

Ekspresi Wajah Potret Diri Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Lukis

I Made Ariawan Mahendra Artayasa¹, Dewa Putu Gede Budiarta², A.A GdeYugus³

¹²³Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email: dekta.mahendra@gmail.com

Wajah adalah representasi sekaligus identitas individu seseorang. Ekspresi wajah dalam kehidupan sosial berfungsi sebagai salah satu medium berkomunikasi. Berbagai ekspresi wajah yang maknanya dapat dipahami bersama dapat dikategorikan sebagai tanda. Memvisualisasikan wajah dengan berbagai ekspresinya ke dalam seni lukis merupakan hal yang menarik. Ekspresi wajah nyata bermakna lugas sementara ekspresi wajah dalam seni lukis dapat mengandung metafora yang maknanya bisa lebih dari yang kasat mata. Perwujudan gagasan ke media seni lukis merupakan pemaknaan fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dan kehidupan pribadi, di dalamnya terselip pesan sebagai ungkapan daya kritis yang diharapkan dapat dipahami maknanya. Melalui proses pengalaman estetis dan praktis banyak manfaat yang diperoleh untuk dijadikan referensi dan landasan berkreasi di masa yang akan datang.

Menyinggung tentang tema yang diangkat, akan diuraikan kata demi kata dengan beberapa kajian sumber untuk menghindari kesimpang siuran makna yang terkandung dari pengertian judul yang penulis angkat sehingga terwujud karya seperti "Di Lucu Aja", "Merenung", "Fokus", "Kesal", "Malu", dan "Takut". Dalam perwujudan karya lebih menonjolkan warna sepia. Dengan memadukan warna yang kontras sehingga menghasilkan karya yang menjadi identitas pencipta. Pada akhirnya terwujudlah karya yang terkait dengan judul yang diangkat yaitu "Ekspresi Wajah Manusia Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis" diharapkan bermanfaat dan menjadi pembelajaran bersama.

Kata kunci: Ekspresi Wajah, Sumber Ide, Seni lukis

Self-Portrait Facial Expressions as a Source of Ideas for Creating Painting Art

The face is a representation and the identity of a person's individual. Facial expressions in social life serve as one of the mediums of communication. Various facial expressions of mutual significance can be listed as signs. Visualizing the face with its expressions (signs) into the art of painting is interesting. Real facial expressions are expressive while facial expressions in painting can contain a metaphor that can mean more than can be seen. The realization of ideas to the art of painting constitutes a phenomenon that occurs in people's lives and personal lives, while it conveys a message as a critical power that one hopes to grasp its meaning through the process of aesthetic and practical experience many benefits obtained for future reference and basis

Alluding to the theme raised, it will be described word by word with several studies of sources to avoid confusion about the meaning contained in the meaning of the title that the author has adopted so that works such as "Just Fanny", "Reflecting", "Focus", "Upset", "Shame", and "Scared". In the embodiment of the work, the sepia color is more prominent. By combining contrasting colors to produce works that become the identity of the creator. In the end, the work related to the title that was appointed, namely "Self-Portrait Facial Expressions as a Source of Painting Creator Ideas" is expected to be useful and become a shared learning.

Keywords: Facial Expressions, Source Idea, Art Painting

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang kehidupannya tergantung dengan manusia lainnya. Saling ketergantungan ini memaksa untuk berinteraksi dengan sesamanya dan, saat berinteraksi, mereka menggunakan sarana untuk berkomunikasi. Manusia berkomunikasi dengan berbagai cara di antaranya adalah dengan bahasa seperti; gerak, suara, gesture dan tanda dengan berbagai cara berkomunikasi tersebut manusia berinteraksi dan berkerjasama dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dari beberapa cara yang dipergunakan manusia untuk berkomunikasi sebagian diantaranya langsung menggunakan anggota tubuhnya. Bahasa lisan diproduksi melalui suara dari mulut, bahasa gerak, isyarat dan gesture dilakukan dengan anggota tubuh. Pada dasarnya cara berkomunikasi manusia, terutama berkomunikasi dengan bahasa lisan atau verbal, hanya dapat dipahami oleh kelompoknya saja, jika suatu kelompok hendak memahami bahasa kelompok lain mereka harus mempelajarinya terlebih dahulu.

