



## POTRET SENIMAN *RENAISSANCE* SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA SENI *POP ART*

Rickey Dwi Eriyanto✉, Gunadi

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

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima November 2021

Disetujui Desember 2021

Dipublikasikan Januari 2022

#### Keywords:

Portrait, pop art, renaissance artist

### Abstrak

Perkembangan *Renaissance* menghasilkan corak kebudayaan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah kesenian. Tentunya terdapat hal yang menarik jika tokoh-tokohnya diangkat menjadi karya seni gambar dengan pendekatan gaya seni pop. Tujuan pembuatan Proyek Studi dengan judul "Potret Seniman *Renaissance* sebagai Inspirasi Berkarya Seni *Pop Art*" adalah 1) menuangkan ide dan kreativitas penulis mengenai potret tokoh-tokoh seniman era *Renaissance* ke dalam bentuk gambar potret dengan pendekatan gaya *Pop Art*, 2) menghasilkan karya seni gambar potret gaya *Pop Art* yang mengangkat tokoh-tokoh seniman era *Renaissance*. Pembuatan "Potret Seniman *Renaissance* Sebagai Inspirasi Berkarya Seni *Pop Art*" dilakukan secara digital. Teknik yang digunakan penulis dalam berkarya gambar adalah perpaduan teknik digital bergaya *Pop Art*. Dalam pembuatan proyek studi ini dilakukan beberapa tahapan. Antara lain pengamatan, gagasan berkarya, pengumpulan data, reduksi data, memahami karakter, pembuatan sketsa, mengaplikasikan sketsa pada media digital, pewarnaan secara digital, finishing dan display karya. Pembuatan gambar potret melalui teknik digital dengan pemilihan gaya *pop art* ini relatif lebih sederhana dengan pemilihan gaya realis dan pendekatan eksplorasi warna serta untuk menunjukkan eksistensi dari pembuat karya. Keunikan karya terletak pada penggunaan teknik dan pendekatan eksplorasi warna dalam gambar potret karena warna dinilai penting untuk menjelaskan karakter atau kepribadian dalam diri seseorang. Warna juga dapat berfungsi menyampaikan pesan untuk mempengaruhi perilaku dan penilaian estetis seseorang. Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menjadi inspirasi bagi serupa bahwa dalam berkarya potret dapat mengambil berbagai tema dan menggunakan berbagai teknik serta media.

### Abstract

The development of the Renaissance produced a cultural pattern in various fields of life, one of which was art. Of course, there are interesting things if the characters are made into works of art with a pop art style approach. The purpose of making a Study Project with the title "Portrait of Renaissance Artists as Inspiration for Pop Art Art" is (1) to express the author's ideas and creativity regarding portraits of Renaissance-era artists into portrait images with a Pop Art style approach, (2) to produce works of art. Pop Art style portrait drawing featuring Renaissance era artists. The making of "Portrait of Renaissance Artists as Inspiration for Pop Art" is done digitally. The technique used by the author in creating images is a combination of digital techniques in the style of Pop Art. In making this study project, several stages were carried out. These include observations, creative ideas, data collection, data reduction, understanding characters, making sketches, applying sketches to digital media, digital coloring, finishing and displaying works. Making portrait images through digital techniques with the selection of a pop art style is relatively simpler with the choice of a realist style and a color exploration approach as well as to show the existence of the creator of the work. The uniqueness of the work lies in the use of color exploration techniques and approaches in portrait images because color is considered important to explain the character or personality in a person. Color can also serve to convey messages to influence a person's behavior and aesthetic judgment. With this study project, it is hoped that it can contribute and be an inspiration for artists that in creating portraits they can take various themes and use various techniques and media.

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [ibefq2020@unnes.ac.id](mailto:ibefq2020@unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

*Renaissance* menjadi tonggak awal yang menandai kebangkitan peradaban modern di Eropa. *Renaissance* atau Abad Pembaruan berasal dari Bahasa Perancis yang berarti kelahiran kembali. Zaman *Renaissance* ditandai dengan pesatnya kemajuan di berbagai bidang ilmu pengetahuan terutama seni dan kebudayaan. Pada masa ini setiap orang yang beraliran humanisme mendapat kebebasan untuk mengembangkan kemampuannya dan menikmati dunia. Setelah sekian lama mengalami abad kegelapan, zaman *Renaissance* menjadi titik awal kejayaan bangsa Eropa.

