

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Sumber Pustaka**

##### **1. Rujukan (Konsep Sejenis)**

###### **a. Irvin A.S**

Skripsi yang berjudul “Pengalaman Pribadi Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” yang ditulis oleh Irvin A.S seorang mahasiswa Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia (ISI), Yogyakarta. Dalam Skripsi Irvin A.S menjelaskan bahwa tema yang diangkat dalam karya grafis merupakan suatu pengungkapan pengalaman-pengalaman yang terjadi disekitar dan dialami, dijalani, dirasakan mempunyai kesan sangat mendalam meliputi kenangan masa lalu maupun hal-hal yang sedang terjadi dalam bentuk karya dua dimensional dengan menggunakan proses cetak.

###### **b. Afan Darmansyah**

Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul “Konflik Diri Sebagai Ide Karya Seni Lukis” yang ditulis oleh Afan Darmansyah seorang mahasiswa angkatan 2015 di Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

Dalam Skripsi Penciptaan Seni Afan Darmansyah menjelaskan bahwa karyanya menggambarkan tentang suatu persoalan konflik dalam diri yang divisualisasikan dengan suasana yang menyenangkan sesuai dengan tema bermain-main. Dengan merespon masalah-masalah personal mengenai konflik yang terjadi pada diri. Persoalan konflik tersebut disajikan dengan suatu pendekatan tema bermain-main. Bermain yang dimaksud yaitu dengan mengeksplorasi pada ruang-ruang imajinatif atas persoalan konflik yang ada.

*commit to user*

**c. Latifah Nur Solihah**

Skripsi yang berjudul “Fantasi Permainan Tradisional Masa Kecilku Dalam Seni Lukis” yang ditulis oleh Latifah Nur Solihah seorang mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI), Bandung.

Dalam Skripsi Latifah Nur Solihah menjelaskan bahwa konsep yang dibuat berawal dari pengalaman pribadi dimana pada masa kecilnya bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, permainan yang menggunakan benda-benda sekitar dan masih memanfaatkan alam dan jauh kaitannya dengan teknologi. Permainan tradisional yang sarat akan toleransi dan gotong-royong sudah sangat jarang, sehingga hal tersebut hanya dapat diingat dalam hati dan pikiran saja. Maka dari itu menuangkan perasaan tentang kerinduan terhadap masa kecilnya yang divisualisasikan dalam karya seni lukis.

**d. Kebaharuan Konsep**

Dari ketiga konsep di atas mengenai fantasi masa kecil yaitu: a) Irvin A.S dengan konsep suatu pengungkapan pengalaman-pengalaman yang terjadi disekitar dan dialami, dijalani, dirasakan mempunyai kesan sangat mendalam meliputi kenangan masa lalu maupun hal-hal yang sedang terjadi, b) Arfan Darmansyah dengan suatu persoalan konflik dalam diri yang divisualisasikan dengan suasana yang menyenangkan sesuai dengan tema bermain-main, dan c) Latifah Nur Solihah dengan konsep pengalaman masa kecilnya bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, salah satunya yaitu permainan tradisional, tetapi pada masa sekarang sudah jarang terjadi.

Kebaruan konsep karya Skripsi Penciptaan Seni ini adalah fantasi masa kecil sebagai masa yang paling murni, dimana setiap perasaan dan perbuatan yang tercermin adalah murni tanpa rekayasa. Pada masa itu bebas meluapkan apa saja yang ada dalam benak manusia. Segala bentuk emosi, pikiran, dan

fantasi (imajinasi) dapat kita ungkapkan tanpa ada beban maupun rasa takut. Pada masa kecil (masa anak-anak) kemampuan berimajinasi (berfantasi) mulai berkembang, bahkan fantasi (imajinasi) yang terkadang menghasilkan pemikiran-pemikiran yang naif.

