

TRANSFORMASI HEWAN KARNIVORA SEBAGAI REFLEKSI MEGALOMANIA DALAM SENI GAMBAR

Priandoko Abadi✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Januari 2016
Disetujui Februari 2016
Dipublikasikan Maret
2016

Keywords:
Transformation,
Carnivore, Megalomania,
Drawing.

Abstrak

Hasrat manusia untuk secara mutlak dan tak terbatas menguasai makhluk hidup, baik binatang maupun sesama manusia menjadikannya seakan kembali kepada kondisi alam. Pada akhirnya manusia dapat dianalogikan berkedudukan dengan binatang dan bebas dari beban kehidupan. Hal tersebut memunculkan anggapan bahwa manusia memiliki sifat megalomania. Berkaitan dengan tema tersebut tujuan dari pembuatan proyek studi ini adalah mengekspresikan gagasan penulis tentang sifat megalomania pada manusia melalui bentuk transformasi hewan karnivora dalam karya seni gambar. Serta menciptakan sejumlah 10 karya gambar yang memiliki *subject matter* megalomania dalam gaya fantasi dengan teknik realistik. Proses penciptaan karya dalam proyek studi ini melalui pengamatan langsung di lingkungan sekitar penulis, pemotretan model gambar serta pengambilan gambar di internet sesuai dengan ide yang penulis inginkan, pembuatan sketsa, hingga pendetailan gambar pada kertas melalui *mix medium*. Penulis telah menghasilkan sepuluh karya gambar. Ukuran karya yang dihasilkan yaitu 60 cm x 42 cm. Gaya dalam seni gambar yang penulis gunakan adalah gaya fantasi dengan teknik realistik bertemakan sosial. Secara khusus *subject matter* dalam kehidupan nyata proyek studi ini adalah menggambarkan realita kehidupan seperti kesombongan, rasisme, korupsi, penindasan, peperangan, dan pembunuhan yang terjadi dalam skala nasional maupun internasional. Dalam mewujudkan perubahan bentuk pada hewan karnivora tersebut penulis menggunakan teknik transformasi secara dominan, distorsi dan deformasi.

Abstract

Desire man to absolutely and indefinite control living creatures, either animal or a fellow human being made him as if return to natural conditions. In the end people may be analogized as located with animals and free from financial burdens. This gave rise to the assumption that man having the nature of megalomania. Pertaining to the theme the purpose of making the project the study expressing the idea writer of the nature of megalomania in humans through the form of transformation carnivorous animal in the work of the arts of drawing. As well as to create a number of 10 work of a having subject matter megalomania in the style of fantasy a realistic. The creation of the work of the process in a project to this study through direct observation in their surroundings writer, shooting a model pictures as well as the actual shot on the internet correspond with an idea who writers want, making sketches, until pendetailan an image on paper through mixed medium. Writer has made ten work of a. Size work produced that is 60 cm x 42 cm. A style in the arts of drawing who writers included is style fantasy a realistic themes social. Specifically subject matter in real life project the study describe reality life such as pride, racism, corruption, oppression, war, and murder occurring in the national and international. In realizing change of form in animals carnivorous, the writers using a technique transformation a domineering manner, distortion and deformation.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Weshburn menandakan bahwa manusia memiliki psikologi karnivora (Fromm, 2000:177). Contohnya adalah kebiasaan anak laki-laki yang pada umumnya tertarik pada kegiatan berburu, memancing, bertarung dan perang-perangan. Bukan berarti kecenderungan berburu tidak dapat dihindari melainkan anak laki-laki terkadang suka menyalurkan perbuatan tersebut dalam rangka ingin diakui eksistensinya.

Salah satu implikasi kondisi tersebut pada kehidupan nyata adalah adanya peningkatan kekejaman dan kedestruktifan manusia pada skala nasional dan internasional seperti pembunuhan, peperangan, invasi negara dll. Hasrat manusia untuk secara mutlak dan tak terbatas menguasai makhluk hidup, baik binatang maupun sesama manusia menjadikannya seakan kembali kepada kondisi alam. Pada akhirnya manusia dapat dianalogikan berkedudukan dengan binatang dan bebas dari beban kehidupan. Kebanyakan perburuan yang dilakukan manusia hanya sekedar memuaskan nafsu sesaat. Dalam perburuan manusia biasanya hanya akan menyebabkan banyak kerugian yang tidak sebanding dengan manfaatnya (Fromm, 2000:181). Dorongan manusia untuk saling berbagi dan kerjasama telah tersingkirkan oleh egoisme yang keji. Pada akhirnya sadisme dan sikap anarkis jauh lebih sering dijumpai di kalangan individu yang frustrasi dan kelompok sosial yang merasa tidak berdaya karena sedikit memperoleh kebahagiaan hidup.

Salah satu implikasi negatif psikologi karnivora tersebut, menjadikan penyiksaan dan penganiayaan menjadi tontonan masyarakat demi kegembiraan bersama. Apalagi zaman sekarang ini sudah semakin maju mulai dari teknologi yang berkembang pesat begitu pula dengan ilmu pengetahuan yang semakin mudah didapat. Hal tersebut memudahkan manusia untuk melakukan segala keinginan dan tidak menuntut kemungkinan teknologi dan ilmu pengetahuan tersebut disalahgunakan untuk hal negatif.

Setiap negara di dunia pastilah memiliki pedoman dan aturan yang berguna sebagai kiblat dalam mencapai kemakmuran raketnya. Sebagai contoh di Indonesia memiliki Pancasila dan UUD 1945 sebagai perangkat menuju kemakmuran. Ketika presiden, menteri, badan penegak hukum, dan dewan perwakilan rakyat mulai kehilangan fungsinya sehingga banyak dijumpai penyimpangan dan ketidakadilan. Sebagai contoh penyimpangan di Indonesia seperti korupsi, kolusi, nepotisme, perampokan, dan pembunuhan yang belakangan ini semakin mencolok merupakan refleksi bangsa yang sedang sakit.

