



## KONEKSI ALAM BAWAH SADAR TERHADAP PERILAKU MANUSIA SEBAGAI TEMA DALAM BERKARYA SENI GAMBAR DIGITAL

Muhammad Gunawan Assegab<sup>✉</sup>, Mujiyono

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

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Maret 2023  
Disetujui April 2023  
Dipublikasikan Mei 2023

*Keywords:*  
The Subconscious,  
Connection,  
Human Behavior,  
Digital Art

### Abstrak

Tujuan dari proyek studi ini adalah menghasilkan karya seni gambar digital yang dapat memvisualisasikan ide tentang koneksi alam bawah sadar terhadap perilaku manusia. Dalam proyek studi ini penulis memilih seni gambar digital sebagai pembuatan karya. *Ipad* dan *apple pencil* merupakan alat utama dalam pembuatan keseluruhan karya. *Software* yang digunakan merupakan *software Procreate* dan *Adobe Photoshop CC 2014*. Adapun beberapa tahapan dalam proses pembuatan karya seni digital ini. Tahapan pertama adalah pemilihan media berkarya yang terdiri dari alat, bahan dan teknik. Kedua adalah proses berkarya yang terdiri dari pengumpulan gagasan dan alasan pemilihan simbol. Ketiga merupakan proses visualisasi karya yang terdiri dari proses membuat sketsa, *inking*, *shading*, *coloring*, dan *finishing*. Proyek studi ini menghasilkan 12 karya seni gambar digital. Penulis berharap karya seni digital ini dapat bermanfaat bagi masyarakat atau *audience* baik sebagai sumber inspirasi berkarya maupun dalam memantik pikiran tentang tema alam bawah sadar.

### Abstract

*The aim of this study project is to produce digital artwork that can visualize ideas about the connection of the subconscious to human behavior. In this study project the author chooses digital art as the creation of works. Ipad and apple pencil are the main tools in making the whole work. The software used is Procreate and Adobe Photoshop CC 2014 software. There are several stages in the process of making this digital artwork. The first stage is the selection of creative media consisting of tools, materials and techniques. The second is the creative process which consists of collecting ideas and reasons for selecting symbols. The third is the process of visualizing the work which consists of the process of sketching, inking, shading, coloring and finishing. This study project produced 12 digital image artworks. The author hopes that this digital artwork can benefit the public or the audience both as a source of inspiration for work and in sparking thoughts about the theme of the subconscious.*

© 2023 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [nawang@unnes.ac.id](mailto:nawang@unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Alam bawah sadar merupakan kondisi di mana manusia mengalami kejadian tanpa disadari atau bukan atas kehendaknya. Pikiran manusia 88% dipengaruhi oleh pikiran bawah sadar, selebihnya kesadaran yang mempengaruhi kehidupan manusia (Freud 1923: 36). Menurut Freud (dalam Hall 2017: 26), secara psikologis tindakan yang mempengaruhi manusia dibagi menjadi tiga yaitu Id (nafsu), Ego (keinginan), dan Superego (norma). Ketiga komponen ini memiliki pengaruh terhadap pengambilan keputusan dalam kehidupan dan perilaku manusia (Hall 2017: 35).

Notoatmodjo (2007: 17) berpendapat bahwa perilaku manusia adalah semua kegiatan maupun aktivitas yang dilakukan oleh manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Dibutuhkan hubungan antara tiga komponen yaitu Id, Ego, dan Superego agar perilaku manusia memiliki keseimbangan. Koneksi atau hubungan dapat dibedakan menjadi dua, antara lain faktor intern dan faktor ekstern.

Menurut Rahmat (2018: 165) faktor intern adalah faktor-faktor yang timbul karena adanya pengaruh rangsangan dari dalam diri individu itu sendiri. Dalam rumusan sederhana yang diungkapkan Winkel (1989: 24) menyatakan bahwa faktor intern atau internal meliputi faktor fisiologis dan psikis. Sunarsi (dalam Hasibuan 2018: 20-21) sepakat bahwa faktor intern adalah faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu.

Faktor ekstern merupakan kebalikan dari faktor intern. Menurut Winkel (1989: 24) faktor ekstern yaitu faktor-faktor yang ada di luar individu atau yang tidak dapat dikendalikan oleh diri sendiri. Oleh karena itu ketiga komponen Id, Ego dan Superego saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Ketika manusia mulai memperoleh dorongan atau nafsu (id), maka akan dikonfirmasi lagi dengan keinginan (ego) baru kemudian akan bersinggungan tentang norma (superego) (Hall, 2017: 43).

Fenomena atau keunikan yang dapat ditimbulkan pikiran bawah sadar ini memberikan sebuah inspirasi dalam proses berkarya. Dalam proyek studi ini penulis memilih seni gambar digital sebagai pembuatan karya. Selain praktis seni gambar digital cukup populer dalam masyarakat saat ini. Teknik digital atau digital painting merupakan suatu bentuk seni yang muncul ketika teknik melukis tradisional seperti cat air, cat minyak, impasto diterapkan melalui alat digital dengan sarana komputer maupun alat digital yang mendukung perangkat lunak tertentu. Segala program digital painting mencoba meniru

penggunaan media fisik melalui berbagai *tools* seperti kuas dan efek cat (Gunadi, 2009:12).

Penulis mencoba menghadirkan karya bertema alam bawah sadar ini dengan tajuk “Koneksi Alam Bawah Sadar Terhadap Perilaku Manusia Sebagai Tema dalam Berkarya Seni Gambar Digital”. Melalui hasil karya seni ini diharapkan para audien dapat menstimulus pikiran-pikiran mengenai alam bawah sadar. Warna dan penggambaran subjek-subjek yang misterius merupakan pelopor dalam memantik pertanyaan audien. Pertanyaan-pertanyaan inilah yang menjadikan seseorang menyadari bahwa berpikir bukanlah kehendak diri, namun sebab akibat yang timbul melalui pengamatan dan pengalaman. Pengalaman ini dapat datang melalui berbagai macam indera manusia.

## METODE PENELITIAN

Terdapat beberapa tahapan dalam proses pengerjaan proyek studi “Koneksi Alam Bawah Sadar Terhadap Perilaku Manusia Sebagai Tema dalam Berkarya Seni Gambar Digital”. Tahapan *pertama* adalah pemilihan media berkarya yang terdiri dari alat, bahan, dan teknik. *Kedua* adalah proses berkarya yang terdiri dari pengumpulan gagasan dan alasan pemilihan simbol. *Ketiga* merupakan proses visualisasi karya yang terdiri dari proses membuat sketsa, *inking*, *shading*, *coloring*, dan *finishing*.

Alat dan bahan dalam pembuatan karya berbasis digital. Alat yang digunakan adalah perangkat keras Ipad 2018, *Apple Pencil*, dan laptop. Procreate dan Adobe Phothosop CC 2014 sebagai software-nya. Semua proses pembuatan karya melalui perangkat digital. Sehingga teknik yang digunakan dalam membuat keseluruhan karya adalah teknik digital painting.

Tahap kedua adalah proses berkarya yang terdiri dari pengumpulan gagasan dan alasan pemilihan simbol. Pengumpulan gagasan atau ide didapat melalui perenungan, membaca buku, mengamati karya seniman, diskusi dengan teman, atau video yang menyuguhkan visual dan tema surealis seperti dalam alam bawah sadar. Alasan pemilihan simbol ialah dapat memberikan makna kuat dalam karya.

