

## **KARYA SENI LUKIS ABSTRAK EKSPRESIONISME SEBAGAI DAYA TARIK VISUAL *COFFEESHOP* “BUDAYA KOPI MOJOKERTO”**

**Prastasi Pancoro Saka Gusti**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[prastasi@unesa.ac.id](mailto:prastasi@unesa.ac.id)

**Winarno**

[winarno@unesa.ac.id](mailto:winarno@unesa.ac.id)

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Berkembangnya teknologi membawa dampak pada banyak bidang, termasuk di bidang seni. Karya senipun mengalami banyak perkembangan. Unsur seni perlahan masuk kedalam berbagai bidang untuk dijadikan alat dan media penyelesaian masalah, salah satunya dijadikan media promosi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh karya lukis abstrak ekspresionisme terhadap *Coffeeshop* “Budaya Kopi Mojokerto”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini yaitu *owner* Budaya Kopi Mojokerto, sedangkan objek penelitian ini adalah hasil karya lukis dari peneliti. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa karya-karya yang telah diciptakan sebagai ambient media berupaya memberikan pengalaman yang tidak terlupakan dan teringat oleh konsumen. Proses pembuatan karya lukis ini selalu diawali dengan penemuan ide dari lingkungan sekitar, kemudian mengembangkan ide tersebut dengan cara mencatat objek visual yang akan digambar, selanjutnya pembuatan sketsa pada kertas, Menentukan warna cat, mengaplikasikan pada media, menentukan posisi objek, membuat detil, memberi garis acak, cipratan dan yang terakhir memberi lapisan *coating* cat pernis agar karya lebih tahan lama dan terlihat mengkilat. Berdasarkan hasil dari wawancara dengan subjek penelitian ini, dengan adanya karya-karya tersebut, Budaya Kopi Mojokerto memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri yang membedakan dengan *choffeeshop* lainnya.

Kata kunci : Karya lukis, Abstrak ekspresionisme, *Coffeeshop*,

### **Abstract**

*The development of technology has an impact on many fields, including in the arts. Artwork has undergone many developments. Elements of art are slowly entering various fields to be used as tools and media for problem solving, one of which is used as a promotional medium. This study aims to determine the effect of abstract expressionism on the "Mojokerto Coffee Culture" Coffeeshop. This research is a descriptive research that uses a qualitative approach. The subject of this research is the owner of Mojokerto Coffee Culture, while the object of this research is the painting by the researcher. The results of the study indicate that the works that have been created as ambient media seek to provide an unforgettable and memorable experience for consumers. The process of making this painting always begins with finding ideas from the surrounding environment, then developing these ideas by recording the visual object to be drawn, then making a sketch on paper, determining the color of paint, applying it to the media, determining the position of the object, making details, giving lines. random, splashing and finally giving a layer of varnish paint to make the work more durable and look shiny. Based on the results of interviews with the subjects of this study, with these works, Mojokerto Coffee Culture has its own characteristics and charm that distinguishes it from other coffeeshops.*

*Keywords : Art Paintings, Abstract expressionism, Coffeeshop.*

## PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi membawa dampak pada banyak bidang. Karya seni pun mengalami banyak perkembangan. Unsur seni perlahan masuk kedalam berbagai bidang untuk dijadikan alat dan media penyelesaian masalah, salah satunya dijadikan media promosi, memasarkan produk, dan memperoleh keuntungan. Dengan kemajuan teknologi seperti sekarang memudahkan para perupa, pelukis, atau seniman untuk mengembangkan karya mereka lebih dari sekedar melukis di kanvas atau media lukis pada umumnya.

Kemajuan teknologi saat ini membantu semua bermacam bidang dalam memproduksi, merombak, menyimpan, mengomunikasikan, dan menyebar informasi. Selain itu fungsi dari karya seni pada era ini mengalami perkembangan yang lebih dari sebelumnya yaitu memecahkan masalah, membuka pasar baru hingga efektivitas dan efisiensi juga ikut meningkat, juga dalam aktivitas yang membutuhkan visual seni sebagai *ambient media* pendukung. Karya seni lukis lebih khususnya.

Saat ini banyak tempat usaha menggunakan unsur seni sebagai penunjang bisnis *F&B*, dan sejenisnya. Mulai dari membuat media promosi dengan visual berunsur seni, *design product*, nama produk, nama menu, sampai konsep untuk *design exterior* dan *interior* yang menggunakan *ambient media* untuk tempat usaha mereka.

Simbiosis antara seni lukis sebagai *ambient media* dengan *coffeeshop* menghasilkan meningkatnya daya tarik tempat usaha, terbentuknya pasar baru. Pekerja kreatif sebagai target pemasaran, yang mengerjakan proyek mereka sebagai *freelancer* di *coffeeshop*, dan bertemu dengan *freelancer* lain dibidang kreatif, sehingga terbangun sebuah ekosistem yang saling menguntungkan bagi pemilik tempat usaha dan memberi konsumen sebuah koneksi ketika mengerjakan pekerjaan di tempat usahanya.