Banyak yang beranggapan bahwa pemimpin bisa dikategorikan sebagai orang yang haus kekuasaan atau memiliki penyakit megalomania. Seorang pemimpin memiliki obsesi yang berlebihan terhadap dirinya sendiri sehingga menganggap dirinya paling berkuasa. Perilaku hanya mementingkan diri tersebut berarti sudah menyimpang jauh dari tujuan awal yang telah ditetapkan, sehingga

tujuan tidak tercapai dan terbengkalai ditengah jalan. Kecelakaan ini disebabkan karena kepemimpinan dipegang oleh seseorang yang salah, seseorang yang lebih mementingkan kemuliaan, kebesaran dan kekayaan diri pribadi dibandingkan dengan tujuan bersama yang telah diamanahkan.

Kekerasan, pembunuhan peperangan, penindasan dan kesombongan merupakan contoh sikap diluar hati nurani manusia sebagai mahluk sosial. Manusia diciptakan Tuhan sebagai mahluk yang sempurna, memiliki wujud nyata, memiliki hati, akal pikiran dan nafsu. Sedikit wacana yang ingin disampaikan penulis sebagai dasar pemikiran dalam pembuatan karya gambar yang berjudul “Transformasi Binatang Karnivora Refleksi Megalomania dalam Seni Gambar” sekaligus menjadi pengetahuan tentang kabar dunia yang tak lepas dari ketidakadilan dan penindasan.

Dalam konteks penciptaan karya tugas akhir, penulis ingin memfokuskan ekspresi terhadap masalah-masalah yang dialami masyarakat. Problematika seperti pelanggaran dan ketidakadilan HAM, kekejaman dan pembunuhan. HAM menurut UU No.39 Tahun 1999 adalah seperangkat hak yang melekat pada hakikat dan keberadaan manusia sebagai makhluk Tuhan YME dan merupakan anugerah-Nya yang wajib dihormati, dijunjung tinggi dan dilindungi negara (Subagyo, 2008: 11).

Transformasi

Kata transformasi sendiri berasal dari dua kata yaitu “trans dan form”. Trans berarti melintasi satu sisi ke sisi lainnya atau

melampaui dari sifat sebelumnya. Sedangkan form berarti bentuk. Transformasi mengandung makna sebagai perubahan bentuk yang lebih dari, atau melampaui bentuk perubahan fisik luarnya. Transformasi sering diartikan adanya perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, pemakaian kata transformasi menjelaskan perubahan yang bertahap dan terarah tetapi tidak radikal.

Sebagai contoh transformasi dalam artian luas. Alam diubah menjadi sebuah lukisan adalah suatu transformasi (Rondhi dalam Suharno, 2011:11). Demikian juga sebatang kayu oleh pematung diubah menjadi sebuah patung kuda juga suatu transformasi. Perubahan dari material menjadi karya seni adalah suatu transformasi, prosesnya melibatkan kreativitas yang ada pada manusia. Kreativitas seseorang dapat dilihat dari karya yang mereka ciptakan sejauh mana transformasi dilakukan sejauh itu pula kreativitas seseorang.

Namun dalam konteks ini penulis juga menggunakan istilah transformasi secara khusus. Yaitu tentang perubahan bentuk hewan karnivora yang semula proporsional diubah bentuknya melalui teknik transformasi, distorsi dan deformasi. Perubahan tersebut meliputi bentuk kepala, badan atau anggota tubuh pada binatang tetapi tidak meninggalkan kesan asli atau karakter natural objeknya. Transformasi hewan karnivora yang dimaksud oleh penulis adalah mengganti bagian tertentu, perbedaan tekstur hingga perubahan struktur tetapi tidak

secara dominan. Penulis biasanya mengganti anggota tubuh hewan karnivora dengan anggota tubuh manusia maupun bentuk imajinatif seperti monster. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan agar tercipta karakter imajinasi yang baru sesuai dengan keinginan penulis. Karakter-karakter yang ditampilkan akan semakin kuat dengan memasukan unsur yang memberi kesan dramatis, heroik, dan keras. Dengan kata lain hewan yang digambarkan penulis menyerupai monster dan manusia karena terdapat beberapa kemiripan bila dilihat dari bentuk dan anggota tubuhnya.

Bentuk Binatang Karnivora

Binatang karnivora memiliki bentuk tubuh yang memungkinkan menjadi pemburu yang efektif. Mata karnivora yang terletak di bagian depan kepala, memungkinkan mereka memiliki kemampuan memandang secara jauh. Memandang secara jauh penting untuk berburu karena memungkinkan karnivora untuk menentukan seberapa jauh mangsanya dan juga seberapa cepat mangsa bergerak. Bentuk fisiknya seperti memiliki rahang dan gigi yang kuat sehingga memungkinkan bagi mereka untuk menggigit dan menahan mangsa yang besar dan kuat.

<http://www.sridianti.com/pengertian-adaptasi-karnivora.html>

Pengertian Megalomania

Menurut Wikipedia, megalomania berasal dari bahasa Yunani, Megalo, yang artinya sangat besar, hebat, atau berlebihan. Secara gamblang, megalomania bisa kita artikan sebagai bentuk obsesi berlebihan

terhadap dirinya sendiri karena merasa dirinya paling hebat, paling berkuasa, dan paling besar. Dalam ilmu psikologi, megalomania termasuk salah satu bentuk gangguan kepribadian manusia. Banyak juga yang beranggapan bahwa seorang pemimpin bisa dikategorikan sebagai penderita megalomania, mengingat banyaknya tokoh terkenal dunia yang dicurigai mengidap megalomania. Karena ciri negatif dari seorang pemimpin adalah keinginan kuat untuk tampil sebagai orang terhormat, dihargai, dan ditaati. Konsep kepemimpinan erat sekali hubungannya dengan kekuasaan dalam memperoleh alat untuk mempengaruhi perilaku para pengikutnya (Rivai, 2003:5).