Ketiga merupakan proses visualisasi karya yang terdiri dari proses membuat sketsa, *inking*, *shading*, *coloring*, dan *finishing*. Dalam memvisualisasikan ide-ide yang telah didapat tidak serta merta diwujudkan ke dalam karya utuh. Diperlukan pembuatan sketsa kasar terlebih dahulu untuk memunculkan ide menjadi sketsa yang akan membentuk keseluruhan gambar.

Proses diawali dengan membuat skets. Setelah

sket dirasa cukup mewakili ide, sketsa dikembangkan dengan memberi penebalan garis dengan bentuk yang lebih bersih. Tahap ini disebut dengan proses *inking*. Proses selanjutnya ialah *shading* atau pembuatan gelap terang. Penulis menggunakan proses *shading* agar proses *inking* memiliki efek gelap. Hal ini bertujuan agar saat proses pewarnaan (*coloring*) dapat dilakukan lebih efisien. Proses terakhir adalah *finishing karya*. Tahap akhir ini, ditujukan agar semua proses yang telah dilakukan dapat menjadi karya yang utuh.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karya seni gambar digital ini merupakan visualisasi dari ide-ide yang bersinggungan dengan luasnya alam bawah sadar. Karya yang penulis selesaikan dapat memberikan wahana baru dalam berpikir. Berpikir bukan lagi tentang sesuatu yang terlihat melainkan dapat menggali lebih dalam sesuatu yang tak terlihat. Alam bawah sadar cukup besar dampaknya baik dalam berkarya maupun berperilaku manusia di kehidupan sehari-hari. Karya seni gambar digital yang dihasilkan meliputi sebagai berikut.

### 1. Egosentris



**Gambar 1.** Karya Edosentris  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Egosentris

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 100 cm x 80 cm

Tahun : 2021

#### 1) Deskripsi

Karya ini menampilkan sosok berjubah. Subjek memiliki warna hijau gelap. Sosok berjubah terlihat melayang dan digambar serupa seseorang yang bermeditasi. Pada telapak tangannya terdapat sebuah kubus yang bercahaya berwarna kuning. Latar belakang menggunakan paduan warna ungu dan hijau

cerah. Subjek yang ditampilkan pada latar belakang memiliki bentuk siluet pegunungan. Sekeliling pegunungan terdapat kabut tebal berwarna putih.

Pada bagian depan terdapat subjek berbentuk tangan yang sedang menengadah. Pose tangan serupa sedang berdo'a. Tangan ini bukan tangan manusia, melainkan bebatuan. Sekeliling batuan tampak melayang ke udara. Sedangkan pada bagian bawah, penulis membuat gambar air. Air ini berwarna hijau cerah dengan garis-garis putih.

Teknik yang digunakan secara keseluruhan adalah teknik digital painting. Teknik ini divariasikan melalui penggunaan *tool brush* dengan berbagai ukuran. Pembuatan sketsa atau garis cenderung menggunakan *brush* ukuran kecil.

#### 2) Analisis Formal

Garis divisualkan dengan gaya *lineart*. Penggunaan *brush* pada garis sketsa memiliki ukuran kecil dan solid. Sedangkan pada teknik pewarnaan menggunakan *brush* ukuran lebih besar. Warna dominan pada karya ini adalah paduan warna ungu dan hijau yang difungsikan sebagai latar belakang.

Tekstur pada karya ini merupakan tekstur semu atau tidak nyata. Gelap terang pada karya ini terbentuk karena proses gradasi warna. Warna gelap yang dibuat pada bagian *background* bertujuan untuk menonjolkan warna terang pada subjek di depannya. Bentuk aktual dari karya ini didominasi bentuk non geometris. Beberapa bentuk non geometris masih dapat diidentifikasi sebagai bentuk geometris, seperti pegunungan dan bebatuan yang memiliki bentuk menyerupai bentuk segitiga dan persegi panjang.

Keserasian karya diupayakan dengan penggunaan *brush* yang sama pada tiap subjek. Pada bagian *lineart* dan detail, *brush* yang digunakan berukuran kecil. Sedangkan bagian *background* menggunakan *brush* dengan ukuran besar. Penggunaan warna pada karya ini lebih dominan warna ungu dan hijau.

Pusat perhatian berada pada subjek seseorang berjubah. Subjek sengaja diletakkan pada bagian tengah agar sesuai dengan judul dari karya ini. Pada sekeliling subjek sosok berjubah, tidak terlalu banyak subjek pendukung yang digambar. Hal ini agar tidak mengganggu poin utama dari karya ini.

Irama terlihat pada pengulangan pola-pola bebatuan yang terlihat melayang ke udara. Batuan yang melayang seolah memperkuat subjek utama. Keseimbangan diupayakan dengan cara menempatkan subjek sosok berjubah di tengah. Dapat dikatakan karya ini memiliki keseimbangan asimetris.

#### 3) Makna Karya

Karya berjudul "*Egosentris*" ini bercerita tentang bagaimana seseorang dalam kondisi ketenangan.

Melalui dzikir, do'a, menyepi, meditasi, maupun perenungan yang terlepas dari dunia nyata. Semua kegiatan spiritualis adalah kunci untuk memasuki ruang-ruang dimensi yang tidak dapat diperoleh ketika kesadaran masih bertumpu pada hal materialistik. Judul *Egosentris* bukan mengacu kepada seseorang yang hanya mementingkan diri sendiri (egois). Melainkan berpusat pada diri sendiri.

Segala tindak tanduk yang dilakukannya memiliki konsekuensi. Maka ketika seseorang telah berbuat salah, Ia tidak mudah untuk menyalahkan orang lain. Akan tetapi merenungkan kembali perbuatan yang telah dikerjakannya. Sebab akibat lebih ditekankan kepada tindakan pribadi, dan orang lain sebagai responnya. Dengan kata lain jika diri sendiri berbuat baik kepada orang lain, kebaikan akan datang dari orang tersebut dan sebaliknya. Jika balasan tidak sesuai apa yang dilakukan, bukan berarti orang lain salah. Bisa jadi niat atau cara dalam penyampaian diri belum tepat.

## 2. Kelana



**Gambar 2.** Karya Kelana  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Kelana  
Media : *Digital on Paper*  
Ukuran : 60 cm x 100 cm  
Tahun : 2021

### 1) Deskripsi Karya

Karya menampilkan sosok berjubah. Dominasi warna cenderung menggunakan warna hijau dan biru. Warna merah muda digunakan pada subjek batuan dan pegunungan. Subjek sosok berjubah terlihat berdiri pada tepi air. Sosok berjubah digambarkan dengan warna hijau tua. Pada sisi atas bidang gambar terdapat subjek mata besar yang melayang seperti matahari. Pada bentuk batuan, berbentuk acak. Beberapa di antaranya melayang di udara. Sedangkan ada bentuk pegunungan yang berbeda di sisi kanan. Pegunungan itu seperti memiliki bentuk wajah. Selain itu, langit

dan air memiliki warna yang sama. Hanya dibedakan dengan warna hijau menuju putih.