Maka dengan ini dirasa sangat tepat untuk menganalisa pengaruh karya lukis abstrak ekspresionisme sebagai *ambient media* terhadap *coffeeshop*. Menganalisa fungsi dari karya seni lukis untuk meningkatkan media promosi, juga membentuk *brand image* untuk produk, *ornament*, dan *ambient* yang digunakan di

*coffeeshop*, sehingga terciptalah simbiosis mutualisme antara karya seni dan *coffeeshop*, baik dari segi visual atau dari segi penjualan produk dan jasa. Oleh karenanya peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di salah satu kota berkembang di provinsi Jawa Timur yaitu Kota Mojokerto, tepatnya di Budaya Kopi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan proses dan hasil pembuatan karya seni lukis abstrak ekspresionisme sebagai daya tarik visual *coffeeshop* “Budaya Kopi Mojokerto”.

Penelitian ini perlu dilakukan untuk menambah referensi mengenai *value* tempat usaha yang di berikan *ambient media* berupa karya lukis abstrak ekspresionisme. Juga memberi referensi tentang media berkarya baru untuk perupa atau mahasiswa seni rupa bahwa ada media dan ruang baru untuk berkarya.

## Tujuan penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari karya lukis abstrak ekspresionisme terhadap daya Tarik visual “Budaya Kopi Mojokerto”, dikarenakan sangat jarang di Mojokerto terdapat karya lukis yang dijadikan sebagai *ambient media*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Alasan menggunakan metode kualitatif deskriptif agar hasil penelitian yang dilaporkan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dilakukan di Budaya Kopi Mojokerto. Alasan mengenai lokasi yang diteliti karena kolaborasi antara seni lukis dan *coffeeshop* di kota Mojokerto jarang tercipta, menurut peneliti hal ini adalah esensi baru di bisnis FnB karena pada umumnya tempat semacam ini adalah tempat berkumpulnya anak muda yang merasa tertarik dan menggemari hal-hal baru yang berhubungan dengan estetika, peneliti ingin mengulas dan mempelajari lebih lanjut mengenai karya-karya yang dihasilkan yang digunakan sebagai *ambient media* di *coffeeshop* tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:622), Objek penelitian merupakan hal yang sedang menjadi sasaran penelitian, bisa juga

diartikan sebagai himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti. Objek penelitian ini adalah karya lukis dari peneliti yang dijadikan *ambient media* di Budaya Kopi Mojokerto. Sumber data primer penelitian ini berasal dari hasil wawancara dengan narasumber yang telah dipilih pada subjek penelitian, yaitu Rangga Satria yang merupakan *owner* Budaya Kopi Mojokerto, Data sekunder pada penelitian ini diperoleh melalui beberapa kajian kepustakaan yang relevan dengan penelitian ini, laporan-laporan atau dokumen-dokumen, arsip-arsip yang dimiliki, laporan historis, serta foto-foto dokumentasi penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan tiga tahapan analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Penelitian ini melalui berbagai tahapan, yaitu tahap Persiapan, meliputi penyusunan jadwal penelitian, mengurus surat izin penelitian, dan ke lokasi penelitian.

Selanjutnya pengumpulan data dan analisis data, meliputi kajian pustaka yang berkaitan dengan karya seni yang berupa lukisan, menggali dan mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan menganalisis data melalui reduksi data dan data *display*.

Sebagai tahap terakhir, penyusunan laporan penelitian, yang meliputi penyusunan data yang diperoleh selama penelitian Data yang diperoleh berasal dari hasil wawancara dengan *owner* Budaya Kopi Mojokerto, meminta penjelasan tentang konsep karya yang akan dijadikan sebagai *ambient media* di *coffeeshop* Budaya Kopi Kota Mojokerto serta proses pembuatan karya tersebut, disertai dokumentasi karya dan penyusunan kesimpulan mengenai hasil penelitian mengumpulkan hasil wawancara mulai dari konsep hingga proses pembuatan karya dan disusun secara berurutan.

## KERANGKA TEORITIK

### Seni

Menurut (Felix, 2012) Seni dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). Keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi

kehalusannya, keindahannya dan sebagainya. Karya yang diciptakan dengan keahlian seperti tari, lukisan, ukiran, dan sebagainya. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi. Seperti dalam buku Ilmu Budaya Dasar karya Hartono, mengartikan seni merupakan karya manusia yang memiliki nilai-nilai tertentu. Nilai itu adalah indrawi, nilai bentuk, nilai pengetahuan, dan nilai ide, temu, dan dalil-dalil keadilan. Nilai-nilai tersebut terwujud dalam bentuk lahir yang dapat dinikmati oleh indra manusia, sehingga dapat memuaskan hati pendengar atau penglihatnya.