Perkembangan *Renaissance* menghasilkan corak kebudayaan di berbagai bidang kehidupan salah satunya kesenian. Arti *Renaissance* yang merupakan kelahiran kembali tampaknya terlihat sejalan dengan para pemikir dan seniman Eropa yang kembali melihat ide-ide lama yang ditinggalkan oleh bangsa Yunani dan Romawi dalam bentuk ide, bangunan, atau karya seni sebagai salah satu faktor yang paling berpengaruh. Pada zaman *Renaissance* ini karya seni cenderung bersifat lebih realistis, humanis, dan romantis dengan menampilkan sosok manusia yang dianggap ideal sesuai dengan anatomi tubuh manusia yang asli.

Wallschlaeger dan Snyder (dalam Syakir dan Mujiyono 2007:4) menjelaskan bahwa gambar merupakan proses visual untuk menggambarkan atau menghadirkan *figure* dan bentuk pada sebuah permukaan dengan menggunakan pensil, pena, 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 menggunakan pensil atau pen. Tetapi sekarang istilah gambar telah mengalami perluasan makna dari *monochrome* (berbasis satu warna) menjadi lebih dari satu warna (*polychrome*) karena dihasilkan dari berbagai media untuk mampu menghasilkan ketepatan, ketakjuban, dan ekspresif (Syakir dan Mujiyono 2007:4-5).

Potret merupakan representasi seseorang yang mengutamakan karakter wajah sebagai unsur yang penting. Bertujuan untuk menampilkan personalitas dan perasaan seseorang, dan menurut Susanto (2012:317) menyimpulkan bahwa gambar potret adalah menyajikan suatu bentuk objek hasil tiruan atau representasi manusia yang menekankan pada

karakter wajah dan “sesuatu” yang ada pada diri seseorang di atas bidang gambar melalui alat gambar.

Pemilihan jenis karya gambar potret dengan pendekatan *pop art* dalam mempresentasikan tokoh seniman renaissance ini untuk menonjolkan kemiripan tokoh yang di gambar, sehingga akan lebih mudah mengungkapkan suatu ide atau gagasan mengenai para seniman renaissance yang karyanya sangat dikenal sampai saat ini. Pemilihan teknik digital dengan pertimbangan efektivitas dan kepraktisan terhadap fitur - fitur yang sudah tersedia pada perangkat komputer, proses pembuatan gambar potret melalui teknik digital dengan pemilihan gaya *pop art* ini relatif lebih sederhana dengan pemilihan gaya semi realis dan pendekatan eksplorasi warna serta untuk menunjukkan eksistensi dari pembuat karya. Alasan menggunakan teknik dan pendekatan tersebut karena warna dinilai penting untuk menjelaskan karakter atau kepribadian dalam diri seseorang. Warna juga dapat berfungsi menyampaikan pesan untuk mempengaruhi perilaku dan penilaian estetis seseorang.

## METODE PENELITIAN

### Media Berkarya

Peralatan dan bahan yang digunakan saat pembuatan karya yaitu foto referensi, kertas gambar, pensil, laptop, *optical mouse*, pen tablet, dan printer. Sedangkan teknik yang digunakan yaitu teknik digital secara *outline*, dan *halftone* dengan *genre Pop Art*.

### Proses Berkarya

Proses berkarya mulai dari tahap konseptual berupa:

1. Tahapan Konseptual
2. Tahapan Visualisasi
3. Pra Pameran
4. Pasca Pameran

Selanjutnya dilakukan tahap visualisasi berupa:

1. Membuat sketsa pada kertas
2. Pemindahan sket pada media digital
3. Pewarnaan karya
4. *Finishing*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karya proyek studi disusun dalam rincian sebagai berikut: Gambar Potret, spesifikasi karya (identitas karya) meliputi judul, media, teknik, ukuran karya dan tahun pembuatan karya. Terdapat deskripsi karya secara menyeluruh yang membahas tampilan visual dalam karya tersebut. Selain itu, juga terdapat analisis karya yang membedah unsur, prinsip-prinsip dan ide gagasan dalam karya tersebut.