Teknik yang digunakan secara keseluruhan adalah teknik *digital painting*. Variasi teknik ini dibedakan dengan penggunaan ukuran *brush*. Penggunaan *brush* berukuran kecil untuk proses pembuatan sketsa dan detail. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesan goresan pensil. Proses pewarnaan menggunakan *brush* berukuran besar untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan lebih cepat.

### 2) Analisis Formal

Garis divisualkan dengan gaya *lineart*. Pemilihan *brush* berukuran kecil dipilih untuk proses sketsa dan *inking* bertujuan untuk membedakan antara subjek satu dengan subjek lainnya. Paduan garis lurus dan lengkung dipakai untuk pembentukan subjek yang berbeda. Garis lurus digunakan pada subjek pegunungan dan bebatuan. Garis lengkung digunakan pada subjek bola mata raksasa dan sosok berjubah. *Brush* berukuran besar digunakan untuk proses pewarnaan, khususnya pada *background*. Warna yang digunakan didominasi warna hijau dan biru. Adapun warna magenta yang digunakan untuk pewarnaan pada bagian pegunungan.

Tekstur pada karya ini merupakan tekstur tidak nyata atau semu. Terutama pada bagian *background* diberikan unsur *noise* atau bercak halus. Efek *noise* bertujuan untuk menonjolkan subjek didepannya yang digarap dengan tekstur yang lebih halus. Gelap terang diupayakan dengan proses gradasi warna terang dan warna gelap. Sehingga subjek memiliki kesan 3 dimensi atau memiliki ruang. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat seperti bentuk geometris. Hal ini dapat dilihat pada bentuk pegunungan yang menyerupai bentuk segitiga, mata berbentuk lingkaran, serta sosok berjubah yang cenderung memiliki bentuk oval.

Keserasian karya diupayakan dengan dominan warna biru dan hijau. Penggunaan warna biru dan hijau cukup banyak dipakai untuk memenuhi keseluruhan kanvas. Menjadikan nuansa dalam karya ini lebih dingin dan menenangkan antara subjek dan *background*. Pusat perhatian dalam karya ini berada pada subjek mata. Mata yang melayang dan memiliki warna paling berbeda diantara subjek-subjek yang ada. Hal ini guna memudahkan *audience* untuk langsung tertuju padanya. Sedangkan sosok berjubah menjadi subjek pendukung.

Irama pada karya ini didukung oleh penggambaran subjek-subjek yang digambar semakin jauh semakin memiliki warna yang pudar. Selain menjadikan irama, warna pada karya ini menunjukkan kedalaman ruang. Keseimbangan diupayakan dengan menggunakan teori *golden ratio*. Penempatan subjek

tidak ditempatkan pada tengah bidang kanvas. Melainkan sisi kanan bawah dan kiri bagian atas memiliki titik berat yang sama. Dapat disebut juga dengan keseimbangan asimetris. Semua subjek yang telah disusun, merupakan sebuah satu kesatuan karya.

### 3) Makna Karya

Karya berjudul “Kelana” mengungkapkan makna tersirat dan tersurat. Tersurat adalah arti kata kelana itu sendiri yang berarti menjelajah, atau perjalanan seseorang. “Dalam sebuah kesunyian antara Kau dan aku bertemu. Dalam batas kesadaran dan ketidaksadaran menyatu. Sebuah frasa yang ingin disampaikan dalam karya gambar berjudul “Kelana”.

Manusia akan terus berproses sampai Yang Maha Waktu menghentikan waktu. Bahkan jika manusia telah mencapai batas waktu. Sedangkan Yang Maha Waktu belum menghendaki dunia berhenti, ruang dan waktu akan selalu ada sampai entah kapan. Sedangkan yang tersirat cukup memainkan beberapa simbol di dalamnya. Meskipun tidak mematenkan bahwa arti simbol sama persis dengan kenyataan. Penggunaan simbol murni karena pengalaman dan limitasi pengetahuan dari penulis.

### 3. *The Omegalithikum*



**Gambar 3.** Karya *The Omegalithikum*

**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : *The Omegalithikum*

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 60 cm x 70 cm

Tahun : 2021

#### 1) Deskripsi Karya

Karya menampilkan divisualisasi dari sosok berjubah yang berdiri di depan gerbang. Mengenakan jubah berwarna hijau. Berdiri di atas sebatang kayu yang telah roboh. Gerbang yang tergambar memiliki sebuah simbol. Simbol ini seperti lambang “Omega” pada abjad terakhir Yunani. Warna gerbang tersebut

memiliki warna biru gelap dengan cahaya kuning. Gerbang besar yang sedikit terbuka memperlihatkan sebuah siluet daratan. Pada dasar gerbang terdapat air yang merefleksikan bayangan. Warna air ini memiliki warna dasar merah muda dan ungu sebagai warna gelapnya. Sedangkan warna langit yang ada dibalik gerbang, berwarna biru muda.

Teknik yang digunakan masih dengan teknik *digital painting*. Penggunaan ukuran *brush* dilakukan untuk beberapa proses berkarya yang berbeda. *Brush* berukuran kecil sampai ukuran sedang, digunakan untuk membuat sketsa atau pendetailan. Ukuran *brush* yang besar digunakan untuk mewarnai pada bagian dasar subjek dan *background*.

#### 2) Analisis Formal

Garis digambar secara nyata dengan ketebalan yang berguna untuk memisahkan antara subjek gambar. Garis relatif berbentuk engkung dan tegak lurus. Warna didominasi oleh warna biru tua dan muda. Warna biru memenuhi keseluruhan kanvas dengan gradasi cerah-gelap demikian pula warna merah. Adapula penggunaan warna lain, yaitu hijau dan orange, dan kuning.

Tekstur pada karya ini merupakan tekstur semu. Pengupayaan tekstur ini dibuat melalui arsiran. Kesan seperti dinding besar berada pada subjek pintu gerbang. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat non geometris. Namun pada bentuk non geometris masih dapat diidentifikasi bentuknya. Seperti bentuk gerbang yang menyerupai bentuk geometris persegi panjang, sosok berjubah dan batang pohon berbentuk oval.

Keserasian karya terdapat pada pemilihan warna yang senada. Warna ini merupakan turunan warna gelap ke terang. Dalam karya ini penggunaan warna didominasi warna biru tua. Pusat perhatian berada pada bentuk gerbang raksasa yang terlihat di depan sosok berjubah. Simbol omega yang sangat besar terdapat di permukaan dinding. Irama diupayakan pada penempatan tiap subjek yang semakin jauh memiliki warna yang lebih pudar dibandingkan dengan warna subjek yang ada berada di depannya. Keseimbangan karya memakai keseimbangan asimetris, dimana penempatan subjek berada disebelah kanan dan kiri dengan titik berat yang berbeda.

#### 3) Makna Karya

Pada karya “*The Omegalithikum*” penulis memberikan makna tertentu untuk memberikan wahana atau sensasi berpikir pada *audience*. “*The Omegalithikum*” merupakan keterkaitan kalimat pada zaman prasejarah. Omega dalam bahasa Yunani berarti akhir. *Litik* yang berarti batu, serta Kum yang berarti zaman atau periode. Penulis menggunakan kalimat tersebut sebagai penggambaran pada zaman sekarang

yang telah menghadapi akhir dan kehancuran. Manusia tidak pernah tahu takdir dunia akan berakhir dengan kebahagiaan atau kehancuran. Karena tidak pernah dijelaskan akhir dunia sebenarnya, yang pasti akhir selalu ada ketika permulaan terjadi. Akhir dunia bukanlah akhir dari segalanya, justru dalam kebinasaan akan datang sebuah keabadian.

