dalam satu bentuk batu fosil kayu, atau untuk membatasi obyek dengan *background*, serta dibuat saat sketsa gambar.
- Bentuk sengaja dibuat mirip namun tidak dibuat sama agar karakternya tidak lepas dengan karya-karya sebelumnya, menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut, misalnya pada garis, bentuk, dan warnanya semuanya tidak sama lagi dengan batu fosil kayu yang sesungguhnya dan adanya *distorsi* yaitu merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter batu fosil kayu, dengan cara menonjolkan karakteristik visual dari obyek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dngan konsep estetik seniman, berikut adalah contoh model batu fosil kayu yang menjadi inspirasi:



Gambar 24: Lukisan dan sumber inspirasinya
Foto dokumentasi 2011.

- Bidang, bidang organik yang mirip dengan bentuk batu dan bidang yang tidak teratur.
- Komposisi asimetris.
- Tekstur menggunakan tekstur semu untuk mengesankan kesan halus dan terlihat licin.
- Gelap terang, dimaksudkan untuk memunculkan volume dan kesan ruang.
- warna tetap menggunakan warna cokelat dengan sumber inspirasi batu fosil kayu yang sebenarnya. Warna secara keseluruhan merupakan bagian warna *value* dengan *intensity* rendah dan merujuk warna monokromatik.
- *Background*, menggunakan warna abu-abu agar obyeknya terlihat lebih menonjol dari pada *backgroundnya*.

f. Penyajian

Penyajian dengan menggunakan spanram minimalis warna putih, ukuran bidang gambar 145x100 cm dengan ketebalan rata-rata 3x5 cm, serta

commit to user

menggunakan pigura *box*. *Display* dengan cara digantung di tembok menggunakan senar pancing dengan *backdrop* warna hitam.



BAB IV

PENUTUP

KESIMPULAN

Batu-batuan banyak sekali ragam dan bentuknya, namun batu fosil kayu sangat istimewa dari batu batu yang lain, ia memiliki bentuk *visual* kayu namun beratnya menyerupai batu, sebab batu fosil kayu terbentuk dari kayu atau pohon yang telah membatu karena proses mineralisasi.

Batu fosil kayu dengan bentuk dan warnanya yang menarik sangat menginspirasi penulis untuk membuat karya seni lukis dengan menggunakan *subject matter* batu fosil kayu. Melalui proses imajinasi, kreasi dan pengembangan bentuk dan warna muncullah bentuk-bentuk yang menyerupai makhluk hidup ataupun obyek lain didalam susunan batu tersebut dan terjadilah pengayaan warna yang sebelumnya tidak ada pada batu fosil kayu tersebut.

Inilah yang penulis lakukan pada batu fosil kayu dengan memoles, merubahnya dan mengaturnya namun dengan cara seorang pelukis yaitu dengan memindahkannya ke atas kanvas menjadi sebuah gambar, karena melukis merupakan media ekspresi bagi penulis yang diharapkan batu fosil kayu yang dianggap tidak indah tidak berharga itu menjadi menjadi sesuatu yang lebih bermakna.

Kebebasan yang penulis dapat dari proses melukis sangat mempermudah pengerjaan karya, karena dengan kebebasan, penulis dapat menggambar dengan senang dan tanpa beban.

commit to user