Sedangkan pengertian seni menurut para ahli sebagai berikut:

- Seni menurut Yusuf Al-Qardhawi, seni adalah merasakan dan mengungkapkan keindahan.
- Seni menurut Plato dan Rousseau adalah hasil peniruan alam dengan segala seginya.
- Aristoteles mengungkapkan bahwa seni adalah harus dinilai sebagai suatu tiruan, yakni tiruan dunia alamiah dan dunia manusia. Berbeda dengan Plato, Aristoteles tidak memaksudkannya sekedar “tiruan belaka” menurutnya seni harus memiliki keunggulan “falsafi” yakni bersifat dan bernada “universal”.
- Seni menurut Schopenhauer adalah, segala usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Menurut tiap orang senang dengan seni musik meskipun seni musik adalah seni yang paling abstrak.
- Seni menurut Leo Tolstoy adalah ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan pelukis.

Berdasarkan pengertian seni di atas bahwa seni bisa diartikan sesuai dengan pendapat The Liang Gie, sebagai mana yang dikutip Surajiyo, ada lima jawaban mengenai pengertian seni yaitu

a. Seni Sebagai Karya Seni

Karya seni adalah produk dari kegiatan manusia. Ini sesuai dengan pendapat John Hospers, yang menyatakan seni dalam artian yang seluas-luasnya, seni meliputi setiap benda yang dibuat oleh manusia untuk dilawankan dengan benda-benda alamiah.

b. Seni Sebagai Seni Indah (*Fine Art*)

Pengertian ini dipakai oleh ahli estetis Yervant Krikorian. Seni indah dinyatakan sebagai seni yang terutama bertalian dengan pembuatan benda-benda dengan kepentingan estetis sebagaimana berbeda dari seni berguna atau terapan yang maksudnya untuk kefaedahan. Seni indah ini mencakup seni lukis, pahat, arsitektur, tari, musik, kesusastraan, teater, film, dan lain-lain.

c. Seni Sebagai Penglihatan (*Visual Art*)

Eugene Johnson berpendapat bahwa, seni sebagaimana paling umum digunakan dewasa ini, seni berarti seni-seni penglihatan, yaitu bidang kreativitas seni yang bermaksud mengadakan tata hubungan melalui mata. Herbert Read berpandangan, kata seni yang paling lazim dihubungkan dengan seni-seni yang bercorak penglihatan atau plastis.

Teknologi sudah sangat berkembang membuat segala bentuk bisnis dalam banyak bidang mulai merencanakan strategi bisnis diberbagai unsur demi meningkatkan nilai produk, media promosi, suasana tempat berjualan, hingga promo potongan harga agar penjualan meningkat.

Dengan itu maka peneliti merasa tertarik dengan kolaborasi yang ada di Budaya Kopi Mojokerto bersama peneliti juga sebagai kolaborator karya lukis yang digunakan sebagai media, karena setelah adanya kolaborasi tersebut menurut hasil wawancara bersama pemilik Budaya Kopi dirasa tempat bisnis terlihat lebih ikonik dan mempunyai ciri khas jika dilihat dari segi suasana tempat yang bertambah estetik berkat adanya karya lukis dari peneliti, Kemasan produk biji kopi yang juga termasuk dalam kolaborasi pun ikut terlihat lebih estetik ketika di pajang di rak *display*.

## Seni lukis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), pengertian seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran. Sedangkan arti lukis adalah membuat gambar dengan menggunakan pensil, pulpen, kuas, dan sebagainya, baik dengan warna maupun tidak.

Maka seni lukis merupakan sebuah karya berupa gambar yang diciptakan pada media pensil, pulpen, kuas, dan sebagainya, serta membutuhkan keahlian. Secara umum seni lukis adalah cabang seni rupa 2 dimensi yang diwujudkan dalam bidang kanvas, papan, kertas, dan lainnya. Karya dari seni lukis ini disebut dengan lukisan. Sedangkan orang yang membuat karya seni lukis disebut pelukis.

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang tercipta dari imajinasi seniman yang diekspresikan melalui garis, warna, tekstur, gelap terang, bidang dan bentuk. Seni lukis menjadi bentuk ekspresi yang dituangkan dalam kanvas atau bidang 2 dimensi lainnya.

Adapun menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1991), definisi seni lukis adalah berasal kata latin “*ars*” yang artinya keahlian mengekspresikan ide-ide pemikiran estetika, juga mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana yang menimbulkan rasa indah.

## Abstrak Ekspresionisme

Aliran yang merepresentasikan curahan hati secara bebas dan menggali obyek yang timbul dari batin, imajinasi dan perasaan (Si et al., 2017). Obyek-obyek yang dilukiskan adalah kengerian, kekerasan, kemiskinan, kesedihan dan keinginan lain dibalik tingkah laku manusia. Ekspresionisme lebih umum dikenal sebagai seni yang mengekspresikan emosi secara dalam. Kata “ekspresionisme” sendiri mengandung arti aliran seni yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yang muncul dari pengalaman – pengalaman yang tidak saja oleh panca indera, juga oleh jiwa seseorang. Mengutip dari buku, *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)* oleh The Liang Gie. Benedetto Croce menyatakan bahwa: “*Art is expression of impression*” atau seni adalah pengungkapan dari kesan-kesan, yaitu sebagai