Wajah merupakan bagian dari kepala atau roman muka yang memiliki beberapa bagian diantaranya; mata, kulit, alis, hidung, pipi, serta mulut yang dapat menyampaikan bermacam-macam karakter yang dicerminkan melalui ekspresi wajah itu sendiri. Penampilan wajah yang seolah menggunakan topeng ini dimaksudkan untuk menutupi rahasia terdalam manusia, atau agar tidak menampilkan emosi atau sifat aslinya (Prasetyono, 2013: 11).

Tentu saja bahwa mata, hidung, mulut, bahkan bentuk wajah, semuanya sangat bervariasi, dan tidak ada dua orang (kecuali kembar identik) yang memiliki kombinasi fitur yang sama. Perbedaan fitur dapat disampaikan bahkan dalam gaya gambar yang sangat sederhana, dan merupakan alat penting untuk kekayaan jangkauan, membedakan karakter, dan menggambar setiap karakter yang diberikan secara konsisten berulang-ulang. Penting juga untuk mengetahui fitur-fitur yang mengidentifikasi asal etnis dan menariknya dengan baik daripada menghindarinya, karena warna kulit adalah pengidentifikasi yang jauh lebih penting daripada yang kita bayangkan. Ini adalah yang kita lihat secara sadar, tetapi dalam gambar di bawah ini, meskipun tidak ada warna sama sekali, etnisitas keduanya tidak salah lagi. Bentuk fitur wajah menimpa corak kulit.

Mencakup fitur wajah di seluruh dunia dengan benar akan membutuhkan memperlakukan setiap ethnotype secara individual seperti yang dilakukan dalam bagan ini. Di sini saya hanya akan menunjukkan poin-poin luas, berguna untuk diketahui, dengan tujuan memperkenalkan keragaman fitur, daripada menggambar etnis tertentu "secara akurat.

Wajah terutama digunakan untuk ekspresi, penampilan, serta identitas oleh manusia maupun makhluk lainnya. Tidak ada satu wajahpun yang serupa mutlak, bahkan pada manusia kembar identic sekalipun. Wajah merupakan penanda untuk mengenali diri sendiri dan juga nama dari orang-orang yang dikenal. Seperti halnya ketika perasaan cinta muncul dalam diri seseorang baik pria maupun wanita yang pertama muncul ialah ketertarikan terhadap wajah apakah cantik, ganteng, lembut, baik, dan yang lainnya. Dalam hal ini wajah merupakan pusat perhatian pertama ketika mengenali seseorang.

Ekspresi wajah juga merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi seseorang kepada orang lain. Pengertian ekspresi wajah atau mimic menurut Wikipedia Indonesia adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia, namun juga terjadi pada mamalia lain dan beberapa spesies hewan lainnya. Melihat pentingnya peran ekspresi wajah dalam kehidupan social pencipta memperoleh gagasan untuk mengangkatnya sebagai pokok soal dalam media seni lukis.

Ekspresi wajah memainkan peranan penting dalam komunikasi dan interaksi manusia, karena mengandung informasi yang penting berkaitan dengan emosi (Shih, 2010: 386). Manusia mampu mengenali berbagai ekspresi wajah manusia; kemampuan tersebut dicoba ditiru untuk diterapkan pada sebuah mesin. Usaha tersebut telah dilakukan oleh beberapa peneliti di berbagai negara dengan berbagai metode yang berbeda. Seperti yang dilakukan Lyons et al. (1999) menggunakan data Ekspresi Wajah Wanita Jepang (JAFPE) untuk mengenali tujuh ekspresi utama manusia: gembira, netral, marah, bingung, takut, sedih dan terkejut. Chen dan Huang (2003) menggunakan data citra wajah AR (Alex and Robert) untuk mengklasifikasikan tiga ekspresi: netral, marah, dan tersenyum. Dalam