## 2. Referensi (Kajian Teoritis Seni Rupa)

### a. Fantasi

Fantasi adalah pengembangannya dalam artian pengurangan dan penambahan bisa juga penggabungan, dari makhluk atau benda ciptaan Tuhan maupun ciptaan manusia, dengan atas dasar pencapaian nilai keindahan yang lebih dari sesuatu yang mainstream atau biasa agar tercipta bentuk-bentuk atau figur-figur baru yang belum ada. Fantasi atau daya khayal ada disetiap diri manusia, hal-hal yang erat kaitanya dalam mempengaruhi dalam daya khayal atau fantasi ialah faktor lingkungan, karena setiap manusia berada pada lingkungan yang berbeda-beda maka fantasi atau daya khayal setiap manusia akan berbeda-beda pula (Amry Cahya, 2015:3-4).

Dalam buku Imaji dan Imajinasi, Tedjoworo mengartikan bahwa:

.....Fantasi merupakan gambaran akan sesuatu yang hanya ada dalam angan-angan dan tidak ada dalam realitas. Fantasi juga mempunyai bentuk-bentuk pembangunan atau bisa disebut “imaji”. Bentuk ini bisa saja ada dalam realitas dan bisa juga tidak.

Fantasi (imajinasi), menurut ilmu psikologi adalah kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru. Fantasi adalah yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja.

Fantasi sebagai kemampuan jiwa manusia, dapat terjadi secara disadari, maupun tidak disadari. Fantasi yang terjadi secara disadari yaitu apabila individu betul-betul menyadari akan fantasinya, misalnya seorang pelukis yang sedang menciptakan karya lukis berdasarkan hasil fantasinya. Fantasi yang

terjadi secara tidak disadari, yaitu apabila individu secara tidak sadar telah dituntun oleh fantasinya. Fantasi seperti ini biasanya terjadi pada anak-anak, dimana terkadang anak-anak bicara secara fantastis tentang sesuatu yang tidak sesuai dengan kenyataannya, meskipun tanpa maksud anak tersebut untuk berdusta. Demikian sebagaimana anak-anak pada umumnya, pada saat masa kecil juga mengalami berbagai macam fantasi, seperti fantasi yang bersifat menciptakan.

#### **b. Masa Kanak-kanak**

Dalam Jurnal yang berjudul “Berangkat dari Masa Kanak-kanak” yang ditulis oleh Yolanda Mazianaomi dan Tisna Sanjaya, menyatakan bahwa:

.....Masa kanak-kanak adalah suatu tahap di mana manusia itu belajar sebanyak-banyaknya tentang kehidupan sebagai modal hidupnya kelak. Di masa tersebut, manusia bersifat imitatif atau menirukan dari apa saja yang ada dan terjadi di sekitarnya. Oleh karena itu, faktor lingkungan sangat berpengaruh pada perkembangan manusia di masa kanak-kanak tersebut. Kadang-kadang hanya karena lingkungan yang kurang mendukung sewaktu anak masih kecil akan mengakibatkan dampak yang negatif bagi pertumbuhan kepribadian anak pada usia selanjutnya. Anak-anak, karena dalam masa itu manusia mulai mengetahui dunia luar, mempelajari apa yang ia tak tahu dengan cara melihat sekitarnya, walaupun sifat tak baik dalam anak masih bisa diubah namun itu tak akan pernah mengubah sepenuhnya jiwa anak itu sendiri. Karena otaknya telah mengukir kebiasaan-kebiasaan itu dalam dirinya dan lambat laun akan membentuk kepribadiannya..... (Yolanda Mazianaomi dan Tisna Sanjaya, TT:2).

#### **c. Keindahan**

Ada begitu banyak pendapat yang mengungkapkan tentang definisi keindahan. Herbert Read, seorang filsuf dari Inggris, mendefinisikan bahwa keindahan adalah kesatuan dari hubungan bentuk yang terdapat di antara pencerapan inderawi kita (*beauty is unity of formal relations among our sense perceptions*). Thomas Aquinas (1225-1274), seorang filsuf abad pertengahan,

merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang menyenangkan bila dilihat oleh mata (*id quod visum placet*) (Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, 2004:4).