#### 4. Ruci



**Gambar 4.** Karya Ruci  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Ruci

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 60 cm x 60 cm

Tahun : 2021

##### 1) Deskripsi Karya

Visual pada karya ini menampilkan sebuah subjek sentral yang memiliki bentuk serupa Kala. Disekitar kala terdapat bebatuan yang mengitarinya. Wajah kala digambarkan dengan mata bulat dan lidah yang menjulur keluar. Di hadapan kala, terdapat subjek gambar berukuran kecil. Subjek gambar berukuran kecil tersebut merupakan sosok berjubah. Sosok berjubah berdiri dengan mengangkat satu tangannya. Warna yang digunakan pada karya meliputi: warna biru, coklat terang, dan hijau terang.

Teknik *digital painting* dengan memanfaatkan penggunaan *brush* dengan berbagai ukuran menjadi teknik dasar pembuatan karya ini. Ukuran *brush* kecil digunakan untuk membuat sketsa dan proses pendetailan. Sedangkan arsiran halus atau besar digunakan untuk gradasi warna.

##### 2) Analisis Formal

Garis digambarkan secara aktual berupa garis. Penggunaan garis nyata untuk memisahkan antara subjek satu dengan subjek lainnya. Garis dengan ketebalan tipis digunakan untuk membuat sketsa pada karya dengan menggunakan *brush* berukuran kecil. Sedangkan pewarnaan menggunakan *brush* dengan

ukuran besar. Warna pada karya ini merupakan paduan warna biru dan coklat terang.

Tekstur pada karya merupakan tekstur semu. Gelap terang pada karya terbentuk dari gradasi warna. Bentuk aktual dari karya ini didominasi bentuk non geometris. Beberapa bentuk non geometris dapat diidentifikasi sebagai bentuk geometris. Seperti bentuk matahari dan kepala kala yang berpola lingkaran. Batuan dan sosok berjubah memiliki menyerupai bentuk oval.

Keserasian diupayakan dengan penggunaan warna warna yang tidak terlalu banyak. Hanya terdapat warna biru untuk warna langit dan dominasi warna coklat pada subjek Kala dan pasir. Irama terlihat pada subjek pendukung disebelah kanan dan kiri yang dibuat dengan ukuran dan bentuk yang sama. Serta bentuk yang dibuat sedikit kabur menunjukkan kedalaman jarak subjek yang semakin jauh terlihat tidak jelas. Keseimbangan yang digunakan merupakan keseimbangan simetris. Hal ini dikarenakan bentuk yang digambar pada bagian kanan dan kiri sama semua ukurannya. Serta penempatan subjek Kala yang terletak tepat ditengah kanvas. Kesatuan karya terbentuk dari gabungan antara prinsip desain yang telah dituliskan di atas.

##### 3) Makna Karya

Pemilihan judul pada karya ini berdasarkan kisah pewayangan, yaitu kisah saat tokoh Bima atau Werkudara melakukan meditasi di atas gunung untuk menemukan jati dirinya sebelum masuk ke dalam medan perang Baratayudha. Tanpa disengaja melalui proses nyepi tersebut di datangilah Bima oleh sesosok yang tidak diketahui pada alam bawah sadarnya. Bima yang terlena pada dunia yang ditunjukkan sosok tersebut bergumam ingin tinggal selamanya di dunia tersebut. Namun sosok itu pun berkata padanya belum saatnya untuk berada ditempat ini, bukankah kamu datang kemari untuk mengetahui jati diri, bukan merasakan kesenangan. Ternyata sosok yang berada dalam tubuhnya atau alam bawah sadarnya mirip dengan dirinya sendiri yang bernama Dewa Ruci atau Bima Suci. Melalui cerita tersebutlah penulis terinspirasi untuk mengabadikan momen perjumpaan diri kedalam karya berjudul "Ruci".

#### 5. Nyala

##### 1) Deskripsi Karya

Karya ini memiliki warna dominan merah tua dan ungu. Sedangkan warna hijau hanya digunakan pada beberapa subjek seperti siluet gunung dan daun. Gunung yang terdapat dalam karya memiliki bentuk seperti seseorang berjubah. Bentuk lilin yang menyala diatas daun digambar semakin pudar dari kejauhan. Sisi

kanan kiri terdapat bentuk bebatuan layaknya ruang pada goa. Warna air dan langit memiliki warna yang sama, yakni merah tua dan jingga. Warna tersebut tergambar sebagai refleksi langit kedalam permukaan air.

Teknik yang digunakan pada karya ini adalah teknik arsir. Teknik ini hanya dibedakan dengan ukuran *brush*. Pada proses membuat *line art* dan pendetailan menggunakan *brush* berukuran kecil. Sedangkan pada proses pewarnaan menggunakan *brush* ukuran besar. Adapun penggunaan *tool bucket* untuk mengisi *base color* atau pada *background*.

## 2) Analisis Formal

Garis dalam karya ini dibuat secara aktual dengan kecenderungan penggunaan garis lengkung. Penggunaan *brush* dibedakan sesuai kebutuhan pada proses berkarya. Pada proses sketsa dan pendetailan menggunakan *brush* berukuran kecil, sedangkan proses pewarnaan menggunakan *brush* berukuran besar. Warna yang digunakan didominasi warna merah tua dan magenta.

Tekstur karya ini merupakan tekstur semu, dikarenakan tidak dapat diraba secara nyata. Gelap terang pada karya dilakukan dengan gradasi warna. Penggunaan warna tua dan warna muda menjadikan subjek memiliki kesan 3 dimensi. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat non geometris. Namun beberapa bentuk ini dapat diidentifikasi melalui *form oval* pada keseluruhan subjek, seperti gunung, lilin, api, dan daun.



**Gambar 5.** Karya Nyala  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Nyala

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 60 cm x 60 cm

Tahun : 2021

## 3) Makna Karya

Pengambilan judul “Nyala” terinspirasi dari kisah keimanan atau keyakinan seseorang. Keimanan tidak

ada yang tahu bentuknya, tapi akan selalu memberikan dampak psikologis bagi pelakunya yaitu menyalakan kehidupan atau semangat di diri masing-masing. Karena sesungguhnya manusia akan rapuh jika tidak memiliki keyakinan, hanya keraguan yang akan menaunginya. Dalam diri manusia selalu terdapat diri yang perlu untuk dijumpai, yaitu diri sendiri. Diri yang dimaksud bukan apa yang terlihat dibalik kaca akan tetapi diri sesungguhnya. Diri yang dapat menuntun manusia ke jalan yang benar.

## 6. Koneksi



**Gambar 6.** Karya Koneksi  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Koneksi

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 30 cm x 30 cm (4 panel)

Tahun : 2021

## 1) Deskripsi Karya

Karya memvisualkan 4 subjek pokok yang berbeda dalam 4 panel kanvas. Pada panel 1 menampilkan karya berupa mata raksasa. Mata tersebut terbang melayang. Warna yang digunakan adalah putih *monochrome*. Gradasi warna putih hingga keabu-abuan mendominasi keseluruhan kanvas pada panel 1. Di bawah subjek mata, terlihat subjek sosok berjubah. Terletak diantara reruntuhan batuan.