perkembangannya, pengenalan ekspresi wajah digunakan dalam berbagai kepentingan, seperti untuk kontrol akses suatu perangkat keamanan, identifikasi pelaku kriminal berdasarkan bukti citra digital, perangkat antarmuka komputer dan manusia, diagnosa penyakit, diagnosa kejiwaan dan lain - lain. Ekspresi atau mimik sendiri sebenarnya adalah salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang merupakan hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah serta dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya.

Ekspresi wajah mengungkap pikiran yang sedang melintas pada diri seseorang. Sebagai contoh, sebuah senyuman mengungkap keramah-tamahan dan kasih sayang, mengangkat alis mata menunjukkan ekspresi heran, mengernyitkan dahi menunjukkan kekuatan dan kegelisahan pengenalan ekspresi wajah. Berangkat dari ide dasar bahwa tingkat kesakitan mempengaruhi ekspresi wajah pasien, Gagliardi et al. (2003) mengembangkan pengenalan ekspresi wajah untuk kepentingan deteksi Sindrom Williams dengan membandingkan pola morfologi bagian - bagian wajah saat melakukan ekspresi tertentu pada orang normal. Sprengelmeyer et al. (2003) mengembangkan pengenalan ekspresi wajah untuk keperluan deteksi penyakit Parkinson, dengan ide dasar yang hampir sama dengan yang dilakukan Gagliardi et al (2003).

Berangkat dari hal tersebut pencipta mencoba mengangkat ide dari ekspresi wajah dengan tema “ Ekspresi Wajah Potret Diri Sebagai Sumber Ide Penciptaan Seni Lukis ”. Ide ini muncul pada saat pencipta ingin menafsirkan karakter dan kepribadian diri sendiri berdasarkan ekspresi wajah, ini menjadikan pencipta belajar untuk mengenal dan menerima diri sendiri. Dengan memperlihatkan segala bentuk peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari hari melalui berbagai macam ekspresi wajah dan memvisualkan ke dalam bentuk karya seni lukis.

Dalam hal ini karya yang tercipta nantinya diharapkan dapat menjadi sebuah introfeksi terhadap diri pencipta untuk lebih mengenal diri sendiri secara pribadi atas apa yang terjadi dalam kehidupan dan bisa lebih menerima diri dengan apa adanya. Semacam renungan, bagaimana pencipta melihat diri sendiri melalui berbagai macam ekspresi wajah memungkinkan pencipta untuk dapat memberi ruang kepada orang lain agar melihat diri

sendiri seperti yang pencipta harapkan. Yang memungkinkan diri untuk lebih mengenal diri sendiri dan sekaligus berusaha mengerti orang lain dan memahami diri sendiri.

TINJAUAN SUMBER

Tentang Wajah

Wajah merupakan anggota badan yang paling menonjol, paling dikenal, dan diingat dalam diri manusia. Secara sadar atau tidak, kita sering menilai wajah orang-orang yang kita temui. Kesan dan penilaian terhadap wajah terkadang membawa penilaian tentang kejujuran, wajah penipu, wajah licik, wajah menakut, wajah pemberani, wajah penuh kasih sayang, wajah penuh kebengisan, dan kesan-kesan lainnya. Kesan seperti itu merupakan ekspresi dari wajah yang terlihat dalam sebuah tatapan sementara (Susilo. 2014:122)

Ekspresi wajah atau mimik adalah hasil dari satu atau lebih gerakan atau posisi otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal, dan dapat menyampaikan keadaan emosi dari seseorang kepada orang yang mengamatinya. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia, namun juga terjadi pada mamalia lain dan beberapa spesies hewan lainnya (Prastyono, 2013: 78).