aliran yang berupaya melukiskan aktualitas yang sudah didistorsikan kearah suasana emosional penciptanya seperti kesedihan, kekerasan, atau tekanan batin. Pelukisan obyek secara ekspresionis mengizinkan bentuk atau warnanya diubah hingga menunjang suasana yang dimaksud, berbeda dari realitas yang semestinya (1976:75) Penjelasan dari teori Croce dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum pendekatan ekspresionisme mengutamakan perasaan yang terlibat secara dalam. Penganut ekspresionisme memiliki pemahaman bahwa “*Art is an expression of human feeling*” atau seni adalah pengungkapan perasaan manusia. Aliran ini berhubungan dengan yang dialami oleh seniman ketika menciptakan karya seni. Dalam buku *Garis Besar Estetika (Filsafat Keindahan)*, perintis aliran ini Benedetto Croce menyatakan seni merupakan pengungkapan dari kesan-kesan (*art is epression of impression*). Menurutnya ekspresi sama dengan intuisi, atau pengetahuan intuitip yang diperoleh melalui penghayalan tentang hal-hal individual yang menghasilkan gambaran angan-angan (*image*). (Liang Gie, 1976:75). Ekspresionisme bisa ditemukan di dalam karya lukisan, sastra, *film*, *music* dan arsitektur. Aliran ekspresionisme adalah aliran yang mengutamakan curahan batin secara bebas. Pelukis aliran ekspresionisme cenderung mencampur efek-efek emosional. Melukis berdasarkan luapan emosi dengan wujud coretan, garis atau sapuan warna secara spontan. Aliran atau gaya dalam seni yang berupaya mengungkap emosi dan respon subyektif terhadap obyek dan atau kejadian disekitar dengan cara distorsi, melebihi lebihkan, primitivisme, serta aplikasi elemen bentuk secara kuat, kasar, dan dinamis.

### ***Ambient Media***

Menurut (Kurniawan, 2017) *Ambient Media* adalah salah satu bentuk komunikasi pemasaran alternatif yang bersifat non-konvensional. Pertama kali berkembang di negara-negara Eropa, iklan *ambient media* kini telah memikat banyak pembuat iklan atau pengiklan untuk menciptakan iklan yang kreatif tidak biasa dalam mengomunikasikan pesan-pesan merek produk mereka, juga di Indonesia. Sebagai pengaruh modernitas budaya komunikasi Barat, iklan *ambient media* di Indonesia pun menjadi cermin

dari apa yang diasumsikan dalam teori modernisasi bahwa “masyarakat” yang kurang maju harus mengikuti jalan yang sudah ditempuh oleh masyarakat yang lebih maju. Iklan *ambient media* yang dibuat di Indonesia semestinya memperhatikan faktor-faktor kesesuaian dengan khalayak lokal melalui penggalian *consumer-as-audience insight* (pemahaman dan pengetahuan mendalam mengenai khalayak konsumen) yang tepat.

*Ambient Media* bisa dibilang adalah pendatang baru dalam dunia periklanan luar ruang dan masih belum banyak tersentuh kalangan akademis. Masih belum ada definisi yang tepat bagi *ambient advertising*, meski banyak contoh yang bisa adopsi. Terlepas dari tujuan kampanye, calon pengiklan perlu memikirkan kaitan antara *ambient media*, produk yang diiklankan dan kedekatan iklan dengan lokasi penjualan. *Ambient advertising* menjadikan pesan sebagai bagian lingkungan dekat konsumen. Dalam *ambient advertising*, pesanlah yang menjadi media. Misalnya, kampanye yang dijalankan di stasiun bawah tanah London, kampanye ini mengganti pegangan tangan di dalam kereta dengan botol-botol deodoran kosong. Para komuter yang bergelantungan pada pegangan tangan sebenarnya berada dalam posisi yang mengeksposkan bau ketiak pada penumpang lain, membuat dampak botol-botol deodoran ini menguat berlipatganda. Dalam kampanye ini, ada kaitan yang jelas antara produk yang diiklankan.

Dengan penelitian ini peneliti berusaha menunjukkan bahwa karya-karya yang telah diciptakan sebagai *ambient media* adalah upaya mengaitkan minat pada *target market* yang *mayoritas* pengunjunnya adalah anak muda yang menyukai hal-hal berunsur seni dan memiliki warna yang unik di tempat nongkrong yang dapat memberikan pengalaman yang tidak mereka yang datang ke Budaya Kopi Mojokerto.

### ***Coffeeshop***

*Coffeeshop* merupakan salah satu dari dua puluh dua tipe restoran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998), kedai kopi (*coffeeshop*) adalah suatu tempat (kedai) yang menyajikan olahan kopi dan menu makanan ringan. Seiring berkembangnya tempat seperti ini, selain menyediakan kopi sebagai produk utama, kedai

ini menyediakan makan ringan dan makanan berat.