Demikian beragamnya definisi tentang “keindahan” (khususnya dalam karya seni) membuat pemahaman orang tentang keindahan terkadang menjadi bias, sehingga para ahli estetika modern umumnya lebih melihat karya seni tidak lagi dari sisi keindahannya saja melainkan lebih dari sisi pengalaman estetik-nya.

Terlepas dari teori maupun pendapat para ahli estetika, setiap orang berhak untuk menentukan batas-batas tentang keindahan ataupun nilai sebuah karya seni menurut persepsinya masing-masing. Dalam hal ini memiliki konsep sendiri tentang keindahan yang berawal dari keunikan, ataupun dari rasa unik yang didapatkan baik dari pengalaman fisik, yang berupa pengalaman yang dialami ataupun dirasakan secara langsung, maupun pengalaman spiritual atau psikologis, yang berupa khayalan, imajinasi, ataupun fantasi. Keunikan yang dieksplorasi melalui proses kreativitas dapat menghasilkan keindahan.

#### **d. Kebahagiaan Manusia**

Kebahagiaan adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh semua manusia, baik kaya maupun miskin dan juga penjabat maupun buruh. Setiap orang berhak mendapatkan kebahagiaannya masing-masing dan berhak pula mendapatkan segala sesuatu yang ingin dicapai. Permasalahan dalam hidup tidak akan membatasi seseorang untuk berhenti mengejar kebahagiaan (Ahmad Muhammad Diponegoro dan Mulyono. 2015:13).

Pada dasarnya, bahagia adalah bawaan alami manusia. Artinya, sesuatu yang melekat dalam diri manusia itu sendiri. Bahagia sudah seharusnya dimiliki oleh setiap manusia, karena menurut fitrahnya, manusia diciptakan dengan berbagai kelebihan dan kesempurnaan. Manusia adalah makhluk yang paling baik dan sempurna dibanding dengan makhluk lainnya. Para filosof sendiri



mempunyai perbedaan pendapat dalam mendefinisikan kebahagiaan. Menurut Aristoteles, manusia mampu melihat kebahagiaan jauh di atas kesenangan-kesenangan fisik. Sebagian filosof lain, misalnya kaum Hedonis dan Utilitarian, menetapkan kebahagiaan sebagai landasan moral. Baik buruknya suatu tindakan diukur sejauh mana tindakan itu membawa orang pada kebahagiaan (lebih tepatnya kesenangan). Ada pula filosof yang mengatakan bahwa perbuatan baik dan buruk tidak berkaitan sama sekali dengan kebahagiaan, karena boleh jadi ada tindakan yang membuat pelakunya bahagia, tetapi tidak bermoral, misalnya korupsi. Menurut kelompok ini, perbuatan baik adalah tuntutan etis untuk menjalankan kewajiban, walaupun membuat pelakunya menderita (Muskinul Fuad, 2015:113).

#### e. Seni Rupa

Dalam buku yang berjudul “Kritik Seni: Wawasan Apresiasi dan Kreasi” yang ditulis oleh Nooryan Bahari tahun 2008, menjelaskan bahwa:

.....Seni rupa adalah suatu wujud dari hasil karya manusia yang diterima dengan indra penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dengan seni terapan. Seni murni merupakan istilah untuk menandai bahwa karya yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk memenuhi tujuan praktis atau fungsional, tetapi murni sebagai media ekspresi, seperti seni lukis, seni patung, dan seni grafis dengan berbagai teknik beserta aliran-alirannya, seperti realism, naturalisme, abstrak, surealisme, dan lain-lain..... (Nooryan bahari, 2008:51).

#### f. Pengayaan Karya Seni

##### 1) Stilasi

Stilasi pada karya ini terletak pada *isen-isen* dalam objek dan pada *background*. Stilasi dimaksudkan untuk menggayakan bentuk sehingga lebih menarik.

##### 2) Distorsi

Pengertian Distorsi yang berkaitan dengan karya seni diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang atau seniman dalam melakukan pengolahan objek yang menyebabkan terjadinya perubahan atau penyimpangan wujud sesuai dengan selera senimannya (I Made Bendi Yudha, 2009:112). Distorsi yang terdapat pada karya lukis ini terletak pada perubahan bentuk pada anggota tubuh manusia, seperti bentuk mata yang dibuat dengan titik dan garis, penggambaran hidung dan mulut dibuat dengan garis lengkung. Penggambaran tangan tanpa jari.