Ekspresi wajah muncul akibat emosi – emosi yang ada di dalam diri manusia. Kita hidup dengan beragam emosi. Adanya emosi-emosi tersebut membuat seseorang menjadi manusia seutuhnya. Emosi manusia akan memengaruhi bagaimana seseorang memiliki persepsi, serta memengaruhi pikiran dan tindakan yang dilakukan. Emosi sendiri merupakan kondisi perasaan yang kompleks yang muncul karena perubahan fisik dan psikologis. Emosi berkaitan dengan kepribadian, mood, karakter, dan motivasi seseorang.

Pengenalan ekspresi wajah manusia sudah mulai diterapkan dalam kepentingan yang lebih populer. Beberapa kamera digital saat ini sudah memiliki fasilitas smile detection, yang akan mempermudah penggunaanya dan menghasilkan citra yang fokus pada objek yang tersenyum. Beberapa telepon pintar mulai menggunakan data citra penggunaanya, saat menampilkan ekspresi gembira, sebagai kunci keamanannya.

Dalam aplikasi - aplikasi praktis tersebut, analisis pola ekspresi wajah manusia menjadi sangat penting, karena mesin perlu mengenali citra yang membawa informasi ekspresi dalam bahasanya sendiri, bahasa mesin, untuk kemudian diolah. Tanpa adanya hasil dari analisis pola ekspresi wajah, maka mustahil bagi mesin untuk melakukan langkah lanjutan terkait informasi dari ekspresi wajah. Oleh karena itu penelitian mengenai analisis pola ekspresi wajah manusia perlu dilakukan. Kemunculan ekspresi wajah yang dimiliki di setiap individu berbeda dan dapat dilihat dengan jelas, ataupun sebaliknya ekspresi wajah seseorang tidak semua dapat dibaca dengan jelas, itu disebabkan kondisi atau suasana hati yang sedang dialami setiap individu berbeda-beda. Namun ekspresi wajah dapat membantu untuk menafsir seseorang yang sedang mengalami situasi bahagia, sedih, marah, ataupun memiliki rahasia atau misteri di balik sebuah ekspresi yang disampaikan.

Berdasarkan dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan ke narasumber dan selain itu juga didukung oleh referensi dan pengalaman-pengalaman dalam membaca buku, maka dalam hal ini mendorong penulis untuk meneliti, mengkaji nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya yang dimana kemudian diekspresikan dalam suatu visual lukisan.

Kajian Sumber Karya

Agus Suwage lahir di Purwejo, Jawa Tengah, 14 April 1959. Agus Suwage merupakan salah satu seniman kontemporer yang cukup terkemuka di Indonesia saat ini. Sejak akhir 1980-an dia mulai aktif berkarya dalam peta seni rupa kontemporer. Karya – karya Agus Suwage dianggap berhasil menghidupkan kembali jenis seni rupa yang diabaikan selama ini yaitu gambar (drawing). Agus Suwage menghadirkan persoalan ketegangan antara individu pada karya – karyanya, seperti pernyataan yang menyatakan pandangannya bahwa: Ada bermacam – macam paksaan yang tidak bisa di tolak dan membuat kita tidak punya pilihan. Paksaan itu tidak bisa dibalang jahat, tapi kenyataannya mengikat, menyakitkan bahkan menakutkan. Potret-diri (self-portrait) merupakan trademark karya seni rupa Agus Suwage yang merupakan hasil pengolahannya yang intens untuk

menghadirkan sejumlah persoalan: tubuh, gender, seni rupa, citra, fotografi, persoalan sosia-politik, sejarah, eksistensi diri manusia, kritik social, hingga kritik diri.

Dari karya – karyanya, pencipta tertarik dengan cara beliau mengemas suatu ide melalui potret diri dengan maksud dan pesan yang disampaikan agar dapat dimengerti oleh penikmatnya.