*Coffeeshop* atau yang akrab di telinga kita biasa disebut kafe, yang bergeser makna. Secara terminologis, kata *café* berasal bahasa Perancis, yaitu *coffee*, yang berarti kopi (Oldenburg, 1989: 126). Di Indonesia, kata *café* kemudian disederhanakan kembali menjadi kafe (Herlyana, 2012). Pengertian harafiahnya mengacu pada (minuman) kopi, kemudian dikenal sebagai tempat menikmati kopi dengan berbagai jenis minuman non-alkohol lainnya seperti *soft drink* juga sajian makanan ringan lainnya.

*Coffeeshop* adalah sebuah *restaurant* yang pada mulanya hanya menyediakan tempat untuk minum kopi dan teh secara cepat, tetapi karena banyak kebutuhan pelanggan yang sangat kompleks dan tidak ada habisnya, sehingga perkembangan *coffeeshop* seperti sekarang ini.

*Coffeeshop* kini selain menjual kopi juga menjual suasana. Maraknya kemunculan *coffeeshop* saat ini tidak terlepas dari pengaruh gaya hidup kota besar yang menyuguhkan banyak kesenangan bagi para pencari hiburan dan menjadi tempat “nongkrong” favorit bagi kalangan eksekutif muda di area perkantoran di Jakarta, dan kini meluas di kalangan remaja. Fenomena pergi ke kafe ini yang kemudian disebut sebagai bagian dari gaya hidup di kota besar (Herlyana, 2012).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Kopi merupakan bisnis yang bergereak dibidang FnB. Bisnis ini bergerak khusus pada pengembangan *café* yang menyajikan kopi beserta minuman dan makanan, divisi ini juga di fungsikan untuk memutar hasil produksi kepada konsumen dalam bentuk siap saji.

Dalam menjalankan bisnisnya, Budaya Kopi mengikut sertakan suatu karya untuk dimanfaatkan sebagai *ambient media* marketing.

Karya tersebut dibuat oleh Peneliti dalam bentuk mural, ilustrasi pada kanvas dan desain produk.

Pada awal pertemuan dengan kedua pemilik, peneliti memberi penawaran untuk membuat sebuah kolaborasi dalam bentuk karya dan desain produk untuk budaya kopi, pemilik pun sepakat dan memberikan kepercayaan kepada peneliti

untuk mengerjakan beberapa karya yang akan dijadikan ambient untuk budaya kopi.

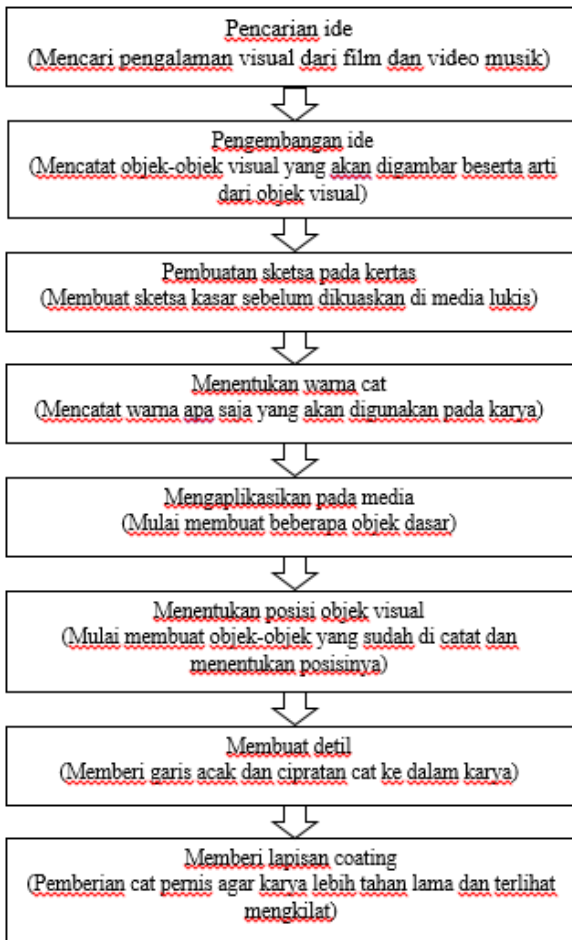
Ada beberapa media yang akan direspon menjadi karya kolaboratif. Bagian depan meja bar, pot bunga, dinding kaca kantor, dan juga *display* untuk tempat merokok didalam kedai.

Gaya lukisan peneliti adalah Abstrak Ekspresionisme yang sudah 6 tahun digunakan dalam setiap karya lukis, tema-tema yang sering ditampilkan didalam karya tidak jauh dari kehidupan peneliti yang bekerja didalam *creative agency* sebagai *designer graphic* dan juga *illustrator*, yang kesehariannya sangat dengan *music*, produksi *video* promosi, dan banyak waktu yang dihabiskan untuk membuat karya dan dijual di pasar *online*.

Musik sangat mempengaruhi isi dari karya lukis peneliti, bias dikatakan grup band yang hampir setiap hari didengarkan olehnya sangat mempengaruhi penciptaan karyanya.