Sigmund Freud, bapak psikologi, berpendapat bahwa akar dari megalomania adalah narsisme atau perasaan mencintai diri sendiri secara berlebihan dalam diri manusia. Penderitanya memiliki suatu kecenderungan untuk menilai dirinya secara berlebihan atau menghargai diri melampaui batas.

Ciri-ciri dari megalomania itu sendiri adalah:

- a) Tidak mau menerima kritik.
- b) Selalu ingin dihargai.
- c) Selalu ingin jadi ketua.
- d) Senang mencari pendukung.
- e) Merasa orang lain tidak punya kemampuan.

<http://www.kaskus.co.id/apa-itu-megalomania>

Pengertian Seni Gambar

Wallschlaeger dan Snyder dalam Syakir dan Mujiyono (2007:4) menjelaskan bahwa gambar merupakan proses visual

untuk menggambarkan atau menghadirkan figur dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pen atau tinta untuk menghasilkan titik, garis, nada, warna, tekstur dan lain sebagainya sehingga mampu memperjelas bentuk image. Dalam perkembangannya, biasanya masih ada anggapan bahwa karya gambar adalah terdiri dari garis-garis yang sederhana yang dikerjakan dengan pensil atau pen. Tetapi sekarang istilah gambar telah merambat luas melebar dari monochrome (berbasis satu warna) menjadi lebih dari satu warna (polychrome) karena dihasilkan oleh berbagai media untuk mampu menghasilkan ketepatan, ketakjuban dan ekspresif (Syakir dan Mujiyono 2007:4-5).

Dalam perkembangan konsepnya, gambar dapat diartikan sebagai sarana menghadirkan kemiripan seperti yang diungkapkan Ching. Beliau berpendapat bahwa menggambar adalah suatu usaha untuk menghasilkan kemiripan atau menyajikan suatu bentuk objek, dengan menarik garis demi garis di atas suatu permukaan medium (Syakir dan Mujiyono, 2007:4). Lebih lanjut gambar juga merupakan sarana ekspresi terhadap realita, seperti apa yang diungkapkan oleh Da Vinci dalam Syakir dan Mujiyono (2007:4) bahwa menggambar merupakan kegiatan mengungkap realita menurut kesadaran sehingga mampu membuka cakrawala baru bagi masyarakat. Dengan demikian, gambar yang dihasilkan dapat bermuatan konseptual atau muatan nilai-nilai pribadi sebagai refleksi realita yang diungkapkan dengan garis baik dalam

gaya ungkapan realistik maupun imajinatif. Dalam hal ini, unsur garis sangat penting sebagai media ungkapan yang efektif dan efisien sebagai bentuk pengucapan isi dan perasaan manusia serta memberikan kesan gerak/ritme dan menciptakan kontur.

Gaya Fantasi dalam Seni Gambar

Kata “gaya” dalam bahasa Inggris “*style*” umumnya dikaitkan dengan karakter tertentu, seperti gaya naturalistik, realistik dan sebagainya. Gaya sifatnya lebih khusus dari seorang seniman. Pengertian gaya dapat dikaitkan dengan karakter individual, periode, kelompok dan bangsa. Gaya perorangan berkaitan erat dengan kreativitas. Gaya individual menunjukkan kepribadian seseorang, dan kreativitas pun sifatnya juga individual. Kreativitas dalam gaya mencakup kreativitas menciptakan sesuatu dan kreativitas teknikal atau mengembangkan kemampuan yang dimiliki, sehingga menimbulkan gaya cipta dan gaya teknik yang keduanya berupaya menghasilkan bentuk yang asli. Sedangkan kata fantasi mengandung pengertian tentang kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan atau bayangan-bayangan baru, Walgito (1980: 142).

Dalam hal ini penulis menggunakan pengetahuan dan pengalaman hidup sebagai sumber utama dalam menciptakan ide atau gagasan. Kemudian penulis menggunakan ilmu atau kemampuannya yang didapat dari perkuliahan yaitu menggambar. Beberapa hal tersebutlah yang memunculkan kreativitas pada penulis dalam pembuatan proyek studi

ini. Sehingga terlihat adanya karakter/ ciri khas yang menunjukkan identitas pada penulis melalui karya gambar pada proyek studi ini.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media dalam gambar mengandung pengertian bahan, alat dan teknik yang berperan sebagai sarana penghubung untuk merealisasikan ide atau gagasan ke dalam karya gambar. Menurut Rondhi (Dalam Taufik 2013:37)

1. Bahan Kertas

Kertas yang akan digunakan penulis adalah kertas *Canson* dengan ukuran A2 (60cm x 42cm).

Cat Air

Cat air yang penulis gunakan dalam membuat karya seni gambar ini adalah cat air merek Maries. Cat air digunakan sebagai

Cat poster

Cat poster yang digunakan bermerk Sakura. Penggunaan cat poster cukup dominan. Cat poster digunakan saat pembuatan bagian gambar yang terlihat gelap terutama saat pewarnaan pada *background*.

2. Alat

Pensil Hitam

Pensil yang akan digunakan adalah pensil mekanik dan Faber Castell 2B untuk membuat sket di atas kertas.

Karet Penghapus

Karet penghapus digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak tepat/salah pada kertas gambar.

Pensil Warna

Pensil warna yang digunakan penulis dalam membuat karya bermerk Faber Castell classic colour.

Spidol Warna

Spidol warna yang penulis gunakan bermerk Faber Castell dan Fine Colour.

Pen Warna

Pen warna yang digunakan penulis adalah merk Faber Castell. Pen warna digunakan untuk memperkuat warna dan goresan, dimaksudkan mampu menangkap kesan detail pada bentuk gambar.