Judul : Duhai Cermin, Katakan Tak Ada Ganteng Diantara Kita

Media : Oil On Canvas

Tahun : 2005

(Sumber: <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/agus-suwage/page:6>)

METODE

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang ingin diteliti sehingga peneliti akan memperoleh data yang lengkap. Data merupakan informasi yang didapat melalui pengukuran-pengukuran tertentu yang bertujuan untuk penyusunan argumentasi logis menjadi fakta. Sedangkan fakta merupakan kenyataan yang telah diuji kebenarannya secara empirik, antara lain melalui analisis data (Fathoni, 2005 :104). Adapun tehnik

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian nantinya yaitu sebagai berikut:

Observasi

Observasi merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dan berbaur di lapangan guna mendapat data yang relevan dan secara fakta (Kaelan, 2010:88).

Wawancara

Wawancara merupakan tindakan dalam pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan informan di lapangan, yang dimana dilakukan dengan bentuk saling tanya-jawab guna memperoleh informasi yang dibutuhkan. (Kaelan, 2010:98).

Teknik Kepustakaan

Langkah selanjutnya adalah melakukan tinjauan yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam melakukan penelitian ini, pencipta juga banyak mengambil referensi dari buku yang membahas tentang babi, dan mencari di internet maupun dari penelitian yang sudah pernah dilakukan. Hal ini bertujuan sebagai sumber sekaligus penguat dalam penelitian yang dilakukan. Selain sumber tertulis, pencipta juga mencari sumber visual yang bisa dijadikan acuan dalam melakukan penelitian dan penciptaan karya.

Teknik Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mempelajari dokumen - dokumen yang dapat dijadikan sebagai sumber penelitian, baik dokumen yang dipublikasikan atau dokumen pribadi seperti foto, dan lainnya. Dokumentasi yang dilakukan pencipta sebagai sumber keterangan untuk memperoleh data tentang sifat babi dan kejadian yang terjadi di lingkungan, yang menggunakan data dokumentasi seperti foto-foto yang diambil dari lingkungan sekitar dan internet.

Perwujudan Karya

Dalam proses penciptaan karya seni. Terdapat beberapa tahapan seperti pendapat Hawkins yang dikutip oleh Bendi Yudha dalam laporan penciptaan yang berjudul *Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa* menyebutkan bahwa pencipta seni lukis dan seni lukis yang baik selalu melewati tiga tahap yaitu: Pertama eksplorasi, kedua improvisasi, ketiga pembentukan dan komposisi (Yudha, 2009:40)

Proses Penjajagan

Proses penjajagan merupakan langkah awal dari suatu penciptaan karya seni yang dilakukan dengan proses pertimbangan seperti pengamatan sumber inspirasi yang diangkat serta dilakukan pencatatan baik dalam bentuk teks, sketsa awal maupun foto untuk dijadikan dokumen setiap inspirasi yang muncul dalam proses bereksplorasi.

Dalam proses penjajagan peran lingkungan sangat mempengaruhi terhadap terwujudnya suatu karya. Dengan mengamati berbagai karakter, bentuk ekspresi manusia yang mempunyai makna masing-masing, memicu ide-ide dan imajinasi di dalam hal perwujudan karya seni lukis. Wajah memiliki ekspresi yang berbeda antara ekspresi satu dengan yang lainnya, hal ini dapat dilihat dari perbedaan ekspresi wajah yang berbeda-beda tentunya karakter yang mengandung makna dan simbolis tertentu. Dalam hal perwujudan selain mengamati langsung terhadap ekspresi manusia, pencipta mencari segala bentuk informasi mengenai ekspresi wajah baik dari membaca buku, dan sumber lainnya yang berkaitan dengan ekspresi wajah manusia.