Ada beberapa lagu dari grup band yang sangat sering diputar, lagu *Ace of spades* dari Motorhead, kemudian beberapa lagu dari grup band lokal Jangar, Seringai, Komunal, *Straight Answer*, dan banyak lagi yang menjadi inspirasi visual dari karya peneliti.

## PROSES PENCIPTAAN KARYA



**Bagan 1.** Proses Berkarya  
(Pembuatan karya lukis)

Proses pembuatan karya lukis seperti pada bagan 1. Melewati beberapa langkah dan dikembangkan dengan teliti sehingga lebih mudah untuk merepresentasikan semua ide dan konsep kedalam media lukis.

Objek-objek visual pada karya peneliti adalah hasil dari pengolahan dari pengalaman visual yang didapat dari beberapa sumber seperti adegan pada *film* yang diolah dengan penyesuaian sehingga tetap sesuai dengan konsep dasar dari peneliti.

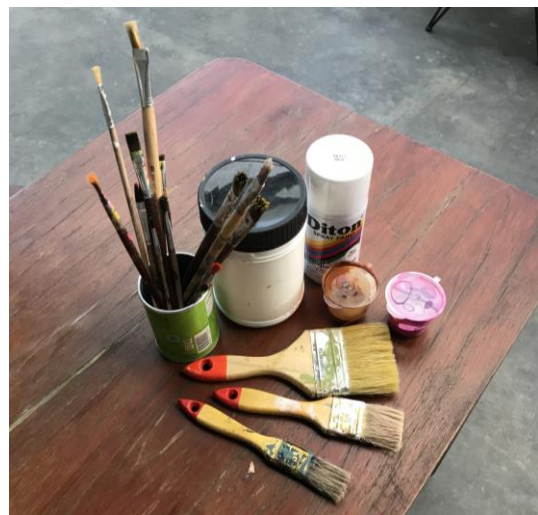
Lukisan yang sudah dihasilkan mayoritas mempunyai beberapa warna yang kontras dan cenderung mencolok, dengan maksud agar disetiap karya lukis selalu ada *point of interest* dan mudah diingit oleh *audience*.

Warna yang sangat sering digunakan adalah merah muda yang sangat mencolok dan

terlihat seperti warna yang mencerminkan semangat anak muda pada era digital ini.

## Alat dan Bahan

Pembuatan karya ini peneliti menggunakan cat akrilik yang diracik sendiri menggunakan bahan pasta sablon plastisol dan pewarna dan sablon. Kuas yang digunakan menggunakan kuas berbahan silikon dan beberapa kuas biasa yang pada umumnya untuk mengecat tembok



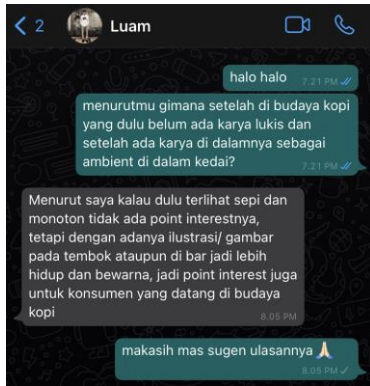
**Gambar 1.** Alat dan bahan  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

## Komentar Dan Respon

Beberapa respon dari pengunjung, seorang *illustrator* dan desainer *interior*

### Mr.Sugen

Sugen merupakan seorang *illustrator* asal Mojokerto yang kini menjual karyanya berupa gambar *digital* di beberapa *platform* seperti Instagram yang banyak dibeli dan dicetak menjadi kaos untuk *brand* atau komunitas. Menurutnya dengan adanya karya pada Budaya Kopi Mojokerto menjadi tempat ini mempunyai *point interest* dan menarik konsumen untuk datang.



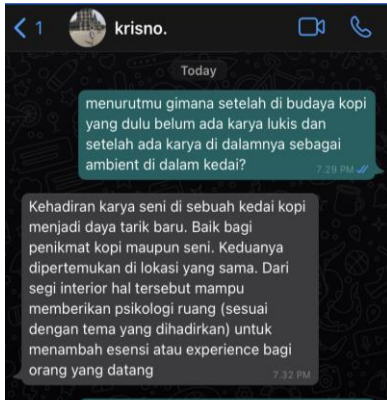
**Gambar 2.** Komentar dari ilustrator (Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).



**Gambar 4.** Komentar dari konsumen (Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

### Krisno

Kris merupakan desainer interior asal Mojokerto yang kerap mengerjakan desain bangunan namun lebih fokus dalam desain interior. Menurutnya dengan hadirnya karya di sebuah kedai kopi menjadi daya tarik bagi penikmat kopi ataupun penikmat seni, sebagai desainer interior dia mengatakan dengan adanya karya di dalam kedai mampu memberikan psikologi ruang dan pengalaman baru untuk pengunjung.



**Gambar 3.** Komentar dari desainer interior (Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

### HASIL KARYA LUKIS



**Gambar 5.** Satu Liter Terakhir 500x80cm  
Dilukis di meja bar berbahan beton  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).