Kuas

Kuas yang digunakan adalah kuas cat air dengan ukuran paling kecil, sedang dan besar. Kuas digunakan untuk menyapukan warna dasar pada latar/ *background*.

Kain Lap

Kain lap yang digunakan penulis adalah jenis kain yang mudah menyerap air, sehingga lebih mudah untuk membersihkan kuas setelah digunakan untuk mengecat. Tujuannya menjaga kuas agar

Pigura

Pigura digunakan untuk mengemas karya yang telah selesai, sehingga karya tidak rusak saat dipajang.

3. Teknik Berkarya

Dalam pembuatan proyek studi ini, teknik berkarya yang digunakan penulis adalah teknik-teknik yang

telah dipelajari dalam kegiatan perkuliahan antara lain yaitu:

Teknik Blok (sapuan kuas)

Teknik sapuan kuas digunakan untuk memberikan warna dasar dengan cara menyapukan warna tertentu menggunakan kuas pada sebuah bidang gambar.

Arsir

Teknik arsir yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya proyek studi ini adalah arsir silang dan acak. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan kesan cahaya atau sebagai salah satu pendukung dalam membedakan bagian gelap terang pada subjek gambar.

Pointilis

Pointilis adalah salah satu teknik dalam membuat gambar berupa titik-titik yang dibuat sedemikian rupa sehingga tercipta bentuk-bentuk tertentu.

Prosedur Berkarya

Dalam membuat karya proyek studi, penulis menggunakan tahapan sebagai berikut:

1. Pencarian Ide/ Gagasan

Dalam hal ini penulis mengamati pola hidup atau profesi manusia dalam mempertahankan kehidupannya. Pada dasarnya manusia mempunyai dua sisi dalam hidup yaitu sisi gelap dan sisi terang. Di antara dua sisi gelap dan terang, ada sebagian manusia yang lebih memilih sisi gelap untuk mencapai keinginannya dan tujuannya.

2. Menetapkan Tujuan

Dalam tahap ini penulis mulai memikirkan ide/gagasan untuk menciptakan karya seni gambar yang menarik. Penulis mempertimbangkan sudut pengambilan gambar maupun perspektifnya. Seni gambar yang dibuat adalah hewan karnivora yang dirubah menjadi bentuk hayalan sebagai objek utama dan dikombinasi dengan tumbuhan maupun benda.

3. Kepustakaan

Tahap ini dilakukan untuk melengkapi referensi penulis, termasuk disini adalah buku maupun *ebook* seni gambar, pencarian di internet, serta artikel-artikel yang ada kaitannya dengan pembuatan karya seni gambar yang bertemakan binatang imajinatif.

4. Pencarian gambar/foto (*Hunting*)

Gambar yang dimaksud ialah gambar yang nantinya akan dipakai sebagai gambar pendukung karya. Gambar pendukung ini diperoleh dengan teknik fotografi maupun pencarian sumber data dari internet. Dalam teknik pengambilan gambar di internet penulis menyeleksi gambar sesuai dengan keinginan dan tema yang diangkat.

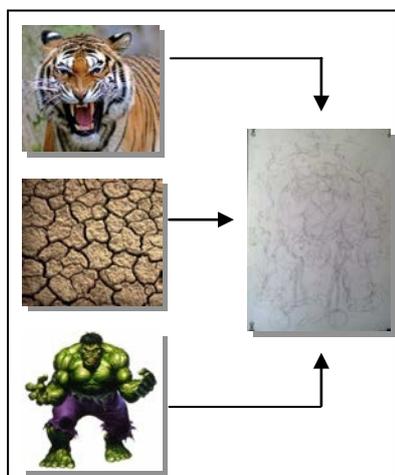
5. Seleksi Gambar/Foto

Seleksi gambar menjadi penting karena dalam pemotretan maupun pengambilan sumber data dari internet terkadang yang diambil tidak sesuai jika diaplikasikan ke dalam sebuah karya seni gambar.

6. Pembuatan Sket

Setelah menemukan ide, gagasan tentang tema yang diangkat, penulis masih berpikir lagi tentang seperti apa karya gambar yang akan dibuat. Bagaimana cara membuat dan sosok apa yang akan dibuat serta media dalam menggambar.

Teknik dalam pembuatan sketsa menggunakan metode sintesa yaitu mengkombinasi bagian-bagian atau elemen-elemen yang kemudian membentuk satu kesatuan. Dalam hal ini beberapa referensi gambar berfungsi sebagai element yang meliputi bentuk binatang, kesan alam dan bentuk hayalan/animasi. Berikut adalah contoh tahapan pemilihan gambar yang disesuaikan dengan gagasan penulis. Setelah gambar terkumpul kemudian penulis melakukan proses selanjutnya yaitu pembuatan sket pada kertas gambar yang nantinya akan dilanjutkan dengan proses pewarnaan.



7. Pengembangan Sket menjadi Gambar/ Colouring

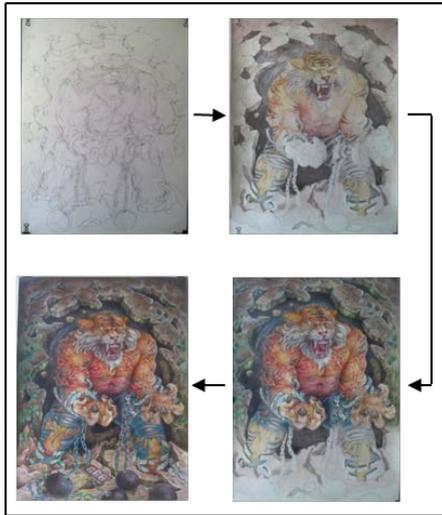
Setelah pemberian warna dasar selesai menggunakan cat air selanjutnya adalah pembuatan detail gambar dengan tehnik arsir menggunakan pensil warna, spidol warna dan pen warna.