### Karya 1



Judul : Leonardo da Vinci  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Tokoh dan judul tersebut bernama “Leonardo da Vinci” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Leonardo da Vinci dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada bagian wajah tampak tatapan yang serius dengan janggut yang Panjang dan lebat serta mengenakan atribut berupa topi. Sedangkan di bagian separuh badan mengenakan jaket mantel tebal berbulu. Pada karya ini, Leonardo da Vinci yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau *outline* hitam sebagai dasar dan warna bayangan paling gelap untuk menunjukan bahwa mereka hadir di kehidupan zaman pertengahan yang kelam. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pada pewarnaan bagian objek gambar menggunakan warna hijau, merah menyerupai merah muda, merah menyerupai merah jingga, kuning dan jingga. Pada bagian warna juga mendapatkan kesan bayangan agar objek tidak terlalu datar.

Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan dua garis diagonal sejajar berwarna hitam sebagai pemisah warna. Dengan beberapa warna yang mencolok merah, biru dan ungu serta garis diagonal yang tegas dan satunya diagonal. Karya tersebut merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital dengan warna yang mendominasi cerah.

Dalam karya *pop art* Leonardo da Vinci sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling

mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Dominasi untuk menciptakan karya pop art yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Leonardo da Vinci sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Leonardo da Vinci. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Leonardo da Vinci ini menggunakan warna-warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan merah muda cerah. Warna - warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas bergelombang.

### Karya 2



Judul : Michelangelo  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Tokoh dan judul tersebut bernama “Michelangelo” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Michelangelo dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada karya yang menampilkan potret sosok Michaelangelo setengah badan dengan fokus pada bagian wajah tampak tatapan tajam dengan janggut yang Panjang dan lebat. Sedangkan di bagian separuh badan mengenakan baju yang dihadirkan dengan kesan tebal. Pada karya ini, Michelangelo yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau *outline* hitam. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pada bagian warna juga mendapatkan kesan bayangan agar objek tidak terlalu datar. Untuk pewarnaan pada bagian wajah berwarna ungu, rambut berwarna biru dan mengenakan baju berwarna biru toska. Sedangkan untuk

background berwarna gradasi merah muda dan ungu dengan objek pendukung garis - garis spiral dan titik-titik di belakang objek utama. Dalam karya *pop art* Michelangelo sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri *pop art* pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Michelangelo dalam bentuk *pop art*. Karena garis dapat membentuk keseluruhan gambar pada karya proyek studi ini menjadi saling terhubung sehingga tercipta objek yang memiliki kesatuan dan keserasian. Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Michelangelo sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Michelangelo. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Leon Michaelangelo ini menggunakan warna-warna terang yaitu biru terang, hijau tosca, ungu kebiruan dan ungu kemerahan yang warnanya cerah.

### Karya 3



Judul : Rafael Sanzio  
Media : Digital Print, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Karya pada proyek studi ini menampilkan tokoh dan judul tersebut bernama “Rafael Sanzio” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Rafael Sanzio dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet *Huion seri H640P* sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas *Matte* berukuran 70 cm x 50 cm. Potret Rafael

dihadirkan setengah badan tampak menoleh ke belakang dengan tatapan tajam, rambut Panjang terurai memakai topi dan kain baju khas zaman Renaissance. Pada karya ini, Raphael Sanzio yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau *outline* hitam sebagai dasar. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pewarnaan pada bagian wajah berwarna kuning senada dengan topi yang digunakannya, lalu rambutnya berwarna biru tosca, dan memakai baju berwarna ungu. Pada bagian warna dan bagian lainnya juga mendapatkan kesan bayangan agar objek tidak terlalu datar. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan garis-garis abstrak bercorak diagonal sejajar berwarna gradasi ungu dan merah muda, lalu ada *outline* berwarna hitam serta dilengkapi motif titik-titik di beberapa bagian. Karya tersebut merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital menggunakan teknik vektor dengan jenis karya *Pop art*, yang menggunakan warna-warna cerah mendominasi.

Dalam karya *pop art* Rafael Sanzio sebagai Tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri *pop art* pada majalah dan komik.

Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Rafael Sanzio sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Rafael Sanzio. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Rafael Sanzio ini menggunakan warna-warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan merah muda cerah. Warna-warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas.