Panel 2 menampilkan subjek tengkorak. Warna keseluruhan didominasi warna coklat keemasan. Warna coklat keemasan ini digunakan untuk menggambarkan subjek dan latar belakang. Pada atas subjek tengkorak, terdapat subjek sosok berjubah. Serta pada sisi kanan atas kanvas terlihat gambar bulan.

Pada panel 3, karya divisualisasikan dengan dominasi warna hitam *monochrome*. Mulai dari subjek hingga *background* memiliki gradasi dari warna hitam keabu-abuan. Subjek utama dalam karya panel 3 adalah

bentuk jantung yang dimodifikasi menjadi sebuah pulau di lautan. Pada bagian *foreground* menampilkan beberapa terumbu karang. Permukaan air yang tergambar bewarna gelap.

Panel 4, menampilkan bentuk menyerupai bentuk otak manusia. Warna merah *monochrome* menjadi warna yang dominan pada karya ini. Penggunaan warna merah digunakan untuk gambar subjek dan *background*. Bentuk otak yang sedikit abstrak digambar dengan serangkaian garis. Garis ini memenuhi area kanvas. Pada bagian bawah subjek otak, terdapat subjek sosok berjubah. Sosok ini tergambar dengan warna putih.

Teknik pada karya ini seluruhnya menggunakan teknik *digital painting*. Teknik ini divariasikan dengan memanfaatkan beberapa *tool brush*. *Brush* yang digunakan pada pembuatan sketsa dan pendetailan menggunakan *brush* berukuran kecil. Pada proses pewarnaan *brush* yang digunakan menggunakan ukuran yang lebih besar.

## 2) Analisis Formal

Garis yang digunakan pada keseluruhan 4 panel karya *relative* menggunakan garis lengkung. Pewarnaan menggunakan *brush* berukuran besar. Warna yang digunakan pada 4 karya ini, seluruhnya menggunakan warna *monochromatic*. Warna ini terdiri atas putih, emas, hitam dan merah. Semua warna dibedakan berdasarkan panel yang berbeda.

Tekstur karya merupakan tekstur semu. Gelap terang pada tiap karya terbentuk dari hasil proses gradasi warna. Proses pencampuran warna gelap dan terang dirancang berdasarkan intensitas cahaya yang masuk mengenai subjek. Sehingga menimbulkan kesan 3 dimensi pada setiap subjek. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat pada *form* oval dan lingkaran sehingga membentuk beberapa subjek.

Keserasian karya diupayakan dengan pemilihan subjek. Karena pada karya ini terdapat 4 panel karya dengan warna yang berbeda. Subjek merupakan penghubung utama yang mengaitkan atau menyerasikan keempat karya ini. Semua bentuk subjek yang dipilih merupakan bagian dari organ tubuh manusia. Mulai mata, tengkorak, jantung, dan otak. Warna yang digunakan sengaja ditampilkan dengan warna *monochrome*.

Pusat perhatian pada tiap panel karya berbeda, namun memiliki kesamaan yaitu subjek organ tubuh manusia. Pada panel 1 subjek utamanya adalah mata. Panel 2 terpusat pada subjek tengkorak. Panel 3 pusatnya berada pada subjek jantung. Panel 4 berpusat pada subjek berbentuk otak.

Irama terlihat pada nuansa tiap karya pada setiap panel. Nuansa yang timbul karena penggunaan warna

*monochrome* menjadikan keempat karya ini tidak saling mengganggu. Irama ini dimulai dengan warna yang lebih terang mulai putih menuju warna emas kemudian abu-abu tua serta merah tua. Keseimbangan karya ini sendiri merupakan keseimbangan asimetris karena memiliki titik berat yang berbeda. Kesatuan karya diupayakan dengan penggunaan *brush* yang sama. Empat karya ini merupakan sebuah satu kesatuan.

## 3) Makna Karya

Makna dari karya gambar digital “Koneksi” ialah segala sesuatu yang ada dalam tubuh, memiliki peran tersendiri. Karya series yang terdiri dari 4 gambar ini memiliki sub judul tersendiri, mulai dari mata (Mata Mata), Tengkorak (Kerangka), Jantung (Palung Tak Berujung), Otak (Hippocampus). Masing-masing memiliki warna yang berbeda begitu pula dengan makna-makna penggunaan warnanya. berdasarkan urutannya yaitu, putih, emas, hitam, dan merah.

## 7. OCDE



Gambar 7. Karya OCDE

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : OCDE

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 15 cm x 15 cm (9 panel)

Tahun : 2021

### 1) Deskripsi Karya

Karya ditampilkan dalam bentuk kode atau abjad. Setiap abjad diletakkan pada kanvas berbeda dengan pembagian 9 panel. Tiap panel diisi dengan abjad secara acak. Abjad atau kode ini digambar secara subjektif dengan simbol yang mewakili huruf. Warna yang digunakan adalah abu-abu *monochrome*.

Teknik yang digunakan merupakan teknik *digital painting* dengan pemanfaatan *tool brush*. Ukuran *brush* yang digunakan bervariasi sesuai dengan kebutuhan pada proses berkarya. Pada proses pewarnaan cenderung memakai *brush* berukuran besar. Sedangkan



pada proses pembuatan *outline* dan *detailing* menggunakan *brush* berukuran kecil.

## 2) Analisis Formal

Garis yang digunakan relative menggunakan gabungan dari garis lurus dan lengkung. Warna yang digunakan adalah abu-abu *monochrome*. Warna ini didominasi dalam penggunaan *background* pada keseluruhan panel karya.

Tekstur pada karya ini merupakan tekstur semu. Tektur ini diupayakan dengan penggunaan beberapa *brush*. Gelap terang diupayakan melalui gradasi warna tua dan warna yang lebih muda. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat seperti bentuk non geometris. Namun pada beberapa subjek yang terdapat pada karya dapat diidentifikasi sebagai bentuk geometris, seperti bentuk lingkaran dan persegi panjang.

Keserasian pada karya ini diupayakan dengan bentuk *background* dan warna yang sama. Pada karya ini karya dibagi menjadi 9 panel. Warna yang digunakan didominasi dengan warna abu-abu *monochrome*. Pusat perhatian pada karya ini terdapat pada subjek yang berupa simbol atau abjad.

Irama terlihat dari pengulangan *background* yang digunakan pada 9 panel karya. Keseimbangan pada karya ini merupakan paduan antara keseimbangan asimetris dan simetris. Keseimbangan asimetris terdapat pada subjek utamanya yakni bentuk simbol yang berbeda-beda pada tiap panel. Sedangkan keseimbangan simetris terbadapat pada peletakan simbol yang berada di tengah kanvas pada tiap panel. Serta penggambaran *background* yang dibuat dengan proses *mirror*.

Kesatuan pada karya ini merupakan adanya kesembilan karya yang disatukan pada bentuk panel. Tiap karya memiliki unsur dan makna yang saling berkaitan dengan panel lainnya. Jika karya ini berkurang satu panel, tidak dapat dijadikan sebuah satu karya yang utuh. Hal ini dikarenakan karya ini merupakan sebuah anagram yang akan menjelaskan tentang sebuah bentuk kalimat.