### 3) Deformasi

Deformasi pada karya ini terlihat pada melepaskan bagian-bagian objek dari susunannya, sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud seperti semula dan memungkinkan untuk dapat memunculkan figur atau karakter baru, seperti perempuan tanpa kaki, kepala bunga tanpa tangkai, dan penggambaran setengah bagian kepala bunga.

### 4) Improvisasi

Setiap pelukis perlu melakukan sebuah improvisasi dalam menciptakan sebuah karya. Improvisasi dapat terjadi secara spontan ketika proses berkarya sedang berlangsung. Menurut Mikke (2011: 194), improvisasi adalah ekspresi spontan yang muncul dari dalam diri dan bersifat spiritual. Improvisasi sering terjadi dalam berkarya seni rupa seperti pada saat membuat karya sketsa. Dalam proses berkarya, sketsa digunakan sebagai dasar gagasan maupun ide yang nantinya dipindah pada media kanvas. Dalam proses penggarapan lukisan, bisa terjadi penambahan atau pengurangan dari dasaran sketsa yang dipakai guna mencapai hasil yang sesuai dengan keinginan. Hal ini juga terpengaruh dari bagaimana jalannya proses melukis.

### 5) Kontemplasi

Kontemplasi merupakan proses bermeditasi, merenung atau berfikir penuh secara mendalam untuk mencari nilai-nilai, makna, manfaat dan tujuan dari hasil penciptaan karya (Dendy Sugono, dkk, 2008: 805).

#### g. Komponen Karya Seni

##### 1) Tema (*Subject Matter*)

Menentukan sebuah tema tentunya tidak lepas dari proses eksplorasi, agar tema yang diangkat sesuai dengan subjek matter dan bentuk-bentuk dalam proses penciptaan karya seni lukis. Bahasa metafor merupakan bahasa perumpamaan. Suatu tanda memiliki makna yang berbeda dari makna harfiahnya (Marianto, 2015: 140). Dalam setiap karya seni terdapat satu atau beberapa ide atau tema induk (*the principle of the theme*) tentang apa saja (bentuk, warna, pola, irama, tokoh, atau makna) yang menjadi titik pemusatan dalam menilai keseluruhan karya tersebut (Nooryan Bahari, 2008:96).

##### 2) Bentuk

Berdasarkan bentuknya seni rupa terbagi menjadi dua macam, yaitu seni rupa yang berdimensi dua dan seni rupa yang berdimensi tiga (Nooryan Bahari, 2008:92). Pada karya Skripsi Penciptaan Seni ini divisualisasikan dengan media dua dimensi yaitu seni lukis dan media tiga dimensi yaitu seni patung.

##### 3) Isi atau Makna

Mulyadi P menyebutkan bahwa isi disebut sebagai kualitas dalam suatu karya seni, ia menjelaskan:

....isi disebut sebagai kualitas atau arti yang ada dalam suatu karya seni. Isi juga dimaksud sebagai *final statement*, *mood* (suasana hati) atau pengalaman penghayat, isi merupakan arti yang *essential* daripada bentuk, dan seringkali dinyatakan sebagai sejenis emosi, aktivitas *intelektual* atau *asosiasi* yang kita lakukan terhadap suatu karya seni...(Mulyadi P, 1993:16).



Makna yang terdapat pada karya ini adalah penjelasan visual tentang suatu aktivitas bermain-main sebagai bentuk penyelesaian atas suatu konflik. Bermain yang dimaksud yaitu permainan imajinatif sebagai ungkapan atas konflik yang terjadi. Dalam karya ini juga lebih mengedepankan intuisi sebagai metode penggarapannya.

#### **h. Unsur-unsur Seni Rupa**

##### **1) Titik**

Titik adalah salah satu elemen dalam seni rupa yang paling kecil, dan merupakan elemen paling dasar dalam seni rupa. Titik dalam karya ini dibuat dengan berbagai ukuran sesuai dengan intuisi. Titik digunakan sebagai ornamen dalam objek.