#### Karya 4



Judul : Donatello  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Tokoh dan judul pada karya proyek studi berjudul “Donatello” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. tokoh Donatello dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet *Huion* seri H640P sebagai alat untuk menggambar *digital* dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada bagian wajah tampak tatapan yang serius dan tenang, dengan janggut yang sedikit panjang dan lebat serta mengenakan atribut berupa kain yang diikat seperti sorban. Sedangkan di bagian separuh badan mengenakan jaket mantel. Pada karya ini, Donatello yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam sebagai dasar. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pewarnaan pada bagian wajah menggunakan warna coklat kemerah-merahan dengan gradasi untuk menampilkan kesan gelap terang. Lalu rambut pada janggut diberi warna ungu muda dengan garis-garis outline berwarna hitam. Mengenakan mantel berwarna kuning dan garis ungu, dan kain di kepala berwarna merah keunguan. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan garis - garis yang runcing berwarna kuning, dan ditengah - tengahnya terdapat lingkaran berwarna biru dan latar belakangnya berwarna ungu serta ada titik-titik yang menyebar di seluruh bidang pada background. Karya pada proyek studi ini merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital menggunakan teknik vektor dan bergenre *Pop Art* dengan warna yang mendominasi warna - warna cerah.

Dominasi untuk menciptakan karya pop art yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh

Donatello sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Donatello. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Donatello ini menggunakan warna - warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan merah muda cerah. Warna-warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *pop art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas. Secara ekstrinsik, karya ke-4 yang menampilkan tokoh Donatello ini merupakan penggambaran tokoh legendaris pada dunia seni rupa, terutama dalam seni patung dari marmer. Teknik khususnya dalam membuat membuat karya - karyanya menjadi tampak seperti nyata. Bisa dikatakan Donatello adalah pematung terbaik di era awal *renaissance*. Selain itu kepribadiannya yang murah hati dan sopan serta sangat baik dalam memperlakukan teman-temannya serta tidak mementingkan uang sehingga karya - karyanya murni sebagai bentuk dari ekspresi dari dirinya. Pada proyek studi ini Donatello dihadirkan dengan tatapan wajah yang tenang dan berkhayal serta warna - warna yang menggambarkan ketenangan dan kedamaian.

#### Karya 5



Judul : Sandro Botticelli  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Tokoh dan judul tersebut bernama “Sandro Botticelli” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. “Sandro Botticelli” dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet *Huion* seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada bagian wajah tampak tatapan yang serius dan tajam, dengan rambut ikal terurai serta mengenakan atribut berupa topi. Sedangkan

di bagian separuh badan mengenakan baju seperti jaket. Pada karya ini, Sandro Botticelli yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam menggunakan gradasi warna sehingga menampilkan bayangan gelap terang. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pewarnaan pada wajah menggunakan dua warna yaitu biru dan ungu seolah tampak wajahnya terbelah menjadi dua, lalu untuk rambutnya berwarna kuning dan memakai topi berwarna ungu. Lalu mengenakan jaket berwarna ungu dengan garis biru dan bagian tengah berwarna putih. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan garis - garis yang membentuk segitiga lancip menghadap ke objek utama berwarna biru dan merah muda dengan motif titik-titik serta pada bagian kanan background terdapat garis garis diagonal dan horizontal berwarna ungu putih dan biru putih. Karya tersebut merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital dengan teknik vektor bergenre *Pop Art* yang menggunakan warna - warna cerah sebagai ciri khasnya.

Dalam karya *pop art* Sandro Botticelli sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri *pop art* pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Sandro Botticelli dalam bentuk *pop art*.

Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Sandro Botticelli sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Sandro Botticelli. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “point of interest”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Sandro Botticelli ini menggunakan warna-warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan merah muda cerah. Warna-warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas.

Caravaggio merupakan seorang seniman yang berasal dari Roma, Italia. Karya lukisnya merupakan kombinasi antara realita mengenai keadaan manusia pada saat itu dan terlihat bernuansa emosional dan dramatis. Lukisan Caravaggio yang terkenal adalah “*The Calling of Saint Matthew*”.