## 3) Makna Karya

Pada karya ini penulis tidak terlalu banyak memberikan pesan, hanya saja penulis ingin mengajak *audience* untuk merangkai huruf agar menjadi satu kalimat utuh. Dalam karya ini terdapat 9 panel yang berarti setiap panel berisikan satu huruf. Huruf yang dimaksud sesuai susunan karya adalah G, O, T, S, I, E, R, E, N jika dirangkai menjadi satu kata akan menjadi "EGOSENTRI" yaitu mengacu pada tema yang diangkat dan judul pameran ini dibuat.

Egosentri atau egosentris berarti seseorang yang berpusat pada diri sendiri. Meski tampak negatif artinya bukan berarti berpusat pada diri sendiri adalah

mementingkan diri sendiri dan tidak peduli terhadap orang lain. Jika pusat diri adalah diri sendiri maka seseorang akan lebih berhati-hati dalam bertindak karena semua yang ada diluar dirinya merupakan bagian dari dirinya, maka dari itu disebut sebagai pusat.

## 8. Ghoib



**Gambar 8.** Karya Ghoib  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Ghoib

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 50 cm x 70 cm

Tahun : 2021

### 1) Deskripsi Karya

Karya menampilkan subjek berbentuk ngengat. Ngengat ini berukuran raksasa dan sedang mendarat pada sebuah bukit berbatu. Pada area *background* hanya terdapat siluet perbukitan atau batuan. Warna pada subjek ngengat berwarna putih dengan kombinasi sedikit warna ungu muda. Pada bagian batuan yang digunakan sebagai pijakan berwarna magenta. Sosok berjubah memiliki warna hijau tua. Sedangkan pada bagian *background* didominasi warna nila kehijauan. Adapun siluet batuan berwarna biru keunguan.

Teknik yang digunakan menggunakan teknik *digital painting* dengan mengkombinasikan dengan ukuran *brush* yang berbeda. *Brush* berukuran besar digunakan sebagai proses pewarnaan *background* dan *base color*. Sedangkan *brush* berukuran kecil digunakan sebagai *outline* dan pendetailan karya. *Brush* ini digoreskan berbeda dengan penggunaan pewarnaan pada *background*, yakni *brush* digoreskan dengan cara arsir.

### 2) Analisis Formal

Garis yang digunakan pada karya ini relatif dominan dengan garis lengkung. Penggunaan garis-garis yang *solid* mempertegas subjek satu dengan

subjek lainnya. Garis ini diupayakan dengan pemilihan *brush* berukuran kecil. Warna yang digunakan paduan dari bermacam warna, meliputi warna magenta, putih, nila, hijau muda dan hijau tua.

Tekstur pada karya merupakan tekstur tidak nyata atau semu. Tekstur ini diupayakan dengan *brush* yang digoreskan dengan arsiran. Gelap terang terlihat dari gabungan antara warna tua dan warna yang lebih muda. Sehingga menciptakan kesan 3 dimensi. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat sebagai bentuk non geometris. Namun bentuk ini masih dapat diidentifikasi pada *form* oval yang membentuk kepala, badan, dan kaki subjek ngengat. Hal ini juga terlihat pada subjek bebatuan dan sosok berjubah.

Keserasian diupayakan dengan pemilihan *brush* dan arsiran yang sama pada tiap subjek. Penggunaan warna didominasi warna magenta, ungu dan nila. Pusat perhatian pada karya ini terdapat pada bentuk subjek ngengat. Ngengat ditampilkan dengan ukuran yang besar dengan warna yang negatif menyisakan warna putih di kanvas.

Irama terlihat pada penempatan subjek yang mengerucutkan pada subjek ngengat. Keseimbangan pada karya ini merupakan keseimbangan asimetris. Penempatan subjek cenderung memiliki titik berat yang berbeda pada tiap sisi kanvas. Kesatuan karya diupayakan melalui gabungan dari prinsip-prinsip desain yang telah direncanakan.

### 3) Makna Karya

Seperti halnya judul yang diusung “Ghoib” yang berarti makhluk yang tak terlihat. Seekor ngengat yang tergambar bertubuh besar berada diatas lembah. Ngengat masih berkerabat dekat dengan kupu-kupu dan mengalami metamorphosis sempurna. Ngengat sendiri memiliki perbedaan dengan kupu-kupu dalam hal keaktifan, bila kupu-kupu aktif siang hari maka ngengat aktif pada malam hari (*nocturnal*).

Makna tentang perbedaan waktu antara siang dan malam bagi penulis merupakan hal yang penting, karena tiap waktu memiliki karakteristik dan kecocokan dalam menjalankan sebuah aktivitas, misalnya perenungan. Perjalanan perenungan dan proses meditasi akan lebih mudah dan cocok jika dilakukan pada malam hari karena pada malam hari aktivitas manusia mulai menyepi.

## 9. Labyrinth

### 1) Deskripsi Karya

Karya menampilkan sebuah labirin. Pada sisi pojok kiri bawah terdapat subjek ngengat. Ngengat raksasa ini terlihat sedang dikendarai seseorang. Warna pada labirin cenderung memiliki warna hijau keemasan. Terdapat simbol omega pada tengah-tengah

tembok labirin. Pada subjek ngengat memiliki warna yang lebih *colorful*. Terlihat pada sisi sayap memiliki warna merah muda dan jingga. Pada sisi kanan dan kiri sayap ngengat terdapat bentuk yang menyerupai bentuk mata. Bentuk ini memiliki warna hijau muda. Pada bagian tubuh ngengat warna biru dan hijau muda menjadi dasar pewarnaannya. Sedangkan pada sosok yang mengendarainya bewarna hijau.

Teknik pada karya ini menggunakan teknik *digital painting* dengan mengkombinasikan berbagai macam ukuran *brush*. *Brush* berukuran kecil digunakan untuk proses pembuatan *outline* dan detail. Sedangkan *brush* berukuran besar digunakan untuk proses pewarnaan.



**Gambar 9.** Karya *Labyrinth*  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : *Labyrinth*

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 100 cm x 43 cm

Tahun : 2021

### 2) Analisis Formal

Garis pada karya ini relatif didominasi dengan garis lengkung. Garis ini terlihat pada semua subjek. Garis ini diupayakan menggunakan pilihan *brush* yang berukuran kecil. Garis ini juga dimaksudkan untuk dijadikan *outline*. Warna yang digunakan didominasi warna hijau keemasan pada bagian *background*-nya. Sedangkan berbagai macam warna ada pada subjek ngengat. Warna tersebut meliputi warna merah muda, jingga, hijau muda, biru muda, coklat dan hijau tua.

Tekstur diupayakan dengan penggunaan *brush* yang berbeda sehingga menghasilkan tekstur semu. Gelap terang didapatkan dari campuran gradasi warna. Sehingga dari penggunaan warna tua dan warna yang lebih muda dapat menghasilkan kesan 3 dimensi pada karya. Bentuk aktual dan dominan merupakan bentuk non geometris. Akan tetapi pada beberapa subjek masih dapat diidentifikasi bentuk geometrisnya seperti oval dan lingkaran. Karena karya ini lebih menonjolkan bentuk non geometris menjadikan karya ini lebih dinamis.