8. Finishing dan Konsultasi Dosen Pembimbing

Finishing dilakukan pada awalnya adalah karya yang sudah jadi dilihat, diamati dan dipertimbangkan baik itu penilaian gelap terang, komposisi, warna ataupun kekurangan lainnya. Setelah dalam pengamatan penulis merasa ada kesalahan atau pun kekurangan pada karya, serta melalui konsultasi dalam bimbingan berulah karya tersebut dibenahi dan disempurnakan.

9. Penyajian

Tahap penyempurnaan karya secara keseluruhan agar dapat dinikmati oleh masyarakat yaitu memberinya pigura dengan ukuran yang disesuaikan pada gambar. Pemakaian pigura disesuaikan melalui pemilihan bentuk pigura, warna pigura dan ukuran spasi dengan maksud dapat memperindah penampilan karya seni gambar.



HASIL YANG DICAPAI

Karya 1



Spesifikasi Karya

Judul: Berbeda Tetap Musuh

Media: mix media pada kertas

Ukuran: 60 x 40 cm

Tahun: 2015

Deskripsi Karya

Dalam karya gambar yang berjudul “Berbeda Tetap Musuh” ini menampilkan subjek yang berupa lima figur ikan cupang yang sedang berinteraksi secara melingkar. Jika dilihat dari segi bentuk, lima ikan cupang pada karya tersebut mengalami transformasi dimana perubahan bentuk yang

paling menonjol terdapat pada ikan yang paling atas. Lima ikan cupang terlihat menyebar dengan perbedaan warna yang kontras. Tiga ikan cupang yang di bawah berwarna hijau, kuning dan merah. Subjek figur ikan cupang yang di bawah digambarkan berenang ke atas dengan mimik wajah yang ketakutan. Tiga cupang yang di bawah saling berdekatan mengeluarkan gelembung berbentuk lingkaran dan melihat ke arah atas.

Analisis Karya

Garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang dengan warna yang lebih gelap, dan juga penggunaan yang tercipta berupa kontur dan pertemuan arah cahaya (gelap terang). Warna yang digunakan adalah warna merah, kuning, hijau, biru tua dan ungu untuk figur ikan cupang dan untuk latar belakang menggunakan warna gelap atau tua seperti campuran warna merah, biru tua, coklat, hijau dan ungu. Sedangkan untuk bentuk gelembung lingkaran menggunakan warna-warna tua dan putih. Tekstur yang terbentuk akibat dari penggunaan cat air dan pensil warna dengan teknik blok ditumpuk arsir. Tekstur dalam karya ini tercipta karena media yang digunakan yaitu kertas sket yang sebelumnya memiliki nilai raba sedikit kasar didukung dengan penggunaan warna, baik itu gradasi atau penerapan pencahayaan serta keplastisan bentuk. Jadi tekstur yang digunakan di sini adalah tekstur semu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indra penglihatan.

Dalam karya ini keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan senjang karena memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kanan dan kiri tetapi berkesan tidak berat sebelah. Irama progresif pada karya gambar ini terlihat pada subjek ikan cupang yang paling besar karena dalam bentuk ikan tersebut terdapat perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat meliputi bentuk, ukuran dan warna pada ikan cupang yang paling besar. Lima figur ikan cupang yang memiliki ukuran hampir sama besar diletakkan secara melingkar. Ditambah dengan banyaknya garis-garis lengkung pada *background* menjadikan karya tersebut memiliki hubungan antar bagian sehingga secara keseluruhan sebanding dengan ukuran dan bentuknya. Dominasi pada karya tersebut dilakukan dengan menempatkan ikan cupang di tengah bagian atas dengan ukuran yang besar. Bentuk ikan tersebut cenderung berbeda dengan ikan yang lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk memunculkan bentuk subjek utama dan memperkuat *center of interest* pada gambar.

Makna simbolik dalam karya gambar yang berjudul “Berbeda Tetap Musuh” ini, penulis bermaksud menceritakan tentang satu golongan yang tak akrab dengan adanya perbedaan. Dalam karya ini perbedaan warna yang mencolok merupakan keberagaman dan ikan cupang diartikan sebagai pelaku kehidupan yaitu manusia. Dalam sebuah negara perbedaan merupakan hal penting sebagai awal dari keberagaman suku dan budaya. Ikan yang dibawah

merupakan arti dari bersatunya perbedaan dan keberagaman pada kehidupan manusia. Ikan yang di bawah saling berdekatan sebagai simbol kebersamaan walaupun berbeda warna.

Karya 2



Spesifikasi Karya

Judul: Gurita dan Harta

Media: Mix media pada kertas

Ukuran: 60 x 40cm

Tahun: 2015

Deskripsi Karya

Dalam karya gambar yang berjudul “Gurita dan Harta” ini menampilkan seekor gurita besar yang memiliki empat tangan manusia yang sedang memegang pulpen dan memeluk peti harta karun. Subjek gurita dalam karya ini memiliki kepala besar dan sepasang mata yang melotot yang fokus melihat ke arah tengah. Dua tangan gurita memegang pulpen, satu tangan memeluk peti harta karun dan satu tangan lagi dibagian bawah kanan dengan posisi jari terbuka. Tetakel gurita melengkung tak beraturan ke segala sisi memenuhi bidang gambar. Pulpen yang dipegang gurita terletak dibagian tengah. Peti harta karun yang dipeluk gurita

hanya terlihat disebagian sisi dengan tekstur gari-garis menyerupai kayu. *Background* di belakang gurita berwarna gelap dan mendominasi beberapa sisi pada subjek gurita, sehingga ada bagian yang tidak terlihat jelas karena tertutup warna gelap.