##### **2) Garis**

Garis adalah unsur rupa yang paling utama. Ini disebabkan apabila kita ingin menggambar ataupun mendesain, wujud yang pertama kali ditorehkan adalah garis (Bambang Irawan dan Pricilla Tamara, 2013: 10). Garis yang dibuat adalah garis nyata. Garis nyata digunakan dalam membuat outline dan detail pada objek. Berdasarkan jenisnya, garis yang digunakan adalah garis lurus, lengkung, mendatar, tegak, zig-zag, gelombang, miring, dan putus-putus.

##### **3) Bidang**

Bidang (*shape*) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis (Nooryan Bahari, 2008:100). Bidang dalam karya ini menggunakan bidang geometris dan bidang organis. Bidang geometris terletak pada ornamen-ornamen yang digambarkan dalam karya. Bidang organis adalah bentuk bebas dan tidak beraturan, seperti pada obyek-obyek utama seperti figur-figur manusia maupun binatang. Objek pada karya ini divisualisasikan banyak menggunakan figur manusia ataupun binatang.

Beberapa bentuk organis mengadopsi dari objek karya Sony Irawan dan Picasso.

#### 4) Warna

Gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan kita (Nooryan Bahari, 2008:100). Pewarnaan dalam karya ini menggunakan warna-warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier. Warna tersebut saling dipadukan untuk membuat kesan kontras antara objek dengan *background*. Penggunaan warna pada karya tidak terpaku pada warna aslinya. Selain itu penggunaan warna dalam karya ini terdiri dari beberapa tingkatan warna sehingga pada karya Tugas Akhir ini karya akan warna. *Background* menggunakan warna-warna yang ditambahi dengan warna putih sehingga terlihat lebih lembut seperti kuning muda, biru muda, hijau muda, merah muda, ungu muda. Objek utama menggunakan warna-warna yang lebih cerah dan kuat, sehingga ada penegasan. Penggunaan warna objek banyak terinspirasi oleh karya-karya Picasso dan Dubuffet.

#### 5) Tekstur

Tekstur merupakan salah satu unsur seni rupa yang memberikan kesan halus dan kasarnya permukaan bidang (Sunarto & Suherman, 2017:86). Tekstur yang digunakan dalam karya lukis ini adalah tekstur halus dimana tekstur yang dilihat dan diraba pun halus.

#### 6) Bentuk

Berdasarkan bentuknya seni rupa terbagi menjadi dua macam, yaitu seni rupa yang berdimensi dua dan seni rupa berdimensi tiga (Nooryan Bahari, 2008:92). Bentuk yang digunakan pada karya Skripsi Penciptaan Seni ini adalah bentuk figuratif, dimana objek yang dibuat terinspirasi dari alam, baik itu bentuk natur maupun hasil penyederhanaan (deformasi),

maupun peng gayaan (stilasi). Pada karya ini bentuk diolah ke dalam karya lukis dua dimensi.

## B. Sumber Ide (Rujukan Karya)

### 1. Yoshitomo Nara

Yoshitomo Nara pertama kali hadir di dunia seni rupa saat terjadi “*Japanese Pop Art Movement*” pada tahun 1990. Sejak saat itu ia dikenal dengan lukisannya yang simple, manis dan innocent. Ciri-ciri dari karyanya yaitu warna-warna pastel, penggambaran seorang anak kecil perempuan dengan wajah yang manis, tetapi juga menggambarkan anak kecil dengan wajah yang penuh dengan kebencian. Yang menjadi menarik pada karyanya yaitu ketika ia menabrakkan kepolosan sosok anak-anak tersebut dengan gestur pandangan sinis yang tidak jarang mengarah pada ekspresi kebencian. Bahkan tidak jarang juga Nara menambahkan benda-benda seperti: senjata, pisau atau gergaji pada subjek-subjek lukisannya.