Proses Percobaan

Dalam proses percobaan (eksperimen) ini, pencipta melakukan percobaan sebelum menciptakan karya seni dari berbagai bahan hingga bisa di jadikan material untuk karya seni lukis. Seperti pembuatan sketsa untuk mencari komposisi obyek sesuai dengan lebar tingginya suatu karya yang akan diwujudkan. Pembuatan sketsa mampu memudahkan kita dalam mewujudkan sebuah karya seni, tentunya pembuatan sketsa didasari pada hasil pengamatan yang dilakukan, selain itu berpedoman pada foto-foto yang telah di dokumentasikan, tentunya dalam proses pembuatan sketsa tidak sepenuhnya meniru obyek yang sudah ada melainkan mengkombinasikan sesuai dengan ekspresi dan ide-ide pencipta, sehingga nantinya sketsa yang dibuat mampu menjadi acuan terhadap proses perwujudan seni lukis dalam media kanvas, berikut sketsa percobaan yang dilakukan dalam hal proses perwujudan.



Gambar 2. Percobaan dalam bentuk sketsa

Judul : Malu

Bahan : Digital Sketch

Tahun : 2021

(Dokumentasi oleh Ariawan Mahendra Artayasa, 2021)

Proses Pembentukan

Proses pembentukan merupakan sebuah proses yang dilakukan setelah melewati proses penjajakan dan percobaan. Melalui proses pembentukan ini terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penciptaan karya seni lukis. Proses ini diawali dengan sketsa pensil pada permukaan kanvas, hal ini untuk menemukan komposisi dan proporsi dalam penempatan objek yang mengacu pada sketsa kertas sebelumnya.

Setelah pembuatan sketsa selesai, pada proses ini dilakukan penerapan warna dasar pada setiap objek dengan menggunakan kuas dan dalam penerapan warna-warna yang agak terang dengan menggunakan teknik plakat. Setelah itu mencari detail-detail pada objek yang akan di tonjolkan atau menjadi pusat perhatian dari lukisan tersebut. Berdasarkan karya-karya yang telah tercipta, adapun gaya

yang terdapat dalam lukisan yang mengarah memainkan ekspresi jiwa dan spontanitas dalam melukis.

Proses Finishing

Setelah karya selesai dengan baik maka dilanjutkan dengan proses terakhir yaitu pada proses penyelesaian. Pada proses juga dilakukan pengonsentrasian pada karya yaitu mengamati dengan teliti setiap bagian untuk mengoreksi bagian yang tidak sesuai ataupun menambahkan atau mengurangnya sebelum dilapisi dengan pelapis cat. Dalam tahap ini pencipta melakukan dialog dengan karya sendiri, tentunya dengan penghayatan-penghayatan. Ketika sudah dianggap selesai, maka karya diberi tanda tangan pada sudut bawah daripada lukisan. Untuk menambah keindahan karya juga dikasi bingkai yang menggunakan bahan kayu, sehingga setelah dipasang pada lukisan dapat memberikan keindahan pada karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi karya ditinjau dari beberapa aspek idioplastis dan fisioplastis. Menurut Suarjono dalam apresiasi seni mengatakan bahwa idioplastis merupakan karya yang lahir atas dasar ide sang pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (seni secara visual) (Sudarmaji dan kawan-kawan, 1985:9).

Dalam penciptaan karya ini aspek idioplastis ini mengimajinasikan tentang ekspresi wajah sebagai sebuah sumber ide dalam hal perwujudan karya seni lukis. Dalam hal perwujudan karya seni lukis, pencipta tertarik akan ekspresi wajah, karena masing masing orang memiliki karakter atau ekspresi wajah yang berbeda-beda, selain itu ekspresi wajah bisa di gunakan untuk menyampaikan pesan dalam berkomunikasi, maka dari itu pencipta tertarik mengangkat ekspresi wajah yang diungkap ke dalam wujud karya seni lukis.

