

KARAKTER *BUBBLEDOLLS* SEBAGAI PENCIPTAAN SENI LUKIS

Erlia Dwi Pratiwi Bahri

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
erliiadwipb@gmail.com

M. Sattar

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
emesteer1@gmail.com

Abstrak

Ide dari terciptanya karakter *bubbledolls* ini, saat dimana penulis mulai berkecimpung dalam dunia anak, penulis mulai tertarik pada gambar anak yang terlihat ceria. Mulai dari ekspresi, pewarnaan dan obyek yang digambar semua terlihat keceriaannya dan dapat membuat tertawa ketika melihatnya. Dalam berkarya penulis membuat karya dengan obyek karakter yang disebut *Bubbledolls*. Karakter *Bubbledolls* ialah sebuah karakter yang dibuat dengan berpaduan boneka dan gelembung. Namun tidak seperti boneka pada umumnya karena pada karakter ini bentuk boneka banyak yang di ganti. Namun tetap menampilkan kelucuan pada setiap karyanya. Tujuan dari penciptaan karya seni lukis ini adalah untuk mengeksplorasi karakter seni lukis dengan karakter *Bubledolls* ini agar lebih berkembang. Seni lukis dengan karakter *Bubbledolls* ini menggunakan metode penciptaan yang dimulai dari ide dan konsep, proses penciptaan, visualisasi dan perwujudan. Karya yang dihasilkan ada Empat karya dengan bahan yang digunakan yaitu lukisan diatas kanvas, berdasarkan pengalaman yang membentuk ide dan dan konsep, yang masing -masing Karya pertama dengan judul “Demam Sosmed”. Karya kedua yang berjudul” I’m Alone But Not Alone”. karya ketiga yang berjudul “ My Musik”. karya keempat yang berjudul “Santai “.

Kata Kunci: Penciptaan, *Bubbledolls*, Seni Lukis

Abstract

The idea of the creation of the character of this bubbledolls, when the time when the author started dabbling in the world of children, the author became interested in pictures of children who look cheerful. Start of expression, coloring and objects drawn all look cheerfulness and can make laugh when he saw it.. In the work the author makes the work with the object character called Bubbledolls. Bubbledolls character is a character created by berpaduan doll and bubble. But not like dolls in general because this character doll shape much in the locker. But it remains to show the humor in every work. The method used is descriptive analysis method, by collecting data in accordance with the truth then these data are compiled, processed and analyzed to provide answers to the problems that exist. The purpose of creation of works of art is to explore the character of painting with this Buble dolls character to be more evolved. Painting with this Bubbledolls character creation method that starts from the idea and concept, the process of creation, visualization and embodiment. No work produced four works with the material used is a painting on canvas, based on the experience and shape ideas and concepts, which each -masing first work titled "Fever Sosmed". Second work titled "I'm Alone But Not Alone". The third paper entitled "My Music". The fourth paper entitled "Relax".

Keywords: Creation, *Bubbledolls*, Art Painting

PENDAHULUAN

Kata seni berasal dari bahasa sansekerta seni yang berarti pemujaan, persembahan, dan pelayanan. Dalam bahasa Inggris seni disebut *art* yang berasal dari bahasa Latin *ars* yang berarti sama. Menurut Padmapusphita, kata seni berasal dari bahasa Belanda

“*genie*” dalam bahasa Latin disebut “*genius*”, artinya kemampuan luar biasa yang dibawa sejak lahir, menurut kajian ilmu di Eropa mengatakan “*ART*” yang berarti artivisual yaitu adalah suatu media yang melakukan suatu kegiatan tertentu. Seni atau art aslinya berarti teknik, pertukangan, keterampilan, yang dalam bahasa Yunani

kuno sering disebut sebagai *techne*. Arti demikian juga berlaku dalam budaya Indonesia kuno. Baru pada pertengahan abad ke-17, di Eropa dibedakan antara keindahan umum (termasuk alam) dan keindahan karya seni atau benda seni. Inilah sebabnya lalu muncul istilah *fine art* atau *high arts* (seni halus dan seni tinggi), yang dibedakan dengan karya-karya seni pertukangan (*craft*). Seni sejak itu dikategorikan sebagai *artefact* atau benda buatan manusia. (Jakob, 2000:24).