Analisis Karya

Garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang dengan warna yang lebih gelap, dan juga penggunaan yang tercipta berupa kontur, dan juga tercipta dari penggunaan pertemuan arah cahaya (gelap terang). Warna yang digunakan adalah warna ungu, biru, hijau dan abu-abu untuk sosok gurita serta merah maron untuk pulpen yang dipegang gurita. Warna coklat tua dan kuning untuk peti harta karun serta warna hitam kemerahan untuk *background*. Tekstur yang terbentuk akibat dari penggunaan cat air dan pensil warna dengan teknik blok ditumpuk arsir. Tekstur dalam karya ini tercipta karena media yang digunakan yaitu kertas sket yang sebelumnya memiliki nilai raba sedikit kasar didukung dengan penggunaan warna, baik itu gradasi atau penerapan pencahayaan serta keplastisan bentuk. Jadi tekstur yang digunakan di sini adalah tekstur semu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indra penglihatan.

Dalam karya ini keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan memancar karena memiliki bagian yang kuat berada di tengah. Bagian yang kuat tersebut meliputi bentuk, warna yang mencolok dan ukuran yang terlihat berbeda bila dibandingkan dengan bagian unsur yang lain.

Hal tersebut disebabkan oleh bentuk garis lurus dan kaku serta warna yang berbeda dari keseluruhan warna pada gambar. Irama progresif pada karya gambar ini terlihat pada perbedaan bentuk bagian tubuh gurita yang selalu berubah arah dan berbeda ukuran. Bagian tubuh gurita yang saling tumpang tindih dengan bentuk yang hampir sama menjadikan karya tersebut memiliki hubungan antar bagian sehingga secara keseluruhan sebanding dan saling menyambung.

Dominasi pada karya tersebut dilakukan dengan menempatkan bagian tubuh gurita yang meliuk-liuk tak beraturan. Bentuk peti harta karun yang memiliki intensitas warna mencolok dalam karya tersebut dimaksudkan untuk memunculkan bentuk subjek utama dan memperkuat *center of interest* pada gambar. Pertimbangan masalah kesatuan pada gambar terlihat dari bentuk figur gurita sebagai makhluk dasar laut dengan peti harta karun.

Makna simbolik dalam karya gambar yang berjudul "Gurita dan Harta" ini, penulis bermaksud menceritakan tentang manusia jahat yang memakai tinta sebagai senjata untuk berburu. Gurita memiliki empat tangan manusia sedang memegang pulpen diartikan penulis sebagai karakter jahat dari seorang koruptor yang menggunakan tinta pulpen sebagai senjata utama untuk mendapatkan keinginannya yaitu uang. Tangan manusia dan pulpen merupakan refleksi dari sebuah kehidupan nyata pada manusia. Peti harta karun diartikan sebagai hasil dari sebuah tujuan

utama yaitu materi atau harta duniawi. Kejahatan yang tidak nampak terkadang sangat berakibat fatal, karena selalu ada kesempatan dalam kesempatan. Demikian pula yang terlihat tenang, diam dan angkuh terkadang memiliki sifat yang lebih jahat dari sesuatu yang luarnya terlihat buruk.

Karya 3



Spesifikasi Karya

Judul:

Perajurit Istana

Media: Mix media pada kertas

Ukuran: 60 x 40 cm

Tahun: 2015

Deskripsi Karya

Dalam karya gambar yang berjudul "Perajurit Istana" ini menampilkan tiga figur srigala dan bangunan istana pada waktu malam hari. Tiga srigala dalam karya ini mengalami perubahan bentuk fisik ke arah manusia yang memiliki dua tangan dan kaki untuk bisa berdiri tegak. Penulis mentransformasikan tiga bentuk srigala untuk mendapatkan kesan yang lebih dari aslinya sesuai dengan imajinasi penulis. Srigala paling depan membuka mulutnya serta tangan kanan memegang senjata sejenis tombak dan tangan kiri memegang tameng besi. Srigala yang sebelah kiri dan kanan hanya terlihat

setengah bagian tubuhnya dengan bentuk dan atribut yang hampir sama. Dua srigala yang ada di belakang memiliki ekspresi wajah yang hampir sama dengan memperlihatkan gigi dan taringnya. Tiga figur srigala dalam karya ini memakai pakaian perang romawi beserta atribut senjata. Bagian paling belakang terdapat bangunan istana yang terlihat beberapa bagian. Arsitektur bangunan istana banyak terdapat pilar tinggi dengan atap kerucut, dinding yang dominan batu bata dan lubang ventilasi yang melengkung.

Analisis Karya

Garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang dengan warna yang lebih gelap, dan juga penggunaan yang tercipta berupa kontur, dan juga tercipta dari penggunaan pertemuan arah cahaya (gelap terang). Warna yang digunakan adalah dominan coklat muda dan merah. Warna monokromatik coklat, kuning emas dan merah digunakan pada figur tiga srigala dan atributnya. Warna coklat tua dan merah maron terdapat pada bangunan istana sedangkan untuk *background* menggunakan warna hitam dan biru muda. Tekstur yang terbentuk akibat dari penggunaan cat air dan pensil warna dengan teknik blok ditumpuk arsir. Tekstur dalam karya ini tercipta karena media yang digunakan yaitu kertas sket yang sebelumnya memiliki nilai raba sedikit kasar didukung dengan penggunaan warna, baik itu gradasi atau penerapan pencahayaan serta keplastisan bentuk. Jadi tekstur yang digunakan di sini

adalah tekstur semu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indra penglihatan.

Dalam karya ini keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan memancar karena memiliki bagian yang kuat berada di tengah. Bagian yang kuat tersebut meliputi bentuk, warna dan ukuran yang terlihat lebih menonjol diantara bagian yang lain. Irama progresif pada karya gambar ini terlihat pada perbedaan bentuk tubuh srigala tepatnya bagian badan dan kepala yang berangsur berubah. Tiga figur srigala yang terlihat berdiri dan seragam menjadikan gambar tersebut memiliki hubungan antar bagian sehingga secara keseluruhan sebanding dan saling menyambung. Dominasi pada karya tersebut dilakukan dengan menempatkan tiga srigala memakai jubah perang dengan ukuran yang sama. Srigala yang berada di tengah lebih detail diantara yang lain dengan maksud memunculkan bentuk subjek utama dan memperkuat *center of interest* pada gambar. Pertimbangan masalah kesatuan pada gambar terlihat dari bentuk tiga figur srigala yang memiliki banyak kemiripan seperti bentuk wajah dan warna jubah.