Menurut Suwarjono dalam apresiasi seni mengatakan bahwa aspek fisioplastis penghampiran bentuk seni melalui aspek teknis tanpa mementingkan ide terciptanya seni itu sendiri (Sudarmaji dan kawan-kawan, 1985:9). Dari penjelasan tersebut, aspek fisioplastis dapat dilihat dari unsur-unsur visual yang diwujudkan pada karya

penciptaan seni lukis , yang dimana unsur-unsur tersebut diterapkan pada garis,warna,bidang dan diterapkan dengan prinsip-prinsip seni lukis yaitu seperti komposisi,proporsi, kesemimbangan,kesatuan, irama,kontras, pusat perhatian yang mendukung karya. Warna yang diterapkan juga merupakan aspek yang sangat penting dalam hal mewujudkan kesan, ruang dan volume pada karya. Pada karya ini , bentuk, ruang, dan irama terbentuk dalam goresan-goresan dan sapuhan kuas yang ekspresif yang diterapkan dengan teknik pelakat. Teknik pelakat lebih digunakan dalam hal perwujudan karya ini , hal ini dapat dilihat dari obyek dan background yang dominan mempergunakan teknik pelakat agar objek utama terlihat jelas.

Dalam suatu penciptaan sebuah karya seni, Originalitas karya merupakan suatu hal yang sangat penting. Originalitas karya sangat mempengaruhi tingkat keaslian hasil karya seni yang diciptakan. Melalui ide, konsep karya dan visual karya kita dapat melihat dan menilai tingkat keaslian suatu karya. Karya seni terlahir dari pemikiran dan pengalaman estetis yang telah dilalui, sehingga dari kegelisahan yang bergejolak dalam diri pencipta kemudian mendorong untuk memvisualkan kedalam bentuk lukisan.

Dalam menciptakan karya seni, tidak dipungkiri terpengaruh ataupun terinspirasi dari karya-karya orang lain, hal tersebut dapat menjadi acuan dalam mengembangkan kreativitas dalam menciptakan karya seni. Dalam proses penciptaan karya, ada beberapa karya seniman yang menginspirasi pencipta dalam melukis, diantaranya yaitu karya I Wayan Sudarna Putra (Nano Uhero) dan Agus Swage. Masing-masing karya dari seniman tersebut mempengaruhi pada bentuk, warna, maupun konsep atau tema yang diangkat dalam penciptaan karya seni lukis. Meskipun terinspirasi dari pelukis lainnya, tentu pencipta menghadirkan kualitas dan menghasilkan orisinalitas dalam karya.

Originalitas secara visual terdiri dari perpaduan unsur seni yang terdiri dari garis, bentuk, warna, bahan, dan penampilan karya. Pada hasil karya, penggambaran bentuk figure manusia berkepala babi yang dikomposisikan dengan memberikan lelehan warna yang spontan, dan menjadikan ciri khas kepribadian karya pencipta. Oleh karena itu, ekspresi jiwa

pencipta sangat terlihat dalam setiap lukisan. Permaianan warna dalam membentuk sebuah objek yang dituangkan secara bebas di atas kanvas dapat menjadi orisinalitas pencipta.



Gambar 3. Judul : Kesal

Media: Cat Minyak di atas Kanvas

Ukuran : 130x160cm

Tahun: 2021

Sumber foto: Dokumentasi Ariawan Mahendra

Pada karya di atas yang berjudul kesal, dimana pada karya ini pencipta menampilkan seorang pria yang sedang meluapkan ekspresi kekesalannya dengan cara menggigit boneka. Dalam karya ini terlihat ungkapan kekesalan yang di alami oleh pencipta dalam fenomena – fenomena yang dia lihat dan dengar belakangan ini. Dalam melihat fenomena tersebut pencipta ingin mengungkapkan kekesalannya tersebut dengan caranya sendiri.

Untuk warna yang di gunakan pada karya ini, pencipta menggunakan warna sepia, warna sepia ini adalah warna gabungan antara coklat dan putih. Dengan warna ini pencipta ingin menunjukan identitas pribadi dan ciri khas dalam karya tersebut. Untuk objek tambahan boneka pencipta menggunakan warna- warna yang cerah seperti, warna merah, kuning, coklat, agar terlihat lebih kontras dengan objek manusia. Dalam pewarnaan background disini pencipta menggunakan warna gelap agar objek utama terlihat lebih fokus dan jelas.