Keserasian terdapat pada penggunaan *brush* yang diatur dengan ketebalan yang sama pada tiap *outline*. Selain itu penggunaan warna dominan hijau keemasan pada *background* dapat menyerasikan perbedaan warna yang digunakan pada subjek ngenat. Proses pewarnaan dengan *brush* berukuran besar bertujuan untuk meminimalisir warna yang tidak menyatu secara merata.

Pusat perhatian pada karya ini tentu terdapat pada bentuk labirin yang hamper memenuhi keseluruhan kanvas. Keseimbangan pada karya ini memiliki keseimbangan asimetris. Penempatan subjek yang memiliki titik berat yang berbeda diupayakan agar dapat menimbulkan kesan yang lebih dinamis. Kesatuan dari karya ini adalah kaitan antara subjek labirin dengan subjek ngenat. Tanpa salah satunya, karya ini kehilangan makna yang ingin disampaikan oleh Penulis.

### 3) Makna Karya

"*Labyrinth*" atau labirin berarti sistem jalur yang rumit disertai jebakan-jebakan berujung jalan buntu yang sengaja dibuat untuk menyesatkan orang yang melaluinya. Dalam kehidupan manusia hidup di bumi merupakan sebuah labirin yang harus dilalui. Tujuan yang mereka tempuh tak lain tak bukan untuk memperoleh ridho dari Yang Kuasa. Apa gunanya hidup seribu tahun walau tak sembahyang (ibadah) merupakan kata-kata yang familiar yang dapat dijumpai di berbagai platform bahkan di belakang truk-truk pengangkut barang atau angkutan umum lainnya.

## 10. Kendali



**Gambar 10.** Karya Kendali  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Kendali

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 50 cm x 50 cm

Tahun : 2021

### 1) Deskripsi Karya

Karya menampilkan lima subjek berbentuk ngenat serta sosok berjubah yang berada ditengahnya. Warna ngenat memiliki corak warna yang berbeda-beda. Mulai dari biru muda, jingga, kuning, hijau dan ungu muda. *Background* yang digunakan berwarna putih polos dengan variasi warna acak yang cukup abstrak. Sosok berjubah berwarna hijau. Visual yang diperlihatkan menampilkan kelima ngenat sedang mengelilingi sosok berjubah.

Teknik yang digunakan adalah teknik *digital painting* dengan penggunaan *brush* berbagai ukuran. *Brush* berukuran kecil digunakan sebagai pembuatan *outline* dan detail. Proses pewarnaan memanfaatkan *brush* berukuran lebih besar.

### 2) Analisis Formal

Garis divisualisasikan relatif menggunakan garis lengkung. Penggunaan garis lengkung bertujuan agar subjek terlihat lebih dinamis. Pada pembuatan *outline* dan detail menggunakan *brush* berukuran kecil. *Brush* berukuran besar digunakan untuk proses pewarnaan baik pewarnaan *background* maupun *base color* pada setiap subjek.

Tekstur pada karya merupakan tekstur semu. Tekstur ini tidak dapat dirasakan secara nyata melalui sentuhan fisik pada karya. Gelap terang pada karya diupayakan melalui proses gradasi warna. Percampuran antara warna muda dan warna tua menjadikan subjek memiliki nuansa 3 dimensi. Bentuk aktual pada karya didominasi dengan bentuk non geometris.

Keserasian diupayakan melalui pilihan warna yang *colorful*. Warna yang digunakan cukup banyak, yakni biru muda, kuning, biru, nila, hijau, ungu muda, hijau tua, dan putih. Pusat perhatian berada pada subjek ngenat yang mengelilingi subjek sosok berjubah yang berdiri tepat ditengahnya. Karya yang dibuat dengan tampak atas menampilkan sosok berjubah sebagai *central*. Irama pada karya ini terlihat dari perulangan subjek ngenat yang dibuat berjumlah lima ekor. Pada bagian *background* dibuat warna dengan bentuk mirip *flare* ataupun *liquid* menjadikan *flow* dari karya ini lebih dinamis.

Keseimbangan yang digunakan merupakan keseimbangan asimetris. Hal ini dikarenakan penempatan beberapa subjek yang ditempatkan diberbagai sudut kanvas. Kesatuan dari karya ini adalah hadirnya ngenat yang mengelilingi sosok berjubah. Tanpa subjek sosok berjubah, karya ini hanya menampilkan gambar ngenat yang tanpa arti yang lengkap.

### 3) Makna Karya

Karya berjudul "Kendali" terlihat makhluk gaib berukuran raksasa mengitari sosok berjubah. Bukan

sedang memangsa namun kelima makhluk ghaib ini sedang terpana atau memusatkan perhatiannya kepada sosok berjubah tersebut. Sosok berjubah yang mengangkat tangan dan tongkat seperti ingin mengendalikan kelima makhluk gaib tanpa keraguan sedikitpun. Lima makhluk ghaib yang memiliki sifat sendiri-sendiri diibaratkan dengan nafsu didalam diri manusia.

Kelima nafsu yang dimiliki tidak untuk dibunuh satu sama lain, walaupun nafsu buruk sekalipun. Justru karena manusia memiliki nafsu atau keinginan, ini yang membedakan manusia berbeda dengan makhluk lainnya. Nafsu ini hanya perlu dikendalikan dan dikeluarkan pada waktu yang tepat. Jika seseorang berhasil menyeimbangkan nafsu didalam dirinya, niscaya dalam hidup akan mendapat ketenangan batin. Alangkah baiknya jika nafsu yang dipelihara tidak mendominasi dari nafsu satu dengan nafsu yang lain. Bahkan seseorang jika memiliki nafsu mutmainah (keinginan berlaku baik) berlebihan pun tak baik bagi manusia itu sendiri, sebaik-baik nafsu mutmainah ia tetaplah napsu juga.

## 11. Dimensi 5



**Gambar 11.** Karya Dimensi 5  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : Dimensi 5

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 60 cm x 60 cm

Tahun : 2021

### 1) Deskripsi Karya

Karya menampilkan beberapa subjek berbentuk mata. Mata ini terlihat melayang-layang. Pada latar belakang menampilkan sebuah bentuk abstrak mirip dengan pola spiral. Warna *background* didominasi warna biru dan ungu muda. Warna pada mata memiliki warna berbeda-beda. Adapun warna coklat, biru, dan ungu. Warna putih terdapat pada area bola

mata dan titik-titik disekitar subjek mata. Teknik yang digunakan merupakan teknik *digital painting*. Penggunaan ukuran *brush* yang variatif digunakan untuk beberapa proses pewarnaan dan pendetailan. Besar kecilnya *brush* yang digunakan agar mempermudah tiap proses berkarya.

### 2) Analisis Formal

Garis yang digunakan relatif menggunakan garis lengkung. Garis ini digunakan sebagai *outline* pada setiap subjek. Penggunaan *brush* berukuran kecil merupakan pilihan yang dipakai untuk membuat *outline* menyerupai goresan pensil. Warna yang digunakan merupakan paduan warna biru muda dan ungu tua pada bidang *background*. Gradasi dari paduan warna ini memiliki nuansa yang sejuk dan surealistik.

Tekstur merupakan tekstur semu dengan diupayakan melalui pemilihan *brush*. Gelap terang digunakan untuk menghasilkan nuansa 3 dimensi. Gelap terang ini terjadi karena paduan antara gradasi warna tua dan warna muda. Bentuk aktual dan dominan terlihat dari *form* lingkaran yang membentuk mata.