Makna simbolik dalam karya gambar yang berjudul "Perajurit Istana" ini, penulis bermaksud menceritakan tentang kesetiaan perajurit terhadap sang raja seperti menuruti apapun perintah dari raja. Perajurit adalah suatu bagian dalam kerajaan yang bertugas menjaga keamanan istana dan yang pertama siap dalam peperangan. Dalam hal ini perajurit bisa dikatakan sebagai pesuruh raja. Kerajaan atau Raja dalam karya ini digambarkan oleh istana. Tiga srigala yang

mimik wajahnya marah berdiri di depan sebuah istana merupakan kesetiaan pada golongannya. Berasal dari seorang pemimpin sebuah perintah merupakan cerminan dari siapa rajanya. Sehingga apapun yang dilakukan harus berdasarkan seorang pemimpin. Bahaya akan datang ketika pemimpin memiliki sifat egois dan keji dengan demikian perajurit fanatis akan tetap mati-matian membela raja walaupun rajanya berada dalam kesalahan besar.

Karya 4



Spesifikasi Karya

Judul: Raja dari Para Raja

Media: Mix media pada kertas

Ukuran: 60 x 40 cm

Tahun: 2015

Deskripsi Karya

Dalam karya gambar yang berjudul "Raja dari Para Raja" ini menampilkan bentuk transformasi binatang singa berbadan manusia dengan atribut raja. Atribut raja yang dipakai oleh singa meliputi mahkota, jubah, sabuk, senjata pedang, tameng dan bendera kebesaran. Singa tersebut memiliki tubuh yang kekar dengan banyak otot di tangan,

wajahnya seram dengan pandangan sinis dan gigi taring meruncing ke bawah. Tangan kanan singa memegang pedang dan tangan kiri tertutup oleh tameng. Singa berjubah raja dikelilingi oleh banyak tengkorak binatang dan manusia.

Analisis Karya

Garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang dengan warna yang lebih gelap, dan juga penggunaan yang tercipta berupa kontur, dan juga tercipta dari penggunaan pertemuan arah cahaya (gelap terang). Warna yang digunakan adalah monokromatik merah dan coklat, kuning, hijau, abu-abu, biru dan ungu untuk figur singa, atribut dan tengkorak. Kombinasi warna gelap seperti merah maron, coklat tua dan biru tua untuk bagian *background* dan warna putih untuk kilatan petir. Tekstur yang terbentuk akibat dari penggunaan cat air dan pensil warna dengan teknik blok ditumpuk arsir. Tekstur dalam karya ini tercipta karena media yang digunakan yaitu kertas sket yang sebelumnya memiliki nilai raba sedikit kasar didukung dengan penggunaan warna, baik itu gradasi atau penerapan pencahayaan serta keplastisan bentuk. Jadi tekstur yang digunakan di sini adalah tekstur semu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indra penglihatan.

Keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan memancar karena memiliki bagian yang kuat berada di tengah. Bagian yang kuat tersebut meliputi bentuk, warna dan ukuran yang terlihat lebih menonjol diantara bagian yang lain. Irama

progresif pada karya gambar ini terlihat pada perbedaan bentuk tengkorak bagian kepala yang berangsur berubah dan berbeda ukuran. Bentuk Figur singa dengan tengkorak memiliki kombinasi garis lengkung yang dominan sehingga menjadikan gambar tersebut memiliki hubungan antar bagian yang secara keseluruhan sebanding dan saling menyambung. Dominasi pada karya tersebut dilakukan dengan menempatkan banyak bentuk tengkorak dan satu figur singa. Dimana figur singa tersebut terlihat lebih mendominasi karena ukurannya dengan maksud memunculkan bentuk subjek utama dan memperkuat *center of interest* pada gambar. Pertimbangan masalah kesatuan pada gambar terlihat antara figur singa, tengkorak dan properti memiliki warna yang serasi antara satu sama lain.

Makna simbolik dalam karya gambar yang berjudul "Raja dari Para Raja" ini, penulis bermaksud menceritakan tentang perang antar pemimpin atau raja yang dimenangkan oleh raja yang terkuat. Figur singa dalam gambar tersebut diartikan penulis sebagai tokoh kuat yang menjadi raja terakhir dari peperangan besar yang melibatkan banyak raja. Beberapa mahkota diartikan sebagai lambang dari kepemimpinan seorang raja. Senjata berbentuk pedang dan tombak bermakna sebagai alat bantu utama dalam mengalahkan musuh. Kilatan petir diartikan penulis sebagai hadirnya kekuatan lebih yang dimiliki oleh singa, kekuatan yang didapat dari dukungan alam atau takdir kemenangan. Sering kali peperangan dijadikan sebagai cara akhir dalam

menyelesaikan masalah sehingga peperangan semakin terjadi.

Karya 5



Spesifikasi Karya

Judul: Tumenggung dan Kelana

Media: cat minyak pada kanvas

Ukuran: 60 x 60 cm

Tahun: 2015

Deskripsi Karya

Dalam karya gambar yang berjudul "Pemandu Duniawi" ini menampilkan subjek tiga ikan yang mengalami transformasi bentuk secara dominan dengan tubuh dan mimik wajah feminin menyerupai manusia perempuan. Dalam karya tersebut tiga figur manusia berkepala ikan memiliki ekspresi wajah yang angkuh dan berposisi bebas. Bentuk kepala pada tiga figur tersebut menyerupai bentuk ikan lion fish. Figur pertama yang berada di bagian depan tangan kanan memegang mike dan tangan kiri berpegangan tiang yang terlihat pada bagian atas bidang gambar. Figur ikan ke dua, kepala mengarah ke atas dengan posisi mulut terbuka menadah cairan minuman serat

tangan kanan posisi di atas memegang sejumlah uang kertas lima puluh ribu. Figur manusia ikan ke tiga berada di bagian belakang dengan posisi tubuh setengah berdiri tangan kiri memegang sebotol minuman yang ditumpahkan kepada figur ikan yang di tengah.