Dalam karya ini pencipta ingin menyampaikan pesan tentang dalam kehidupan, terkadang lingkungan sekitar bisa menjadi lawan, jika apa yang menjadi keinginan atau tujuan dan kehendak kita saling bertentangan. Perasaan kesal yang timbul sebaiknya bisa direndam sehingga tidak menimbulkan suatu masalah yang serius.

KESIMPULAN

Dalam perwujudan ekspresi wajah menjadi karya seni lukis yang dimana memiliki nilai-nilai serta cerminan kehidupan, yang dimana di cerminkan lewat berbagai wujud dan karakter ekspresi wajah yang mempunyai karakter berbeda-beda, yang dimana sebagai acuan atau pedoman kehidupan.

Dalam memvisualkan ekspresi wajah ke dalam karya seni lukis tentu adapun pengolahan elemen-elemen seni rupa yang dimana membantu dalam hal perwujudan karya ini, elemen-elemen tersebut di antaranya garis, bidang, warna, bentuk, tekstur, ruang, komposisi, proporsi, irama, pusat perhatian, dan kontras yang diterapkan dengan tehnik plakat dan sapuhan kuas yang ekspresif sebagai ekspresi daripada karya. Karakter dan makna-makna yang terkandung diwujudkan dalam ekspresi wajah berbagai karakter, karena warna dan bentuk daripada ekspresi wajah tersebut sehingga mampu membangun karakter yang memiliki makna dari lukisan tersebut.

Dalam hal perwujudan karya ini yang dimana bersumber dari ekspresi wajah yang dimana digarap dengan beberapa tahap dan metode yaitu penjajakan (*eksplorasi*), percobaan (*improvisasi*), dan pembentukan (*forming*), sehingga mampu yang mewujudkan karya visual lukisan yang mempunyai makna-makna, nilai-nilai, serta cerminan bagi kehidupan yang dimana dapat di lihat dari setiap karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulidzar, D. 2011, Babi Sebagai Subyek Dalam Seni Lukis Proyek Studi, untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Seni (S1), Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Budaarsa, Arsana. N., Supono, 1983, Dasar-dasar Seni Lukis, Denpasar: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Brainly. 2021. <https://brainly.co.id/tugas/129105292pe>

nciptaanpengertian, di akses 20 juni 2021.

- Detik. 2021. <http://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1535935/proses-perubahan-wajah-manusia-sepanjang-hidupnya>, di akses pada 10 juni 2021.
- Susanto, M. 2011. Diksi Rupa. Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa, Yogyakarta: Dcti Art Lab: Jagat Art Space.
- Dharsono, S. K., 2004, Pengantar Estetika Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A. AM. 1999. Estetika Sebuah Pengantar. Jakarta Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- IVAA. 2021. <http://arcive.ivaa-online.org/pelakuseni/agus-suwage/page:6>, di akses pada 2 mei 2021.
- Kartika, D. S., 2017. Seni Rupa Modern. Bandung: Rekayasa Sains.
- KBBI. 2021. <https://kbbi.web.id/>, di akses pada 10 juli 2021.
- Putra, I W. S., 2010, Katalog Ungsunghero.
- Sidik, Fadjar dan Aming Prayitno.1979, *Desain Elementer*, Yogyakarta: STSRI, ASRI.
- Suartawan, Indra. 2014. <http://suartawanindra.blogspot.com/2014/01/proposal-penelitian-peran-triguru.html?m=1>, di akses pada 25 juni 2021.
- Sunarto, S. 2017. Apresiasi Seni Rupa, Thafa Media.
- Wikipedia. 2021. <http://www.wikipedia.org>, di akses pada 10 mei 2021.
- Wikipedia. 2021. Wajah. <https://www.wikipedia.org/wiki/wajah>, di akses pada 2 juni 2021.
- Yudha, I. M. B., 2009, Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar.