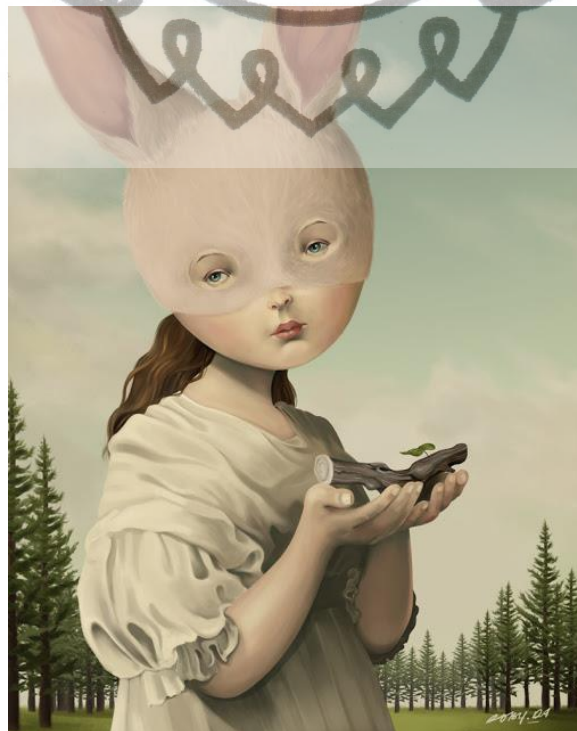


*commit to user*

Gambar 1. “*Knife Behind Back*” lukisan karyaYoshitomo Nara  
(Sumber: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-yoshitomo-naras-cute-paintings-sparking-serious-market-action> diakses pada 12 Maret 2021, pukul 10.25 WIB)

## 2. Roby Dwi Antono

Roby Dwi Antono mulai berkarya sejak tahun 2011. Ciri-ciri karyanya antara lain: menggunakan aliran surealisme, banyak visual anak-anak dan banyak lukisannya menggunakan warna-warna pastel. Dengan memadukan unsur lembut, *cute*, sendu, dan seringkali menyelipkan sentuhan *macabre*. Karya-karya Roby Dwi Antono mengandung kesan dramatik, melankolis, dan menimbulkan ironi dari unsur yang bertentangan di dalamnya. Objek yang sering hadir dalam karya-karya Roby salah satunya adalah kelinci, atau yang disebutnya sebagai *kincy*. Kesukaan Roby pada kelinci sudah sejak kecil dan menjadikannya sebagai hewan peliharaan. Kelinci seringkali menjadi alterego sang seniman, yang selalu membawa cerita berbeda di tiap karya-karyanya.



*commit to user*

Gambar 2. “Engkau Adalah Api” lukisan karya Roby Dwi Antono  
(Sumber: <https://sarasvati.co.id/online/07/mengenal-dunia-surrealis-perupa-muda-robby-dwi-antono/> diakses tanggal 11 Maret 2021 pukul 17.44 WIB)

### 3. Mark Ryden

Ryden lahir di Pacific Northwest dan dibesarkan di California Selatan. Salah satu pelopor seni surealisme di masa sekarang dengan karya-karyanya yang divisualisasikan lucu seperti anak-anak dan boneka, namun syarat akan makna yang sangat mendalam.

*The Magic Circus* adalah lukisan gothic kontemporer aneh yang dibuat pada tahun 2001 oleh Mark Ryden. *The Magic Circus* adalah penjajaran yang memukau dari karakter hewan atau mainan hibrida seperti kartun, ilustrasi buku sains, dan anak-anak yang rentan dan rapuh. Pemandangan sirkus pastel yang ceria namun menyeramkan telah ditampilkan dengan realisme ilustrasi terbaik yang tepat dan tepat. Banyak dari karya Ryden melibatkan gagasan bahwa ikon dan barang-barang konsumen kita berkembang menjadi kehidupan yang jahat dan mengambil alih. *Magic Circus* memiliki daya tarik mendalam seperti mimpi buruk seorang anak. Mainan menjadi hidup dan dipamerkan, tetapi ada sisi gelap dan mengerikan dari karnaval. Dalam "lingkaran" yang saling terkait antara kegembiraan seperti anak kecil, materialisme ilmiah, dan eksploitasi komersial, Ryden memasukkan simbol dan tema yang ia gunakan berulang kali dalam lukisannya.