Analisis Karya

Garis tercipta dari penggunaan perbedaan dua bidang yang warnanya bertemu atau pertemuan antara warna terang dengan warna yang lebih gelap, dan juga penggunaan yang tercipta berupa kontur, dan juga tercipta dari penggunaan pertemuan arah cahaya (gelap terang). Warna yang digunakan adalah monokromatik coklat merah, hijau, biru, putih dan kuning untuk figur tiga manusia ikan serta empat botol minuman. Warna monokromatik merah, biru dan hijau digunakan untuk bagian uang kertas Warna ungu, merah, biru dan kuning digunakan pada bagian *background*. Tekstur yang digunakan di sini adalah tekstur semu yang bisa dirasakan dengan menggunakan indra penglihatan.

Dalam karya ini keseimbangan yang digunakan adalah keseimbangan senjang karena memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kanan dan kiri tetapi berkesan tidak berat sebelah. Hal tersebut disebabkan oleh bentuk tiga figur manusia ikan yang hampir memiliki kemiripan antara satu dengan yang lain. Irama progresif pada karya gambar ini terlihat pada perubahan bentuk manusia ikan yang satu dengan yang lainnya yang terletak pada bagian kepala. Dominasi pada karya tersebut dilakukan dengan

menempatkan tiga figur manusia ikan yang memiliki kesan bergerak bebas. Dimana ikan yang paling depan terlihat hampir semua bagian tubuhnya hal ini dimaksudkan untuk memunculkan bentuk subjek utama dan memperkuat *center of interest* pada gambar. Pertimbangan masalah kesatuan pada gambar terlihat dari bentuk tiga manusia ikan yang terletak saling berhimpitan dalam satu tempat. Hal tersebut diperkuat dengan adanya kesamaan warna dan kesamaan beberapa bagian tubuh pada ke tiga subjek tersebut.

Makna simbolik dalam karya gambar yang berjudul "Pemandu Duniawi" ini, penulis bermaksud menceritakan tentang tiga figur pemandu duniawi yang sedang menikmati peranannya. Tiga figur ikan bertubuh manusia menceritakan sosok figur wanita penghibur yang sedang menikmati kesenangan duniawi. Bentuk kepala ikan menyerupai lion fish merupakan refleksi dari makhluk indah yang beracun. Keindahan dan kemolekan tubuh merupakan aset penting bagi wanita penghibur sedangkan keindahan dan kenikmatan duniawi tidak pernah abadi karena semua itu hanya sementara dan akan berujung kerugian. Uang merupakan refleksi dari sebuah materi, bentuk sebuah imbalan dari pemakai wanita penghibur. Jaman sekarang ini wanita penghibur, tempat karaoke dan minuman keras merupakan bagian penting bagi orang tertentu untuk melampiaskan nafsu, hal tersebutlah yang didambakan oleh pnggemarnya sebagai kenikmatan duniawi.

PENUTUP

Karya yang dihasilkan penulis merupakan ekspresi/ungkapan batin yang mengambil tema sosial dengan judul transformasi binatang karnivora sebagai refleksi megalomania dalam seni gambar/*drawing*. Penulis menampilkan 10 karya seni gambar menggunakan media kertas Canson yang berukuran A2/ 60cm x 42 cm diletakan secara vertikal.

Dalam pembuatan karya penulis menggunakan peralatan gambar berupa pensil warna, pulpen warna, spidol, cat air dan kuas. Karya gambar ini dibuat penulis menggunakan teknik manual, yaitu dengan teknik gelap terang atau gradasi warna yang didominasi oleh unsur garis. Dalam menciptakan gelap terang, penulis menggunakan teknik arsir halus, kasar, silang dan tumpuk. Secara teknis penulis memakai pensil mekanik untuk membuat sket kemudian menggunakan cat air sebagai pewarnaan awal dan yang terakhir menggunakan pensil warna, pen warna serta spidol untuk menguatkan warna dan detail gambar.

Setiap karya yang dihasilkan terdapat figur utama berupa bentuk transformasi dari binatang karnivora. Sepuluh karya tersebut menggunakan gaya fantasi dengan teknik realistik sehingga dapat menciptakan karya gambar yang lebih berkarakter dan menarik sesuai dengan imajinasi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Fromm, Erich. 2000. *The Anatomy of Human Destructiveness*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar Offset.

<http://www.kaskus.co.id/thread/5200ea2720cb17aa13000001/apa-itu-megalomania> (accessed 23/07/2014).

<http://www.sridianti.com/pengertian-adaptasi-karnivora.html> (accessed 05/07/2014).

Rivai, Veitzhal. 2003. *Kepemimpinan dan Prilaku Organisasi*. Jakarta. RajaGrafindo Persada.

Subagyo,dkk.2008.*Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang.UPS UNNES Press

Suharno. 2011. *Imajinasi Transformasi Benuk Binatang Dalam Karya*. Semarang: *Laporan Proyek Studi*. Seni Rupa Unnes.

Sunaryo, Aryo. 2002. "*Nirmana 1*". *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni UNNES

Syakir dan Mujiyono. 2007. "*Gambar 1*": *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

Taufiq, Muhammad.2013. *Ekspresi Seni Gambar Unsur-Unsur Arsitektur Kuno di Masjid Menara Kudus*. Semarang. *Laporan Proyek Studi*. Seni Rupa Unnes.

Walgito, Bimo. 1980. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.