## Karya 6



Judul : Caravaggio  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Tokoh dan judul tersebut bernama “Caravaggio” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Potret Caravaggio dihadirkan dalam bentuk gambar *vector* dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada proyek studi ini, Caravaggio dihadirkan dengan wajah tampak serius menghadap ke depan dengan rambut pendek ikal dengan warna ungu dan outline berwarna merah, lalu matanya berwarna kuning. Sedangkan di bagian separuh badan mengenakan jaket mantel berwarna biru muda bergradasi untuk menampilkan kesan gelap terang. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah yang berwarna ungu muda dan bergradasi juga. Potret dihadirkan separuh badan agar mudah untuk dikenali. Lalu Pada bagian warna background juga mendapatkan kesan bayangan agar objek tidak terlalu datar. Background berupa garis-garis dengan dominasi terpusat pada objek yang berwarna kuning dan merah muda setengah ungu. Serta dihiasi ornamen titik-titik untuk mengisi bidang background agar lebih tampak serasi dan seimbang dan tidak terlihat kosong. Karya tersebut merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital dengan warna yang mendominasi cerah.

Dalam karya *Pop Art* Caravaggio sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri *pop art* pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Caravaggio dalam bentuk *pop art*.

Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Caravaggio sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Caravaggio. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Caravaggio ini menggunakan warna-warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan merah muda cerah. Warna - warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas.

#### Karya 7



Judul : Masaccio  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Masaccio merupakan pelukis pertama yang menggunakan titik lenyap dan perspektif linear sebagai teknik untuk melukis. Karya - karya Masaccio yang terkenal diantaranya “Santisima Trinidad”, “San Giovenale Triptico” dan “Pengusiran taman Eden”.

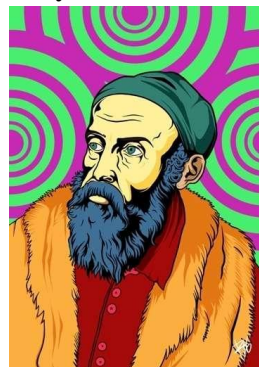
Tokoh dan judul tersebut bernama “Masaccio” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Potret tokoh Masaccio dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada karya proyek studi ini fokus pada wajah Masaccio yang dihadirkan dalam setengah badan dengan tatapan tajam menghadap tajam. Masaccio dihadirkan memakai topi dengan rambut ikal terurai. Lalu memakai baju seperti jaket. Pada karya ini, Masaccio yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam sebagai dasar dan warna gradasi untuk menghadirkan

gelap terang. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pada pewarnaan bagian wajah berwarna biru dengan variasi warna yang digradasi, lalu rambut berwarna ungu dan topi berwarna biru lebih gelap, lalu untuk bajunya memiliki dua warna yaitu Sebagian berwarna kuning dan sebagian lagi berwarna orange. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan garis-garis lancip yang menyebar ke seluruh bagian background berwarna biru, ungu dan garis-garis putih serta diisi titik - titik yang tersebar di seluruh bagian background sebagai hiasan dan mengisi ruang agar tidak terkesan kosong. Karya tersebut merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital teknik *vector* bergenre *Pop Art* yang menggunakan warna - warna cerah.

Dalam karya *Pop Art* Masaccio sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri pop art pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Masaccio dalam bentuk *pop art*. Karena garis dapat membentuk keseluruhan gambar pada karya proyek studi ini menjadi saling terhubung sehingga tercipta objek yang memiliki kesatuan dan keserasian.

Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Masaccio sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Masaccio. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Masaccio ini menggunakan warna - warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan merah ke-orange an. Warna - warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas.

#### Karya 8





Judul : Titian  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Titian merupakan seniman yang berasal dari Pieve di Cadore, Italia. Dia lahir pada tahun 1448 dan meninggal pada tahun 1576 di Venesia. Pengaruhnya sangat mendalam sehingga generasi masa depan seniman Barat dipengaruhi oleh tekniknya. Salah satu mahakarya pertamanya adalah “Assumption of the Virgin” yang lain terinspirasi oleh mitologi seperti “Venus dan Adonis” dan “Venus dan pemain kecapi”.

Tokoh dan judul tersebut bernama “Titian” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Potret tokoh Titian dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada karya proyek studi ini fokus pada wajah Titian yang dihadirkan dalam setengah badan dengan tatapan tajam menghadap ke samping. Titian dihadirkan memakai topi dengan rambut pendek namun memiliki janggut yang tebal dan panjang, memakai baju dan mantel berbulu. Pada karya ini, Titian yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam sebagai dasar dan warna gradasi untuk menghadirkan gelap terang. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Dalam karya *pop art* Titian sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri *pop art* pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Titian dalam bentuk *pop art*. Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Titian sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Titian. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Titian ini menggunakan warna - warna terang yaitu warna biru, ungu, hijau, coklat muda dan coklat kemerahan cerah. Warna - warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni

*Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas. Secara ekstrinsik, karya ke-8 yang menampilkan Titian ini merupakan penggambaran tokoh legendaris pada dunia seni rupa, terutama dalam seni lukis. Sehingga digambarkan dengan tatapan tajam.

#### Karya 9



Judul : Tintoretto  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

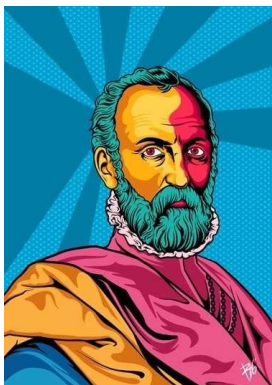
Tintoretto merupakan seniman yang terkenal dengan gaya lukisannya yang teatrikal dan dengan gerakan-gerakan yang mengejutkan. Karyanya yang terkenal adalah “Perjamuan Terakhir” dan “Surga”. Tokoh dan judul tersebut bernama “Tintoretto” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Potret tokoh Tintoretto dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada karya proyek studi ini fokus pada wajah Tintoretto yang dihadirkan dalam setengah badan dengan tatapan tajam menghadap ke depan sedikit menyerong ke samping. Tintoretto dihadirkan dengan rambut pendek namun janggutnya lebat dan Panjang, memakai baju dan mantel berbulu. Pada karya ini, Tintoretto yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam sebagai dasar dan warna gradasi untuk menghadirkan gelap terang. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah Tintoretto hingga separuh badan agar mudah untuk dikenali. Pada pewarnaan bagian wajah berwarna ungu dengan gradasi berwarna merah kecoklatan untuk menghadirkan kesan bayangan, lalu rambut dan janggut berwarna biru setengah ungu gelap, memakai baju berwarna coklat kemerahan dan mantel bulu yang senada tapi lebih terang. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan garis-garis berkontur berliuk-liuk yang tersebar di seluruh bagian background



sebagai hiasan dan mengisi ruang agar tidak terkesan kosong. Sedangkan bagian backgroundnya berwarna berwarna biru toska, hijau kekuningan dan warna ungu yang posisinya saling bersilangan. Karya Tintoretto ini merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital teknik vector bergenre *Pop Art* yang menggunakan warna - warna cerah.

Unsur garis merupakan merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Tintoretto dalam bentuk *pop art*. Karena garis dapat membentuk keseluruhan gambar pada karya proyek studi ini menjadi saling terhubung sehingga tercipta objek yang memiliki kesatuan dan keserasian. Dominasi untuk menciptakan karya pop art yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Tintoretto sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Tintoretto. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Tintoretto ini menggunakan warna-warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan coklat kemerahan cerah. Warna - warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas. Secara ekstrinsik, karya ke-9 yang menampilkan tokoh Tintoretto ini merupakan penggambaran tokoh legendaris pada dunia seni rupa, terutama dalam seni lukis. Tintoretto merupakan sosok yang tenang dan apa adanya. Latar belakangnya yang seorang yang serba kekurangan menjadikan karakternya menjadi lebih sederhana.

#### Karya 10



Judul : Paolo Veronese  
Media : *Digital Print*, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Paolo Veronese merupakan pelukis yang

terkenal dalam bidang mencampur warna sehingga warna pada karya-karyanya terlihat unik namun tetap serasi. Selain itu dia juga terkenal dengan dekorasi ilusinya baik pada lukisan dinding maupun pada lukisan cat minyak. Tokoh dan judul tersebut bernama “Paolo Veronese” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Potret tokoh Masaccio dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak *Software* Adobe Photoshop CC 2018 dengan media *pen tablet* Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas Matte berukuran 70 cm x 50 cm. Pada karya proyek studi ini fokus pada wajah Paolo Veronese yang dihadirkan dalam setengah badan dengan tatapan tajam menghadap ke depan, namun posisi badannya sedikit menyerong ke samping. Paolo Veronese dihadirkan berambut pendek namun memiliki janggut lebat namun tidak terlalu Panjang. Lalu Paolo Veronese digambarkan memakai baju berkerah tinggi berenda, dan diselimuti kain sebagai atribut pelengkap pakaiannya. Pada karya ini, Paolo Veronese yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam sebagai dasaran dan warna gradasi untuk menghadirkan gelap terang untuk mengisi bagian-bagiannya. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pada pewarnaan bagian wajah dibuat dua warna, setengah berwarna orange dan setengahnya lagi berwarna merah dengan gradasi untuk menunjukkan gelap terangnya. Lalu rambut dan janggut berwarna biru toska, sedangkan bajunya berwarna ungu kemerahan dan kain yang tersampir berwarna kuning dan sedikit warna biru. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan garis-garis lancip yang menyebar ke seluruh bagian background berwarna biru muda dan biru tua serta garis-garis putih serta diisi titik-titik yang tersebar di seluruh bagian background sebagai hiasan dan mengisi ruang agar tidak terkesan kosong. Karya tersebut merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital teknik vector bergenre *Pop Art* yang menggunakan warna-warna cerah.

Dalam karya *pop art* Paolo Veronese sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri pop art pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Paolo Veronese dalam bentuk *pop art*. Karena garis dapat membentuk keseluruhan gambar pada karya proyek studi ini menjadi saling terhubung sehingga tercipta objek yang memiliki kesatuan dan keserasian.

Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Leonardo da Vinci sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Paolo Veronese. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Paolo Veronese ini menggunakan warna-warna terang yaitu warna biru, ungu kemerahan, orange, dan hijau toska cerah. Warna-warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni Pop Art sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas. Secara ekstrinsik karya ke-10 yang menampilkan tokoh legendaris pada dunia seni rupa, terutama dalam seni lukis yang karyanya bisa dinikmati sampai sekarang.

### Karya 11



Judul : Filippo Brunelleschi  
Media : Digital Print, Kertas Matte  
Ukuran : 50 cm x 70 cm  
Tahun : 2022

Brunelleschi merupakan seniman yang terkenal sebagai pendiri arsitektur pada era Renaissance. Dia adalah seorang arsitek, desainer, dan pematung. Karyanya yang terkenal adalah kubah katedral yang berada di kota Florence. Tokoh dan judul tersebut bernama “Filippo Brunelleschi” ini dibuat pada tahun 2022 berukuran 70 cm x 50 cm. Potret tokoh Filippo Brunelleschi dihadirkan dalam bentuk gambar potret dengan teknik digital. Menggunakan perangkat lunak Software Adobe Photoshop CC 2018 dengan media pen tablet Huion seri H640P sebagai alat untuk menggambar digital dan dicetak pada kertas *Matte* berukuran 70 cm x 50 cm. Pada karya proyek studi ini fokus pada wajah Filippo Brunelleschi yang dihadirkan dalam setengah badan dengan tatapan tajam menghadap ke atas. Filippo Brunelleschi dihadirkan dengan rambut ikal terurai dan sedikit botak. Lalu memakai baju seperti

mantel dan ada kain yang disampirkan di Pundak sebelah kirinya sebagai atribut. Pada karya ini, Filippo Brunelleschi yang merupakan objek utama digambarkan menggunakan garis tepi atau outline hitam sebagai dasaran dan warna gradasi untuk mengisi bagian-bagiannya serta menghadirkan gelap terang. Pengambilan bentuk objek berfokus pada bagian wajah hingga separuh badan agar mudah untuk di kenali. Pada pewarnaan bagian wajah berwarna biru mulai dari hidung ke atas dan warna ungu dari hidung ke bawah, rambut berwarna merah muda keunguan, bajunya berwarna biru muda dengan kerah melingkar berwarna kuning dan kancing berwarna ungu yang senada dengan kain yang disampirkan di Pundak kirinya. Pada latar belakang atau background dihadirkan dengan tiga bagian dipisahkan dengan garis horizontal berwarna hitam. Bagian-bagian tersebut berwarna biru yang warnanya berbeda sehingga seolah membentuk garis-garis menyebar, warna kuning dan garis-garis putih serta diisi titik-titik yang tersebar di seluruh bagian background sebagai hiasan dan mengisi ruang agar tidak terkesan kosong. Dan background yang paling bawah berwarna merah yang warnanya berbeda sehingga seolah membentuk garis-garis menyebar. Karya proyek studi ini merupakan karya dua dimensi yang dibuat di tahun 2022 dengan media digital teknik vector bergenre *Pop Art* yang menggunakan warna - warna cerah.

Dalam karya *pop art* Filippo Brunelleschi sebagai tokoh portrait ini, penulis menghadirkan titik pada objek dan background, yang paling mendominasi hadirnya titik pada karya ini terletak pada background. Walaupun titik tampak terstruktur, disini titik hanya bersifat sebagai pelengkap dan menjadi ciri pop art pada majalah dan komik. Unsur garis merupakan merupakan salah satu bagian penting dalam penciptaan karya berjudul Filippo Brunelleschi dalam bentuk *pop art*. Karena garis dapat membentuk keseluruhan gambar pada karya proyek studi ini menjadi saling terhubung sehingga tercipta objek yang memiliki kesatuan dan keserasian.

Dominasi untuk menciptakan karya *pop art* yang artistik, penulis menghadirkan wajah tokoh Filippo Brunelleschi sebagai objek utama, penulis memfokuskan kepada bagian kepala dan setengah badan. Hal ini untuk mendapatkan karakteristik dari tokoh Filippo Brunelleschi. Proporsi antara kepala dan badan hampir mendominasi bidang gambar sebagai “*point of interest*”. Sedangkan untuk pewarnaan pada karya tokoh Filippo Brunelleschi ini menggunakan warna - warna terang yaitu warna biru, ungu, merah, kuning dan putih cerah. Warna-warna cerah ini, memang ciri khas dari karya seni *Pop Art* sehingga terlihat mencolok dan memiliki keunikan yang dapat menarik perhatian masyarakat luas.

## PENUTUP

Proyek studi ini sebagai sarana penulis untuk menunjukkan sikap rasa apresiatif terhadap tokoh-tokoh seniman era *Renaissance* yang merupakan masa kejayaan seni rupa terutama dibidang seni lukis yang melahirkan banyak sekali tokoh-tokoh seniman legendaris yang karyanya sampai saat ini masih ada dan menjadi aset dunia yang bernilai jual tinggi dan sebagai warisan budaya serta dokumentasi mengenai budaya di era tersebut. Sebelas karya yang dihasilkan pada proyek studi ini menampilkan tokoh seniman era *Renaissance* yang setiap potretnya memiliki keunikan dalam struktur wajah, karakteristik serta latar belakang sosial namun masih tetap menampilkan bentuk karakteristik wajahnya sehingga bisa dikenali walau dibuat dalam karya *Pop Art*.

Penulis menemukan beberapa hal yang menarik dalam membuat karya potret gaya Pop Art secara digital ini. Analisis struktur wajah tokoh seniman agar tetap terlihat karakter dan keunikan yang setiap orang yang berbeda-beda, menjadi pengalaman yang menarik bagi penulis. Penggabungan antara teknik realis dan *Pop Art* dengan karakter yang artistik dan memunculkan kesan yang ekspresif serta memunculkan harmoni baru dalam sebuah karya. Perbedaan karakter dari setiap media dan teknik menghasilkan perpaduan yang cukup menarik jika disatukan dalam sebuah karya seni. sehingga pada karya proyek studi ini dapat ditemukan susunan atau komposisi yang unik dalam bentuk potret tokoh seniman Renaissance yang wajahnya terlihat klasik namun dihadirkan secara lebih modern sehingga memunculkan suasana yang unik.

Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat, mahasiswa, perupa, dan para apresiator lainnya, terutama yang menggeluti bidang seni rupa dan khususnya seni lukis, agar bisa menjadi referensi untuk menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis, hasil karya dalam proyek studi ini dapat diterima sebagai bahan apresiasi dalam mengenali karya seni rupa dan tokoh-tokohnya yang menjadi legenda dan berkontribusi banyak dalam peradaban manusia di masa lalu yang hasil karyanya masih bisa dinikmati hingga saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi Suwaji. 1985. *Berapresiasi Pada Seni Rupa*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Hadiansyah, Riki. 2015. "Gambar Potret Tokoh Perupa Modern" *Proyek Studi*. FBS, Pend.

- Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Sukaryono, Eddi, dkk. 1986 "*Seni Rupa GBPPSMP*." Surakarta: Widya Data.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. "Nirmana". Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1*. Jurusan Seni Rupa: FBS UNNES.
- Sunaryo, Aryo. 2010. "Bahan Ajar Seni Rupa". Pengembangan Materi 1: Sejarah dan Media seni Rupa, Menggambar, Melukis, dan Mencetak. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.