Gambar 3. "The Magic Circus" lukisan karya Mark Ryder

(Sumber: <https://ferrebeekeeper.wordpress.com/2012/06/18/the-magic-circus-by-mark-ryden/amp/> diakses pada 12 Maret 2021, pukul 10.08 WIB).

#### 4. Salvador Dali

Salvador Dali merupakan maestro seni rupa surealisme dunia dengan karyawan yang selalu di kenang penikmat seni dunia dan menjadi salah satu Seniman panutan hingga saat ini.

*The Madonna of Port Lligat* karya Salvador Dalí menggambarkan gambar Bunda Maria yang menggendong bayi Tuhan Yesus di pangkuannya. Namun ia memiliki makna yang berlapis-lapis. Misalnya pada simbolisme yang menantikan paskah, penyaliban dan kelahiran hidup baru. Karya yang pertama berukuran kecil (49 x 37,5 cm) dan ketika yang kedua dibuat, setahun kemudian tahun 1950, ukurannya membengkak (275,3 x 209,8 cm) dan detailnya.



Gambar 4. “*The Madonna of Portlligat*” lukisan karya Salvador Dali  
(Sumber: <https://www.google.com/amp/s/www.dailyartmagazine.com/allusions-to-easter-in-the-madonna-of-port-lligat/amp/> diakses pada 12 Maret 2021, pukul 10.19 WIB)

## 5. Kebaharuan Karya

Proses pembuatan karya lukis ini terinspirasi dari beberapa seniman keramik yang memiliki ciri khas masing-masing, antara lain: a) Yoshitomo Nara dalam karya lukisannya yang simple, manis dan innocent. Menggunakan warna-warna pastel, penggambaran seorang anak kecil perempuan dengan wajah yang manis, tetapi juga menggambarkan anak kecil dengan wajah yang penuh dengan kebencian, b) Roby Dwi Antono dalam karyanya menggunakan aliran surealisme, banyak visual anak-anak dan lukisannya menggunakan warna-warna pastel. Karya-karyanya mengandung kesan dramatik, melankolis, dan menimbulkan ironi dari unsur yang bertentangan di dalamnya. Dengan memadukan unsur lembut, *cute*, sendu, dan seringkali menyelipkan sentuhan *macabre*, c) Mark Ryden merupakan

*commit to user*

salah satu pelopor seni surealisme di masa sekarang dengan karya-karyanya yang divisualisasikan lucu seperti anak-anak dan boneka, namun syarat akan makna yang sangat mendalam, dan d) Salvador Dali merupakan maestro seni rupa surealisme. Keempat karya seniman tersebut memberikan inspirasi dalam pembuatan karya Skripsi Penciptaan Seni ini. Karya Skripsi Penciptaan Seni ini tidak secara keseluruhan meniru karya para seniman tersebut, tetapi karya ini memiliki kesamaan pada bagian-bagian tertentu. Dari teknik, pewarnaan, bentuk, dan komposisi sendiri, banyak terinspirasi dari seniman surealisme dan pop art seperti Salvador Dali, Mark Ryden, Roby Dwi Antono dan seniman lainnya. Karena dalam karya-karyanya menggunakan banyak warna-warna cerah, bentuk-bentuk yang lucu, dan juga komposisi yang meriah sehingga memunculkan kesan gembira dan positif.

Dalam karya Skripsi Penciptaan Seni ini memiliki kebaharuan yaitu gaya yang dipilih dalam proses visualisasi karya lukis ini yakni gaya “Naif dan surealisme” yang penggambaran bentuk yang terinspirasi dari kenangan masa kecil dengan warna-warna yang cerah dan ceria. Gaya tersebut dipilih karena dalam membuat karya lebih berkesan positif dan gembira. Mengedepankan intuisi dan imajinasi membuat lebih nyaman dalam pembuatan objek, warna dan juga pengaturan komposisi.