**Gambar 6.** Karya pada bar  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

### Alfia

Alfia adalah seorang mahasiswa yang sering mengunjungi Budaya Kopi untuk mengerjakan tugas atau sekedar meminum kopi. Menurutnya dengan karya lukis yang ada membuat tempat ini terlihat mempunyai unsur seni yang sebelumnya polos.

Judul karya yang tertera pada gambar 2 diatas adalah *Satu Liter Terakhir*. Yang dibuat tahun 2019 dan berukuran 500x80cm karya lukis ini terinspirasi oleh kehidupan Arian13 vokalis band Seringai asal Jakarta, karena semakin bertambah usia tidak merubah dirinya menjadi orang yang menjengkelkan seperti pada umumnya. Selain itu peneliti juga tidak ingin mengalami *Grumpy Old Man Syndrome*. merupakan kondisi ilmiah yang



dapat membuat pria dengan usia lanjut menjadi mudah marah. Mengutip penelitian Mayo Clinic, laporan itu mengatakan perilaku dari pria usia lanjut yang mudah marah dan sensitif ada hubungannya dengan *hormone testosterone*. Semakin meredupnya kadar *testosterone* pada pria dapat membawa suasana hati menjadi mudah marah.

Hidup hanya sekali, sangat sayang jika dihabiskan dengan marah-marah dan membuang *energy*, emosi atau terlalu reaktif dalam hal kecil yang seharusnya disikapi lebih tenang dan dengan kepala dingin.

Maka di dalam karya tersebut terlihat beberapa warna yang sangat kontras antara satu dan lainnya, dominan warna merah muda dan banyak objek yang merepresentasikan kehidupan yang menyenangkan dengan beberapa tulisan yang membuat karya lebih ekspresif.



**Gambar 7.** Bocah Nakal Berakal 200x250cm  
Dilukis pada dinding kantor berbahan kaca  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).



**Gambar 8.** Karya pada kaca  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

Karya ini berjudul *Bocah Nakal Berakal*. Dibuat tahun 2019 berukuran 200x250cm karya ini terinspirasi dari pengalaman pribadi.

Arti dari bocah nakal berakal adalah menjadi anak yang nakal tidak akan membuat anak tersebut menjadi miskin dan tidak memiliki masa depan jika tetap mempunyai akal yang sehat, yang tidak boleh adalah menjadi bodoh dan miskin ilmu, dengan ilmu dan kemampuan yang sering terasah maka bakat apapun akan membuahkan hasil yang bisa menjadi sumber penghasilan bahkan membuat seseorang mempunyai nilai terhadap dirinya.

Didalam karya ini sangat banyak kata-kata yang tertulis dan mempunyai pesan untuk generasi milenial agar lebih giat mencari ilmu meski berada dikeadan tersulit sekalipun, belajar bisa dari mana saja, jualan sekalipun akan membuat mental seseorang menjadi tahan banting disegala kondisi.

Tetap dengan warna-warna cerah yang kontras sebagai representasi masa muda yang menyenangkan jika dijalani dengan cara yang tepat.



**Gambar 9.** Morning Glory 45x25cm  
Dilukis pada jendela dapur berbahan kayu  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

Karya ini berjudul *Morning Glory*. Dibuat tahun 2020 berukuran 45x25cm.

Maksud dari karya ini adalah sebagai pengingat jika bangun pagi tidak akan membuat seseorang rugi, karena dengan bangun pagi akan membuat seseorang memperoleh banyak kesempatan di banyak hal, entah itu dari pekerjaan atau untuk seseorang yang masih menuntut ilmu.

Bangun siang juga bukan hal yang salah, namun jika seseorang bangun siang akan melewatkan banyak hal yang umumnya dilakukan semua orang dipagi hari, dan bisa dikatakan bangun siang adalah penyebab keterlambatan di beberapa hal, seperti berangkat kerja atau sekolah. Pasti akan terlambat jika bangun terlalu

siang. Maka bangun pagi akan mendatangkan banyak kesempatan dan hal-hal baik lainnya.

### INTERIOR BUDAYA KOPI



**Gambar 10.** Suasana Depan Bar  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).



**Gambar 11.** Suasana Tampak Luar  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).



**Gambar 12.** Suasana Pintu Masuk  
(Sumber: Prastasi Pancoro S G, 2020).

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Karya Seni lukis yang dijadikan *ambient media* pada beberapa lokasi di Budaya Kopi Mojokerto maka dapat diketahui bahwa dari beberapa karya lukis yang telah dianalisis mengenai makna dan filosofinya, peneliti cenderung mengambil ide karya seni dari kesehariannya, dan kebanyakan berasal dari musik dan *film*. Pengaruh yang terjadi dengan adanya karya-karya tersebut, Budaya Kopi Mojokerto yang sebelumnya hanya memiliki dinding kosong tanpa ada aksan atau *point interest* kini memiliki ciri khas dan daya tarik juga memiliki psikologi ruang yang dapat memberi *memorable experience* kepada konsumen, mengupayakan *brand image* dari tempat yang sebelumnya hanya menonjolkan konsep industrialis dan *unfinished building* menjadi tempat nongkrong yang unik dan membedakan Budaya Kopi dengan *coffeeshop* lainnya juga dapat digunakan sebagai strategi pemasaran melalui *ambient media* yang tersedia pada saat ini. Pengaruh dari karya sebagai *ambient* berpengaruh pada suasana tempat, dan sebagai identitas visual. Dari hasil wawancara kepada salah seorang konsumen yang terbilang sering datang dan mengerjakan pekerjaannya di Budaya Kopi Mojokerto, ia berkomentar dengan adanya karya lukis membuat tempat ini terlihat mempunyai unsur seni yang sebelumnya polos, kini memberinya pengalaman baru.