Keserasian diupayakan melalui pemilihan subjek yang hanya terdapat bentuk mata. Mata-mata ini hanya divariasikan pada warna pupilnya yang berbeda. Kesan mistis dan surealis tergambar melalui bubuhan warna yang digunakan pada *background*. Warna biru muda dan ungu muda menjadikan subjek mata-mata menjadi menonjol.

Pusat perhatian terdapat pada subjek mata yang melayang-layang di udara. Irama yang terdapat pada karya ini terlihat dari *background* dan subjek mata. Kedua hubungan ini seperti memiliki nuansa pola yang berbentuk spiral. Keseimbangan yang digunakan merupakan keseimbangan asimetris. Penempatan subjek yang diposisikan secara acak pada bidang kanvas yang menjadikannya keseimbangan ini asimetris. Kesatuan karya diupayakan melalui gabungan antara prinsip-prinsip desain yang telah dilakukan.

### 3) Makna Karya

Pemakaian judul dimensi 5 adalah pengembangan dari beberapa literatur yang kemudian diadopsi penulis sebagai sumber imajinasi. Dimensi pada karya ini digambarkan melalui bentuk mata yang terlihat tersedot atau melayang dalam ruang yang tidak diketahui latar belakangnya. Dalam pengertian dimensi yang dikembangkan melalui imajinasi. Sosok subjek mata-mata ini memberikan makna-makna tentang makhluk atau bukan makhluk selain manusia yang dapat dan hidup diberbagai ruang. Mereka dapat melihat tindak tanduk manusia yang berada di bumi.

Mata-mata yang cukup banyak berbicara seolah mereka melihat semua apa yang tak dapat dilihat oleh

manusia. Namun dalam hal ini mereka hanya mengamati tidak dapat bertindak sendiri untuk mengadili ataupun memberikan bantuan kepada umat manusia. Mereka hanya sesuatu yang disuruh atau ditugaskan oleh Dzat yang lebih besar. Dalam alam bawah sadar, kita dapat menjangkaunya. Siapakah sosok itu.

## 12. Post-Human 0.8



**Gambar 12.** Karya *Post-Human 0.8*  
**Sumber:** Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

Judul : *Post-Human 0.8*

Media : *Digital on Paper*

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Tahun : 2021

### 1) Deskripsi Karya

Karya ini menampilkan sosok manusia mirip dengan *cyberpunk*. Subjek tersebut memiliki warna biru dan hijau pada area wajah. Pada bagian pakaian berwarna ungu dan pada gambar otak memiliki warna merah muda. Subjek lain yang ada pada karya ini berada di atas kepala subjek manusia *cyberpunk*. Subjek berbentuk siluet sosok berjubah berwarna putih. *Background* pada karya ini berwarna biru gelap dengan gradasi warna hijau dan ungu.

Teknik yang digunakan merupakan teknik *digital painting*. Penggunaan *brush* dengan ukuran yang variatif bertujuan untuk proses berkarya. *Brush* ukuran kecil digunakan untuk pembuatan *outline*, sedangkan *brush* berukuran besar digunakan pada proses pewarnaan.

### 2) Analisis Formal

Garis lengkung digunakan pada keseluruhan subjek. Hal ini memberikan kesan dinamis pada subjek. Penggunaan garis pada *outline* diupayakan melalui penggunaan *brush* berukuran kecil. Warna yang digunakan merupakan paduan warna biru, hijau, ungu, dan merah terang.

Tekstur karya termasuk ke dalam tekstur semu. Tekstur ini dikarenakan pada pembuatan karya menggunakan teknik *digital painting*. Sehingga untuk memperoleh tekstur, hanya menggunakan *brush* yang berbeda. Gelap terang dicapai melalui gradasi warna gelap dan warna yang terang. Melalui gradasi warna dapat memberikan kesan tiga dimensi. Warna gelap pada *background* bertujuan agar subjek utama memiliki *point of view*. Bentuk secara aktual dan dominan terlihat pada *form* oval pada bentuk kepala dan kabel-kabel yang berada di atas kepala.

Keserasian diupayakan melalui penggunaan *tone* warna yang sama dengan warna *background*. Warna hijau, biru, ungu, dan merah muda mendominasi keseluruhan bidang kanvas. Warna ini dikombinasikan dengan gradasi yang halus, sehingga warna-warna yang berbeda dapat menyatu.

Pusat perhatian ada pada subjek manusia *cyberpunk*. Subjek dibuat memenuhi seluruh kanvas. Menjadikan subjek ini menjadi lebih menonjol dari pada subjek lain. *Background* dibuat polos dengan gradasi warna bertujuan agar fokus subjek utama tidak terganggu. Keseimbangan pada karya ini termasuk keseimbangan asimetris. Hal ini karena subjek tidak memiliki bentuk kanan kiri yang sama persis.

### 3) Makna Karya

*Post-Human 0.8* merupakan gabungan antara kata *post* dan *human*. Kata ini secara subjektif dipilih oleh penulis sebagai penyampaian makna yang berarti manusia setelah atau pasca manusia. Karya ini menyampaikan makna tentang latar belakang yang terjadi pada dunia atau setelah manusia memasuki babak baru dalam dunia imajinasi. Sesaat seseorang melakukan serangkaian pemikiran dan menyelami hal-hal yang berada di dalam dunia bawah sadar. Manusia bisa jadi menanyakan keberadaannya.

Pertanyaan apakah aku sudah dapat dikatakan sebagai manusia, atau sebenarnya masih termasuk kedalam spesies *homosapiens*. Apakah arti manusia sebenarnya. Berbagai macam pikiran yang timbul di dalam pemikiran setiap manusia mengapa sangat berbeda. Apakah keberagaman ini dapat diakses semua orang atau pemikiran tiap orang hanya dimiliki oleh orang tertentu. Hal-hal yang mulai membingungkan dan penuh ambiguitas memenuhi isi kepala.

## PENUTUP

Melalui proyek studi ini penulis bermaksud untuk memberikan visualisasi tentang karya bertemakan alam bawah sadar. Mulai penggunaan ide, warna, dan nuansa surealis dapat memperkuat makna dalam karya. Meskipun setiap karya dapat dinikmati dan diapresiasi

secara subjektif. Justru bagi penulis, hal ini yang menjadikan karya ini terhubung dan tersalurkan ke arah audience. Audience menjadi terpantik dan menerkanerka tentang apa maksud dari karya-karya yang ditampilkan.

Gambar digital menjadi teknik yang digunakan untuk mempromosikan karya tak sebatas gambar dua dimensi. Melalui perangkat digital, karya dapat dikembangkan untuk pengaplikasian pada platform tertentu guna memperluas jangkauan audience. Di samping itu, gambar digital menawarkan kemudahan. Terlebih, gambar digital merupakan karya yang relevan untuk anak muda jaman sekarang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Freud, S. 1923. *The Ego and the Id*. . London: Hogarth Press.
- Gunadi W. 2009. *Digital Painting With Photoshop*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Hall C. S. 2017. *Naluri Kekuasaan Sigmund Freud*. Yogyakarta: Narasi
- Hasibuan, Malayu S.P. 2018. *Managemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Notoatmodjo. S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rahmat P. S. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winkel W. S. 1989. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia