



ASO GUMBALO SEBAGAI INSPIRAS DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS

Satri Yadi^{1*}, Yuniarti Munaf^{2*}, Dhasono^{3*}

*Minat Penciptaan Seni Rupa Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Padangpanjang
Jl. Bahder Johan, Guguak Malintang, Padangpanjang, Kota Padangpanjang, 27126.
Sumatera Barat. Indonesia.
Email: satriyasenyoe41@gmail.com*

Abstrak

Aso Gumbalo dalam penciptaan karya seni lukis diilhami dari kehidupan pengembala yang menjadi inspirasi pencipta yang diungkap melalui media seni lukis dengan mengambil ide “Harapan Pengembala” (*Aso Gumbalo*). Harapan Gembala dapat diartikan sebagai keinginan, kecenderungan dan dorongan hati yang kuat terhadap sesuatu hal yang ingin direalisasikan untuk menjadikan seorang lebih baik dimasa depan. Pengekspresian ide cipta berangkat dari fenomena *Aso Gumbalo* yang pencipta ungkap dengan ekspresi simbolik kedalam penciptaan karya seni lukis. Metode penciptaan karya ini melalui tahapan yaitu; 1) Tahap eksplorasi adalah tahap pencarian ide-ide dengan melakukan riset emik dan etik untuk pembuatan karya, 2) Tahap perancangan yaitu tahap pembuatan purwarupa yang akan diwujudkan kedalam bentuk karya seni lukis, 3) Tahap proses garapan karya. Konsep dari penciptaan karya merupakan ekspresi simbolik dengan memanfaatkan idiom tradisi, ekspresi tersebut digambarkan pada perwujudan karya menggunakan strategi media dan strategi visual dengan menggunakan konsep pengolahan bentuk, yaitu disformasi dan transformasi dengan melakukan penggabungan beberapa teknik antara lain, teknik plakat, transparan, tekstur semu dan tekstur nyata. *Aso Gumbalo* sebagai inspirasi yang diungkapkan dalam bentuk karya seni lukis ekspresi simbolik. Karya-karya yang diciptakan pengkarya disajikan dalam bentuk pameran.

Kata Kunci: *aso gumbalo*, ekspresi simbolik, seni lukis.

Abstract

Aso Gumbalo in the creation of painting works was inspired from the life of the shepherd who became the inspiration of the creator which revealed through the medium of painting by taking the idea of "Hope of the Shepherd" (*Aso Gumbalo*). Shepherd Hope can be interpreted as a strong desire, inclination and encouragement towards something that wants to be realized to make someone better in the future. The expression of copyrighted ideas departs from the phenomenon of *Aso Gumbalo*, which the creator expressed with a symbolic expression into the creation of painting. This method of creating works through several stages, namely; 1) The exploration phase is the stage of searching for ideas by conducting emic and ethical research for the production of works, 2) the design phase that is the prototype-making stage which will be realized in the form of painting, 3) the process stage of the work done. The concept of creation of works is a symbolic expression by utilizing traditional idioms, these expressions are depicted in the realization of the work using media strategies and visual strategies by using the concept of form processing, namely deformation and transformation by combining several techniques, such as plaque, transparent, pseudo-texture and real texture. *Aso Gumbalo* as an inspiration expressed in the form of paintings of symbolic expression. works created by artists are presented in the form of exhibitions.

Keywords: *aso gumbalo*, symbolic expression, painting.





PENDAHULUAN

Aso Gumbalo sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis merupakan seni lukis yang diilhami oleh kehidupan pengembala yang akan diungkapkan melalui media lukis dengan mengambil ide “Harapan Pengembala (Aso Gumbalo). Pengertian Aso dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah “Asa” yang berarti harapan. Harapan adalah bentuk dasar dari sesuatu yang diinginkan akan didapatkan atau suatu kejadian yang ingin diwujudkan (KBBI, 2008:94).

Sehubungan dengan pengertian “Asa” tersebut bahwa dalam menjalani kehidupan sebagai pengembala yang hidup dalam keterbatasan ekonomi, memiliki harapan dari keuntungan yang diperoleh dari hewan peliharaan tersebut, seperti sapi, kerbau, kambing dan hewan ternak lainnya. Harapan yang diwujudkan seperti keinginan untuk mencukupi kebutuhan pangan keluarga, keinginan untuk sekolah sampai ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan investasi keuangan keluarga di waktu mendatang. Salah satu cara untuk mewujudkan harapan itu bagi orang yang memiliki keterbatasan ekonomi, yaitu menjadi seorang pengembala hewan ternak. Hewan ternak membawa manfaat yang sangat besar bagi manusia, mulai dari kotorannya, tenaga, susu yang dihasilkan, daging dan kulitnya dapat menghasilkan uang sehingga dapat mewujudkan harapan pengembala. Berbagai pengalaman hidup yang dilalui dapat dijadikan sebagai pelajaran untuk kehidupan di masa depan.

Persoalan kehidupan sehari-hari pengembala merupakan fenomena sosial dan pendidikan yang mengajarkan kepada manusia untuk lebih peka terhadap lingkungan. Masyarakat Minangkabau sangat peka dalam menyikapi fenomena yang terjadi pada alam di sekitarnya, seperti diungkapkan dalam petatah “Alam Takambang Jadikan Guru” (Alam Terkembang Jadikan Guru). Ajaran dan pandangan hidup orang Minangkabau banyak disimbolkan dalam petatah, petitih, pituah, mamangan yang mengambil ungkapan dari bentuk, sifat dan kehidupan yang ada di alam. [A.A. Navis”Alam takambang Jadi Guru, Adat dan Kebudayaan” Jakarta, Grafitipers 1986:59] Secara realita memang banyak para ilmuwan, seniman cendekiawan dan kaum intelektual yang berguru dan menciptakan karya seni yang bersumber dari alam.

Mencermati pernyataan tersebut bahwa memanfaatkan apa yang ada di alam menjadi pedoman bagi masyarakat untuk menyikapinya dengan lebih baik karena alam memberikan sumber yang lebih bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pengkarya

merupakan salah satu individu yang berada dalam komunitas social, merespon persoalan tersebut tentang harapan atau juga disebut “Aso” yang akan diekspresikan kedalam karya seni lukis ekspresi simbolik.

KAJIAN TEORI

Karya seni yang diciptakan tentu perlu adanya teori - teori yang dipakai oleh pencipta. Teori tersebut sangat diperlukan sebagai landasan penciptaan dan juga akan digunakan sebagai alat untuk membaca karya seni tersebut. Adapun teori yang dipakai dalam penciptaan ini adalah sebagai berikut:

1. Teori Ekspresi

Karya seni merupakan sebuah ungkapan ekspresi senimannya yang didapatkan dari ransangan objek penciptaannya. Pengekspresian perasaan ke dalam penciptaan sebuah karya seni adalah sesuatu yang penuh dengan proses perencanaan, dimana di dalam proses penciptaan sebuah karya seni akan terjadi hubungan timbal balik antara objek seni dengan senimannya. Objek seni akan merangsang seniman dan seniman akan merespon atau menanggapi objek seni ini, sehingga akan melahirkan perasaan-perasaan di dalam diri senimannya. Perasaan-perasaan inilah yang diungkapkan seniman kedalam karya seni, sebagaimana dijelaskan oleh Jakob Sumardjo seperti berikut ini:

“Unsur perasaan dalam ekspresi seni dapat ditelusuri dari mana asalnya, kemana arahnya dan tentang apa. Maka, dalam seni dikenal ada objek seni, sikap seniman, dan perasaan seni. Objek seni atau stimulus dapat saja berupa orang sakit. Sikap seniman terhadap orang sakit mungkin saja sinis karena pengalaman nilai seniman menyatakan bahwa hidup manusia itu rapuh dan fana. Akibatnya, perasaan yang muncul adalah humor pahit. Orang sakit dapat mendatangkan perasaan geli akibat takdir manusia yang rapuh. Di sinilah aspek individual seniman muncul, bagaimana ia berperasaan terhadap suatu stimulus yang dapat amat berbeda dengan tanggapan individu seniman lain. Inilah sebabnya objek kematian dapat mendatangkan perasaan berbeda-beda dalam seni. Ada yang menertawakan kematian, ada yang menangisi, ada yang ketakutan, ada yang kagum dan ada yang menimbulkan perasaan misterius(2000:75).”

Mencermati pendapat di atas, bahwa seni adalah ungkapan perasaan atau ekspresi yang dilakukan secara sengaja atau sadar oleh seniman melalui media tertentu. Perasaan yang diekspresikan oleh seniman muncul akibat stimulus dari realitas yang diamatinya



melalui perencanaan-perencanaan. Ekspresi merupakan proses pengungkapan gagasan perasaan, seni merupakan ungkapan perasaan seseorang seniman melalui penciptaan karya seni. Perasaan berada dalam karya seni tentu saja bukan perasaan sesungguhnya, akan tetapi gagasan tentang perasaan tersebut.

2. Teori Simbol

Karya seni bukanlah sebuah bahasa verbal sehari-hari yang mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh semua orang, tetapi karya seni merupakan bahasa estetis, bahasa yang kompleks dan bahasa yang penuh dengan simbol-simbol. Simbol-simbol yang digunakan oleh seorang seniman digunakan untuk mewakili perasaan-perasaan yang dituangkan ke dalam karya seni dan juga didukung oleh pengolahan garis, bidang dan warna dengan mempertimbangkan unsur estetis, dalam hal ini simbol yang digunakan dalam penciptaan karya seni kadang kala susah dipahami oleh orang lain. Penciptaan sebuah karya seni memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui, mulai dari objek seni (*Realitas*) yang memberikan ransangan kepada seniman, sehingga menghasilkan perasaan-perasaan hasil dari tanggapan oleh senimannya. Selanjutnya seniman melakukan proses merekayasa visual-visual yang dapat menyimbolkan perasaan yang diinginkan dalam imajinasinya. Hal ini dikatakan sebagai subjek matter dan setelah itu seniman merepresentasikan hasil dari subjek matter atau bentuk-bentuk psikis yang terjadi didalam kepala pencipta kedalam karya seni. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Susanne K. Langer dalam Agus Sachari berikut ini:

“Realitas yang diangkat ke dalam simbol seni pada hakikatnya bukan realitas objektif, melainkan realitas subjektif, sehingga bentuk atau forma simbolis yang dihasilkan mempunyai ciri yang amat khas. Pengalaman subjektif bisa menjadi isu suatu forma simbolis yang ingin diungkapkan. Jika pengalaman ini adalah suatu perasaan yang kuat, maka pembentukan forma ini akan menunjukkan ekspresivitas yang sedemikian kuat mengakar, sehingga bentuk forma tersebut seolah-olah hidup. Bentuk atau forma tersebut akan menjadi nilai-nilai estetis dari suatu objek (2002:19-20)”.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa karya seni yang akan diciptakan menggunakan simbol sebagai cara untuk mengekspresikan perasaan dari objek penciptaan yaitu kehidupan pengembala yang menjadi rangsangan pencipta yang direalisasikan dalam karya seni lukis. Pengolahan bentuk hewan sapi, kerbau dan bentuk-bentuk lain yang mampu mewakili perasaan pencipta

dan pengolahan garis, warna dan bidang sebagai kekuatan simbol utama dalam penyampaian ekspresi suatu perasaan dalam visual yang dihadirkan dalam penciptaan karya seni lukis.

3. Teori Estetika

Penghadiran karya seni tidak terlepas dari rasa puas yang didapatkan ketika mengamati karya seni yang telah selesai diciptakan. Mondroe Beardsley dalam *Problem in the Philosophy of Criticism* menjelaskan tiga ciri yang menjadi sifat estetis dari berbagai macam benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri yang dimaksud sebagai berikut adalah:

1). *Unity* (kesatuan) yang berarti bahwa suatu benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya, dalam hal ini antara yang satu memerlukan kehadiran unsur-unsur yang lain, setiap bagiannya saling mengisi atau terbangun secara sempurna sehingga tercapai bentuk yang diinginkan. Sebab tanpa adanya kesatuan dalam sebuah karya seni maka tidak akan hadir keharmonisan.

2). *Complexity* (kerumitan) ialah suatu benda atau karya seni yang tercipta terlihat rumit dalam hal garapannya, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan serta mengandung perbedaan-perbedaan halus.

3). *Intensity* (kesungguhan) suatu benda estetis yang baik seharusnya memiliki kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sesuatu yang terasa serta terlihat kosong. Tidak menjadi soal apa yang dikandungnya, misalkan suasana suram atau gembira lembut atau kasar. Asalkan dibuat dengan sungguh-sungguh (Dharsono Soni Kartika, 2007:76).

Menurut pemaparan teori estetika di atas menjelaskan, bahwa sukses atau tidaknya pencapaian bentuk estetis didalam penciptaan karya seni lukis tidak terlepas dari perpaduan antara kesatuan, kerumitan dan kesungguhan. Perpaduan antara kesatuan, kerumitan dan kesungguhan ini tidaklah mudah bagi pengkarya, keberhasilan atau tidaknya tergantung dari lamanya proses seorang seniman di dalam dunia berkesenian.

METODE PENELITIAN

Tahap eksplorasi adalah tahap pencarian ide-ide dengan melakukan riset emik dan etik untuk pembuatan karya

1. Riset Emik

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung dengan masyarakat. Setelah melakukan riset emik ada beberapa persamaan



pendapat dari pengembala yang berada di kenagarian Talang Babungo ternyata selain pencipta sendiri pengembala lain juga memiliki harapan yang besar terhadap hewan peliharaannya. Menurut Bapak Manadir salah seorang pengembala sapi dan kerbau menyatakan bahwa sebagai pengembala mempunyai pekerjaan sampingan dalam kehidupan sehari-hari. Namun ia memiliki harapan yang besar dari hewan ternak tersebut. Bapak Manadir berharap hasil dari keuntungan penjualan hewan ini nantinya mampu membantu biaya pendidikan anak-anak, sehingga anak Bapak Manadir dapat mengecap kehidupan yang lebih baik dari kehidupan beliau di masa mendatang (Wawancara, 21 April 2018).

Selanjutnya menurut paparan seorang pengembala sapi dan kerbau yang akrab dipanggil Mak Sun berpendapat tentang harapan yang diinginkan dari hewan peliharaannya, Mak Sun menjadikan hewan tersebut sebagai investasi untuk masa depan. Sebagai contoh ada kebutuhan keluarga secara tak terduga, biaya sekolah anak yang cukup banyak, hewan ternak ini mampu dijadikan pegangan untuk menutupi biaya yang dibutuhkan tersebut. Tentang persoalan kerugian dalam usaha gembala menurut Mak Sun terkadang ada hewan ternak tiba-tiba jatuh sakit, sehingga kurus dan membutuhkan waktu yang lama dalam proses penggemukan ataupun ada yang mati, maka saat itulah pengembala akan mengalami kerugian, namun hal tersebut jarang terjadi karena pengembala selalu merawat dan selalu mengontrol pemberian pakan setiap hari, sehingga sapi tersebut selalu sehat. (Mak Sun, Wawancara 10 Mei 2018).

2. Riset Etik

Tahap pengumpulan data dan referensi dari beberapa sumber dari buku, katalog, koran dan beberapa situs internet yang berhubungan dengan harapan pengembala sapi yang menjadi rangsang cipta didalam penciptaan. Fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sosial masyarakat, khususnya di lingkungan pencipta sendiri dan dari visual-visual karya seniman sebelumnya yang memiliki korelasi dengan karya yang telah di ciptakan. Proses pengamatan tersebut memberikan inspirasi terhadap pencipta sebagai sebuah rangsangan dari luar diri pencipta menuju proses kontemplasi. Berdasarkan sumber-sumber tersebut diperoleh data-data yang memperkuat di dalam proses melahirkan karya.

Gambar acuan dalam mencipta karya seni hadir dalam visual karya yang pencipta visualkan kedalam karya seni lukis ekspresi simbolik. Namun, pencipta tidak memvisualkan apa yang tampak melainkan telah

dilakukan pendisformasian bentuk tanpa menghilangkan karakter dari objek tersebut. Gambar sapi, kerbau yang dijadikan sebagai objek utama dalam penciptaan karya dan capin (topi petani) sebagai simbol petani atau peternak sapi. Rumput kering, rumput hijau dan tekstur yang terdapat pada dinding beton dijadikan sebagai pendukung atau background dalam penciptaan karya.

3. Eksperimen Teknik

Teknik *Aquarel* Pemakaian teknik *aquarel* dalam penciptaan karya ini menggunakan cat air. Pemakaian teknik *aquarel* memiliki intensitas warna yang rendah jika dibandingkan dengan teknik plakat. Penggunaan teknik *aquarel* ini jika menggunakan kadar air semakin banyak didalam pencampurannya maka kadar kekontrasan warna semakin rendah. Pemakaian teknik *aquarel* ini untuk memberi efek-efek timpalan beragam warna transparan untuk menimbulkan kesan yang diinginkan baik pada bagian visual utama maupun pada visual latar bckground. *Texture* (tekstur) adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang, perwajahan bentuk dan karya seni rupa secara nyata atau semu (Dharsono, 2007:38). Tekstur nyata ataupun tekstur semu akan muncul pada setiap karya pencipta. Kegemaran pencipta yang suka melukis dengan goresan-goresan menggunakan pisau palet, menggunakan cat akrilik dan cat minyak maka teknik melukis dengan menggunakan pisau palet akan menghasilkan tekstur nyata dan tekstur semu seperti terlihat pada gambar.

Teknik yang diterapkan dalam penciptaan ini menggabungkan beberapa teknik kedalam pengaplikasian karya seni yang dibuat dengan penguasaan beberapa teknik antara lain teknik *Aquarel*, plakat dan memakai tekstur seperti yang sudah dijelaskan di atas. Beberapa teknik tersebut akan menjadi acuan teknik pencipta dalam menciptakan karya seni lukis antara lain;

1). Penguasaan alat : menggunakan kuas dan pisau palet sebagai alat yang memberi kesan tegas untuk tekstur.

2). Penguasaan konsep penyusunan : menggunakan idiom tradisi berupa sapi sebagai wadah ekspresi yaitu dengan meminjam/memanfaatkannya sebagai bahasa metafora dalam penggarapan secara ekspresi simbolik menggunakan teknik garap disformasi.



3).Proses Penciptaan: Langkah-langkah yang dilakukan pada penciptaan karya seni lukis setelah melakukan berbagai riset dan telah melakukan berbagai eksperimen mengenai teknik, alat dan bahan yang digunakan. Selanjutnya dilakukan tahapan-tahapan sebagai berikut;

a.Perenungan

Proses perenungan merupakan salah satu metode dalam menciptakan sebuah karya seni atau penjelajahan gambaran ide secara batiniah pencipta karya seni, guna mencari apa yang diungkapkan melalui ekspresi pencipta dalam karya seni lukis ekspresi simbolik.

b.Pembuatan Spanram

Pembuatan spanram dengan menggunakan kayu surian untuk dijadikan bingkai untuk membentangkan kanvas. Kayu dipotong-potong menjadi empat persegi dengan ukuran 4x4 cm, kemudian di ketam miring salah satu sisi kayu tersebut, guna menjaga jarak antara kain kanvas. Selanjutnya memotong kayu dengan ukuran panjang 120X140 cm sesuai ukuran yang telah ditentukan.

c.Pemasangan Kain Kanvas

Proses pemasangan kain kanvas pada spanram sesuai dengan ukuran spanram yang telah ditentukan pencipta dengan ukuran 120 X 140 cm, selanjutnya meregangkan kain kanvas di atas spanram dengan menggunakan alat *Gun stapler* mulai dari bagian tengah spanram hingga bagian pinggir spanram.

d.Mendasari Kain Kanvas

Mendasari kain kanvas dilakukan setelah melakukan pemasangan kain kanvas pada spanram. Proses pendasaran kanvas dilakukan dengan menggunakan kuas besar dan pendasaran dilakukan dengan empat kali dasar atau empat kali tahapan mendasari kanvas dengan menggunakan campuran antara cat tembok *Catylac* dan *No droop* agar daya tahan pendasar tersebut kuat.

e.Perancangan

Perancangan merupakan tahapan lanjut dari proses penciptaan yang berangkat dari ide sebagai perancang cipta, kemudian dikembangkan dan divisualkan ke dalam bentuk alternatif desain (Purwarupa) yang menggambarkan visual imajinasi pencipta secara *global*. Selanjutnya ditentukan purwarupa terpilih yang akan dilanjutkan pada proses perwujudan karya seni lukis.

f.Perwujudan

Tahap perwujudan adalah tahap perealisasi purwarupa yang telah diciptakan kedalam kanvas sebagai medium karya seni lukis. Prosesnya akan dilakukan dengan persiapan-persiapan seperti bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan karya seni lukis yang berangkat dari gagasan purwarupa secara global yang telah diciptakan. Kemudian dilakukan pemindahan visual ke atas kanvas dengan menggunakan alat-alat lukis seperti kuas dan pisau palet dengan menggunakan bahan cat akrilik dan cat minyak. Tahap selanjutnya melakukan pewarnaan dan pembangunan visual yang lebih kompleks yaitu melakukan permainan komposisi kualitas garis, bidang dan warna serta permainan teknik yang telah dikuasai sesuai dengan suasana yang ingin diungkapkan.

4).Finishing

Finishing merupakan tahap akhir dari penciptaan karya, dimana pada tahapan ini karya dirapikan khususnya pada pinggir karya yang kotor, dengan diberi atau dicat warna hitam pada pinggir karya, agar terlihat rapi dan bersih. Kemudian karya juga diberi lapisan pernis. Pernis digunakan sebagai lapisan terakhir pada saat lukisan telah selesai dibuat, hal ini bertujuan sebagai pelapis agar lukisan tidak kotor ataupun rusak akibat goresan-goresan dan agar lukisan menjadi terlihat bersih dan mengkilap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berangkat dari penjelasan landasan teori di atas dalam pembangunan karya seni ini, wujudnya dapat terlihat dari beberapa karya berikut:





Gambar 1.

Judul: “Kunci Aso”
Ukuran dan tahun : 130 x 110cm, 2018
Teknik : Akrilik di atas kanvas
(Foto : Satri Yadi, 2018)

Karya yang berjudul “ Kunci Aso “ dibuat pada tahun 2018 menggunakan media seni lukis. Karya ini menggunakan bahan akrilik di atas kanvas yang berukuran 130 x 110 cm. Secara visual yang terlihat pada bagian background karya ini seperti menampilkan graferi pada kain yang kusut atau remukan pada kertas yang digumpal. Pada bagian tengah karya terdapat bentuk lubang besar yang menyerupai lubang sebuah kunci. Dimana seolah dapat dilihat dibaliknya terdapat pemandangan sebuah rumah dan gedung. Objek rumah dan gedung menggunakan berbagai tingkatan warna coklat, kemudian langit berwarna biru dan awan putih. Adapun visual yang menonjol dari keseluruhan karya adalah visual kunci pada bagian pegangan pada kunci tersebut berbentuk kepala hewan bertindak yakni kepala seekor sapi. Pada visual kunci menggunakan tingkatan warna coklat dan juga warna kuning, serta pada bagian bawahnya terdapat kunci yang menggunakan warna gelap, seolah olah bayangan dari kunci tersebut.

Karya ini menceritakan tentang usaha dan kerja keras, dimana setiap usaha dan kerja keras yang di lakukan akan mendapatkan sebuah jalan untuk menuju kesuksesan. Demi meraih itu semua pasti memerlukan perjuangan yang hebat untuk mendapatkannya dan itu berada didalam diri pengembala. Kunci kesuksesan ada pada diri sendiri, jika berusaha, kerja keras dan berdoa, sehingga kesuksesan itu bisa di dapatkan.



Gambar 2.

Judul: “Nikmat Segelas Air Susu”
Ukuran dan tahun : 120 x 100cm, 2018
Teknik : Akrilik di atas kanvas
(Foto : Satri Yadi, 2018)

Karya ini secara keseluruhan terdapat dua visual, yakni visual gelas minum dan uang logam. Visual gelas yang memakai warna intensitas, yakni abu-abu pada *background* karya. Visual gelas tersebut diberi kontur warna hitam agar visual memiliki kesan yang lebih menonjol. Visual gelas ini juga memakai warna putih yang dibentuk seperti puding susu sapi dan pada bagian tangkai gelas terdapat kontur yang menyerupai kepala sapi. Bagian bawah visual gelas, terdapat visual uang logam yang bertumpuk. Visual uang logam ini menerapkan tingkatan warna kuning.

Background karya memakai dua warna berbeda, yakni pada bagian atas *background* memakai tingkatan warna biru. *Background* bagian bawah memakai tingkatan warna abu-abu. Warna pada karya ini lebih didominasi dengan tingkatan warna biru dan abu-abu. Visual uang logam memakai tingkatan warna kuning keemasan. Bahagian visual utama yang membentuk visual gelas dengan warna abu-abu, namun dalam segi warna cenderung terang dan menerapkan ketebalan garis dan warna yang lebih gelap sehingga membuat visual menjadi lebih menonjol. Bagian *background* dengan pemakaian warna yang lebih gelap dan membuat kekuatan pada visual utama masih bisa terlihat. Penekanan warna pada visual gelas diberi kontur dari pemakaian warna hitam yang tebal.

Karya 2 yang berjudul “Nikmat Segelas Air Susu“, ini menceritakan tentang manfaat dari sapi. Air susu yang dihasilkan oleh sapi bermanfaat bagi kehidupan pengembala. Hasil perasan air susu sapi bisa mendatangkan keuntungan dan rezeki yang sangat banyak. Berbagai macam produk-produk dapat dibuat dari susu sapi. Banyaknya proses yang dilalui dalam olahan susu sapi, tetapi bisa terbalas dengan keuntungan yang didapat bagi pengembala sapi.





Gambar 3.
Judul: "Menembus Batas"
Ukuran dan tahun : 130 x 110cm, 2018
Teknik : Akrilik di atas kanvas
(Foto : Satri Yadi, 2018)

Karya yang terlihat secara keseluruhan menghadirkan visual sapi di pada sudut kiri kanvas. Sapi yang terlihat setengah badan memakai tingkatan warna coklat muda dan warna coklat tua yang terlihat pada visual karya yang terdapat gelap terang. Bagian tengah karya terdapat visual berupa tiang yang memakai warna abu-abu serta bagian tengah tiang berwarna coklat muda kemerahan. Bagian kanan kanvas terdapat visual berupa tanduk berwarna coklat gelap, dimana diatas visual tanduk terdapat visual gedung-gedung dengan aneka macam warna-warni.

Visual tanduk berwarna coklat tua gelap. Pada visual gedung memakai warna-warni yakni hijau muda, merah muda, kuning, orange, ungu dan biru muda. Visual sapi bagian atas terdapat visual manusia yang memakai topi berwarna kuning dan baju berwarna merah muda. Visual sapi menggunakan tingkatan warna coklat muda kekuningan, terlihat pula gelap terang pada visual sapi, sehingga visual lebih menonjol dari visual lainnya. Selain itu terdapat juga visual rumah adat Minangkabau yang memakai tingkatan warna coklat hingga coklat yang terang. Tampak pada bagian *background* sendiri memakai tingkatan warna biru muda dan terdapat pula warna putih. Tekstur pada karya ini juga menerapkan pemakaian cat yang tebal dan goresan-goresan kasar. Penghadiran visual utama yang disatukan oleh garis, warna dan tekstur yang menerapkan intensitas warna yang lebih tinggi dari *background* karya yang menerapkan warna coklat dan hitam. Visual utama yang membentuk visual sapi dengan warna dingin namun dalam segi warna cenderung terang dan menerapkan ketebalan garis dan warna yang lebih

gelap membuat visual menjadi lebih menonjol. *Background* pemakaian warna yang lebih terang membuat kekuatan pada visual utama masih bisa terlihat. Karya yang berjudul "Menembus Batas" ini menceritakan tentang harapan dan impian yang ingin dicapai untuk menempuh masa depan yang baik dengan berbagai halangan rintangan dan cobaan, hal ini tidak mengurangi semangat pengembala untuk meraih cita-cita di masa depan yang lebih baik.

1. Ide Penciptaan

Penciptaan karya seni lukis berangkat dari persoalan kehidupan pengembala yang menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya. Berbagai macam persoalan bagi pengembala untuk mencapai harapan atau *Aso Gumbalo* dan nilai filosofi yang dapat diambil dalam perjalanan hidup pengembala, hewan ternak yang menjadi objek penciptaan memberikan ransangan yang kuat dalam penciptaan karya seni lukis ini. Melalui pengumpulan data, pemahaman dan perenungan untuk menghasilkan perasaan-perasaan yang akan divisualkan kedalam karya seni lukis. Pemahaman terhadap ransangan yang ditimbulkan oleh harapan tersebut dapat direpresentasikan dengan memakai bentuk-bentuk simbol yang mewakili perasaan. Simbol yang hadir dalam karya seni lukis ini nantinya akan membangun suasana tentang apa saja yang dirasakan dari harapan anak gembala sapi sebagai objek ransangan penciptaan.

2. Subject Matter

Subject matter merupakan bentuk dalam ide sang seniman, artinya bentuk yang belum dituangkan dalam media atau belum lahir sebagai bentuk fisik, (Dharsono, 2007:31).

Pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa dalam subjek matter seniman dilakukan perekayasa bentuk visual dalam membangun suatu gagasan visual untuk segera direalisasikan kedalam bentuk nyata dengan mengekspresikan perasaan yang dirasakan pencipta.

"*Aso Gumbalo*" yang menjadi tema penciptaan ini didapatkan melalui pengalaman dari kehidupan sehari-hari pencipta dan pemahaman dari sudut pandang ilmu pengetahuan pencipta sehingga menimbulkan perasaan-perasaan tertentu bagi pencipta. *Subject matter* dapat memberikan dorongan atau keinginan untuk memvisualisasikan kedalam bentuk nyata. Penciptaan ini akan diawali dari pembuatan Purwarupa secara global, kemudian baru dituangkan kedalam karya seni lukis.



3. Bentuk Karya (*Form*)

Menurut Agus Sachari dalam buku “Estetika Makna Simbol dan Daya” bahwa: “penciptaan karya seni rupa memiliki beberapa bentuk di dalam perwujudannya ada yang berbentuk representasional, simbolik dan abstraksi bentuk. Bentuk-bentuk tersebut tersisip dalam sebuah karya yang dilatarbelakangi oleh berbagai pengalaman estetika yang dialami dan dilalui oleh pengkarya (2002:14).”

Penjelasan di atas dapat dijadikan acuan bahwa di dalam penciptaan karya seni lukis ini menggunakan pengungkapan secara simbolik melalui konsep berfikir bahwa seorang pencipta seni bukan sebagai pembuat alat saja, tetapi sebagai pencipta karya seni rupa juga membuat simbol melalui bahasa visual.

Pengungkapan bentuk ekspresi simbolik kedalam sebuah karya seni merupakan penyimbolan dalam karya seni yang akan diciptakan bukanlah simbol yang mudah untuk dipahami. Penyimbolan suatu bentuk perasaan yang hadir dalam sebuah karya merupakan sebuah pengungkapan perasaan pencipta yang dirangsang oleh objek penciptaan. Bukan meniru atau memvisualkan bentuk objek yang sebenarnya, tapi menghadirkan simbol yang dapat mewakili suatu perasaan yang diekspresikan melalui karya seni kedalam bentuk visual yang diinginkan. Pengolahan unsur-unsur rupa dengan mempertimbangkan azas-azas penyusunan dalam membangun visual karya, sehingga tercipta suasana yang bisa mengekspresikan perasaan berlandaskan nilai-nilai estetika dalam sebuah karya seni.

Karya seni lukis yang menggunakan pengungkapan secara simbolik, memiliki beberapa strategi dalam penyampaian ekspresi melalui simbol, di antaranya sebagai berikut

1). Strategi Media

Media yang digunakan dalam karya ini adalah seni lukis. Seni lukis adalah sarana pengungkapan ekspresi dalam bidang dua dimensi. Perwujudan ekspresi dalam seni lukis menggunakan unsur rupa seperti garis, bidang dan warna. Alasan penggunaan media ini adalah karena pencipta telah lama bersentuhan dengan media tersebut, berekspresi serta sudah melakukan eksplorasi sehingga paham dengan karakter media seni lukis ini.

2). Strategi Visual

Proses menghadirkan dan mengolah visual di dalam karya seni ini akan menggunakan metode sebagai berikut;

3). Konsep Pengolahan Bentuk

Mike Susanto dalam buku “Diksi Rupa” menjelaskan tentang konsep bentuk sebagai berikut;

Disformasi: merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengambil bentuk yang dianggap mewakili.

Transformasi: merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari bentuk lain kedalam bentuk yang dilukiskan (2011:186).

Penjelasan di atas menggambarkan dua konsep pengolahan bentuk karena penggambaran bentuk tidak hanya memindahkan begitu saja apa yang sebenarnya, tetapi memvisualisasikan bentuk yang sesuai dengan keinginan. Bentuk visual karya yang akan diolah melalui cara disformasi dan transformasi bentuk beberapa objek utama seperti hewan dan beberapa objek pendukung lain seperti uang, mobil, dan simbol-simbol yang mampu mewakili suatu perasaan pencipta. Selain penyimbolan bentuk gambaran visual karya juga akan memberikan penekanan kepada pemakaian dan pengolahan garis, bidang, warna dan tekstur. Membangun visual secara keseluruhan menghasilkan suasana kesan tertentu seperti keceriaan, kesedihan dan kekerasan, disinilah titik penekanan simbolis dicoba untuk digunakan dalam mengekspresikan perasaan pencipta kedalam karya seni yang akan diciptakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Fenomena kehidupan merupakan sumber inspirasi yang tak pernah habis-habisnya untuk melahirkan sebuah karya seni, apapun bisa dilukiskan dan diekspresikan melalui karya seni, atas dasar inilah muncul gagasan ide untuk dituangkan kedalam karya seni lukis, terinspirasi dari kehidupan pribadi pengkarya dalam menjalani kehidupan sehari-hari yakni sebagai pengembara yang memiliki harapan dan cita-cita yang ingin dicapai. Sehingga muncul sebuah ide untuk diekspresikan kedalam seni lukis.

Sebelum proses perwujudan karya, dilakukan pengamatan pengumpulan data informasi tentang tema yang akan divisualkan, dan dilakukan pengembangan dengan cara menganalisis tentang data yang diperoleh, baik riset secara emik maupun riset etik, kemudian menyatukan semua hasil gagasan yang telah dianalisis untuk diwujudkan dalam bentuk karya.

Aktivitas berkesenian dapat terlaksana dengan baik karena adanya proses-proses yang sudah berlalu dan



mencoba kembali sehingga memacu seniman melakukan eksperimen terhadap teknik, bahan dan alat agar dapat menemukan sesuatu yang cocok untuk penciptaan karya seni lukis. Hal ini merupakan tugas utama seniman akademik yang dituntut untuk terus berupaya mencari dan melakukan pengembangan-pengembangan sehingga dapat melahirkan karya-karya yang inovatif.

Penggarapan karya seni lukis yang berangkat kehidupan sehari-hari yang berjudul “*Aso Gumbalo*” yang diwujudkan kedalam seni lukis ekspresi simbolik

Kesimpulan yang bisa diambil dari proses panjang penciptaan ini adalah sebuah fenomena dikehidupan seorang pengembala bahkan semua lapisan masyarakat khususnya orang yang memiliki harapan dan cita-cita yang ingin diwujudkan. Terlepas dari kehidupan ekonomi keluarga yang mungkin rendah. Membuat harapan yang ingin diraih terasa begitu berat, apa lagi dizaman yang terus berkembang dan kebutuhan ekonomi pun terus meningkat. Namun hal ini tidak membuat manusia menyerah. Justru sebaliknya dengan giat dan tekun belajar dan bekerja mereka masih ingin terus mengejar impian mereka sampai impian tersebut terwujud.

2.Saran

Semoga penciptaan karya ini bisa menjadi inspirasi bagi para penikmat seni rupa dan kalangan masyarakat umum, agar bisa menambah wawasan dalam menjalani kehidupan, tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam meraih cita-cita. Banyak hal sebenarnya yang masih belum terjelajah dan masih dapat dikembangkan lagi kedalam bentuk karya seni lukis. Semoga kedepannya hal ini akan menjadi tugas pengkarya berikutnya dan menjadi bahan pembelajaran bagi kita semua dalam berkarya seni. Selama proses berkarya mengandung pesan-pesan kebaikan yang ingin disampaikan bagi para penikmat seni dan masyarakat. Dimana nantinya bisa menjadi bahan perenungan bagi pencipta dan penikmat karya seni.

DAFTAR RUJUKAN

- Khadim Al Haramain Asy Syaifain. Al-Qur'an dan terjemahannya.
- A.A. Navis. 1986. *Alam Takambang Jadi Guru Adat Dan Kebudayaan Minangkabau*. Pustaka Grafitipers: Jakarta.
- Langer, Suzanne. dalam: Marcia Muelder Eaton. *Persoalan-persoalan dasar estetika*. Jakarta salemba Huamanika. 2010:37.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB .2000: 73-75.

Sachari, Agus. *Makna Simbol dan Daya*. Bandung: ITB. 2002: 19-20.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. 2001. Dicti Art Lab Yogyakarta dan Jagad Art Space: Bali.

Soni, Kartika, dkk. 2007. *Kritik Seni*. Bandung. RekayasaSains: Bandung.