Dalam Diksi rupa banyak dijelaskan pengertian – pengertian seni menurut para ahli seperti Aristoteles yang menyatakan Penciptaan seni berasal dari dorongan pemberian bentuk dan hasrat untuk menyatakan ekspresi rasa. Seni sebenarnya adalah tiruan dari keadaan sebenarnya dan merupakan penjernihan alam. Berbeda dengan Seni menurut Ki Hajar Dewantoro adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan sifat indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. (Mikke, 2011:354)

Seni sudah ada sejak awal keberadaan manusia. Homosapiens, nenek moyang kita yang paling awal yaitu manusia Cro-Magnon (33.000- 10.000 SM), membuat lukisan dan mungkin juga musik, tari dan drama. Menggunakan bahan alami dari tumbuh-tumbuhan, manusia tersebut menutupi dinding-dinding gua dengan lukisan binatang buruannya. (Damajanti, 2006:13).

Seni rupa merupakan media yang digunakan oleh seorang perupa sebagai pengungkapan ide, gagasan, pengalaman dalam merespon fenomena – fenomena kehidupan yang dialami oleh perupa tersebut. Salah satu karya senirupa yang banyak digunakan sebagai transfer ide yaitu seni lukis. Dalam seni rupa Indonesia, Jawa Timur merupakan propinsi yang cukup terpadang dalam kegiatan keseniannya, khususnya Seni Lukis. Jawa Timur menjadi salah satu tolak ukur kegiatan kesenian bagi propinsi – propinsi lain yang ada di Indonesia selain DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah dan Bali. Fenomena seni lukis tentu saja sangat kompleks. Dengan banyaknya kegiatan pameran lukisan dan diskusi kesenian saling susul menyusul, menunjukkan keaktifan berkesenian dari para seniman Jawa Timur disamping itu juga menunjukkan bahwa Jawa Timur adalah gudangnya seniman.

“Bukanlah maksud untuk membentangkan apa dan bagaimana wujud gambar anak-anak itu, karena tentang hal ini sudah terlalu banyak dikupas orang atau lebih jelas lagi, obyek ini selalu menjadi bahan penyelidikan yang mengasikkan bagi mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. (Popo, 2000:3).

Pada tahun 2010 saat dimana penulis mulai berkecimpung dalam dunia anak, penulis mulai tertarik pada gambar anak yang terlihat ceria. Mulai dari ekspresi, pewarnaan dan obyek yang digambar semua

terlihat keceriaannya dan dapat membuat tertawa ketika melihatnya. Seperti yang telah diuraikan oleh Popo dalam buku yang berjudul Alam Pikiran Seniman bahwa gambar anak – anak sangatlah menarik untuk dikupas lebih dalam lagi. Ketertarikan penulis pada dunia anak menjadi salah satu factor yang mendorong terciptanya karakter ini.

Dalam berkarya penulis membuat karya dengan obyek karakter yang disebut *Bubbledolls*. Karakter *Bubbledolls* ialah sebuah karakter yang dibuat dengan berpaduan boneka dan gelembung. Namun tidak seperti boneka pada umumnya karena pada karakter ini bentuk boneka banyak yang di ganti. Namun tetap menampilkan kelucuan pada setiap karyanya. Sekilas tentang sejarah boneka, Kata Boneka berasal dari bahasa Portugis yaitu *Boneca*, boneka ialah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam – macam terutamanya manusia dan hewan, serta tokoh fiksi lainnya. Boneka merupakan mainan yang paling tua karena boneka sudah ada sejak zaman Yunani, Romawi maupun Mesir kuno. Namun fungsi, bentuk, maupun bahan pembuatannya berbeda.

Dengan pemilihan ide terhadap karakter *Bubbledolls* yang memiliki karakter lucu adaptasi dari boneka yang sudah dirubah sedemikian rupa sehingga akan memberi insiparasi daya pikir yang melihatnya atau penghayatnya. Dengan demikian dapat menjadi daya tarik terhadap karakter *Bubbledolls*, juga dapat menumbuhkan imajinasi, pencerahan yang inovatif baik untuk penikmat seni dan juga terhadap penulis. Maka dipilihlah sebagai judul “ Karakter *Bubbledolls* Sebagai Penciptaan seni lukis”.