Penelitian ini memberikan edukasi tentang karya seni lukis abstrak ekspresionisme kepada masyarakat, pengunjung Budaya Kopi Mojokerto, dan diharapkan dapat memberi bahan edukasi juga informasi tentang media dan ruang berkarya baru. Selain itu juga memberi *influence* untuk pengajar seni rupa pada sekolah formal maupun sanggar seni di sekitar kota Mojokerto agar lebih ter-*Update* informasi tentang aliran seni lukis abstrak ekspresionisme.

#### Saran

Perupa tidak akan pernah habis sampai kapan pun, maka dari itu, peneliti memberikan saran, adapun saran dari peneliti antara lain:

1. Untuk mahasiswa Seni Rupa : Terus belajar,perkaya ilmu dan referensi

2. Untuk perupa, pelukis, *illustrator* : Sering membuat karya dengan ide-ide sederhana namun banyak memuat tentang ilmu yang bisa didapat penikmatnya
3. Untuk mahasiswa yang akan menjadi pengajar : Diharapkan untuk memberikan saran kompetensi dasar (KD) dalam RPS tentang teori dan praktik seni lukis, sehingga para siswa yang diajar mengetahui secara jelas proses-proses pembuatan karya seni lukis khususnya aliran abstrak ekspresionisme.

### Daftar Pustaka

- “ *Believe it or not , I can actually draw .* ” (n.d.). 1970 /S77 1111. (1970).  
*Ac/uali/es/exposi/ions.* (1993). 1993.
- Ali, H., Muhammad, A., Wadi, A. S., Arts, F., Education, A., Ali, H., Muhammad, A., & Shanawa, A. (2020). *FEATURES OF UGLINESS IN JEAN-MICHEL BASQUIAT 'S.* 17(6), 16425–16432.
- Beale, R. (2007). Ambient Art: Creative Information Representation. *Human Technology: An Interdisciplinary Journal on Humans in ICT Environments*, 3(1), 34–53. <https://doi.org/10.17011/ht/urn.200769>
- Buchhart, D., Nairne, E., & Johnson, L. (2017). *Basquiat. Boom for Real.*
- Felix, J. (2012). Pengertian Seni sebagai Pengantar Kuliah Sejarah Seni Rupa. *Humaniora*, 3(2), 614. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3405>
- Hadiyatno. (2016). Menyoal kehadiran keindahan dan seni. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(2), 95–106.
- Herlyana, E. (2012). Fenomena Coffee Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda. *ThaqĀfiyyĀT*, 13(1), 188–204.
- Kong, H., Basquiat, J., Street, D., & Frankfurt, K. (2018). *Jean-Michel Basquiat Biography.* 1–10.
- Kurniawan. (2017). No Title日本の国立公園に関する3拙著に対する土屋俊幸教授の批評に答える. *経済志林*, 87(1,2), 149–200.
- Murwonugroho, W., Piliang, Y. A., & Trisakti, U. (2011). Kajian Visual Pun dalam Retorika Visual Digital Ambient Media di Tengah Ruang Publik. Studi Kasus: Iklan Digital Interaktif. *Prosiding Konferensi Nasional “Inovasi Dalam Desain Dan Teknologi” - IDEaTech 2011*, 462–470. [https://ideatech.istts.ac.id/proceeding2011/54-000028-01p\\_DKV WEGIG 462-470.pdf](https://ideatech.istts.ac.id/proceeding2011/54-000028-01p_DKV WEGIG 462-470.pdf)
- No authorship indicated. (1989). Review of The Encyclopedia of Suicide. In *Contemporary Psychology: A Journal of Reviews* (Vol. 34, Issue 8). <https://doi.org/10.1037/031044>
- Pengertian Seni | Bagaes' Journal.* (n.d.). Retrieved July 15, 2021, from <https://bagasputra.web.ugm.ac.id/2018/11/22/pengertian-seni/>
- Prihadi, D. B. (2006). *Diktat Mata Kuliah - Sejarah Seni Rupa Barat II.*
- Si, N., Lajang, P., Cinta, C., Eks, P., Lajang, P., & Utami, K. A. Y. U. (2017). *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.* 1–22.
- Wahyudi, N. G. (2019). Kuasa Kolase dalam Ekologi Estetika Postmodern. *Pantun*, 212, 47–58. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/744>
- Zakky, O. (2019). *Pengertian Seni Lukis Beserta Definisi , Tujuan , dan Unsur-Unsurnya.*