Ide Dasar Penciptaan

Dasar Empiris

Dasar empiris adalah segala bentuk informasi yang mendasari sebuah gagasan dan diperoleh melalui proses penelitian, observasi, atau eksperimen. Dalam proses penciptaan karya ini penulis memiliki gagasan dalam penciptaan, karya ini menggunakan media lukis kanvas dan kayu dengan bidang geometri sebagai bentuk kanvasnya. Dengan karakter *Bubbledolls* sebagai ciri khas dari karya lukis ini.

Penulis menggunakan bentuk bidang geometri dengan harapan ingin menampilkan wujud kanvas yang berbeda dari kanvas lainnya. serta karakter *Bubbledolls* sebagai tokoh utama dalam karya lukis ini.

Dasar Teoritis

Dasar teoritis merupakan pikiran atau pola pikir yang mendasarkan semuanya dari teori-teori yang ada sebagai landasan tindakannya. Menjadikan sebuah atau

beberapa teori sekaligus yang punya keterkaitan sebagai landasan berfikir dan bersikap dalam menyingkapi atau menghadapi masalah. Teori – teori keindahan dipersoalkan apakah keindahan itu suatu ciri objektif dari benda ataukah hanya suatu tanggapan subjektif dari pengamat, maka sejajar dengan itu berkembang dua teori seni yang memperbincangkan apakah seni itu suatu bentuk ataukah suatu pengungkapan dari perasaan yang ada dalam diri seseorang. (Liang Gie dalam skripsi condro, 2015:8)

Dalam penciptaan karya ini penulis akan menampilkan karya lukis dengan penyajian bentuk dan media yang berbeda. Alasan mengapa memilih bentuk yang berbeda karena penulis ingin mengembangkan bentuk kanvas yang umumnya berbentuk persegi disini penulis ingin menampilkan dengan bentuk – bentuk yang ada pada bidang geometri. Selain itu boneka monster high, dunia anak – anak dan karya – karya grafis menjadi sumber inspirasi bagi penulis dalam pembuatan karya lukis ini. Karakter *Bubbledolls* sebagai tokoh utama dalam pembuatan karya lukis, boneka urban yang fashion membuat daya tarik tersendiri bagi penulis serta ketertarikan penulis dalam dunia anak – anak dipadukan untuk membuat suatu karya sehingga terbentuklah sebuah karakter *Bubbledolls*.

Dasar Filosofi

Dasar filosofi adalah suatu dasar yang bersumber dari dalam filsafat pendidikan dengan menyangkut suatu keyakinan, nilai, hakikat pengetahuan dan tentang kehidupan yang lebih baik dijalankan dengan dari suatu kebenaran logika, akal pikiran. Dalam penciptaan karya ini penulis membuat karya dengan tokoh utama boneka yang disebut dengan *Bubbledolls*, Alasan mengapa memilih karakter *Bubbledolls* sebagai karya tugas akhir ini karena penulis yang mempunyai ketertarikan lebih pada dunia anak-anak. Maka dari itu terbentuklah sebuah karya seni lukis dengan tokoh utama boneka yang kemudian disebut dengan *Bubbledolls*. Sesuai dengan namanya, obyek-obyek yang digambar pun berupa boneka, akan tetapi boneka tersebut dibuat dengan wajah dan bentuk yang berbeda sehingga menampilkan karakter baru yang berbeda dengan lainnya. Warna – warna yang ceria, rambut keriting, tangan dibuat seperti gelembung sabun, kaki yang elastis dan baju-baju trendy menambah kesan unik dan lucu pada karakter *Bubbledolls* tersebut.

Batasan Istilah

Karakter

Karakter dalam bahasa latin disebut dengan “*character*” yang bermakna instrument of marking, dalam bahasa yunani disebut dengan “*to mark*” yang bermakna menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, dalam bahasa perancis disebut dengan “*charessein*” yang bermakna mengukir, dan dalam bahasa indonesia di sebut dengan “watak” yang bermakna sifat pembawaan yang memengaruhi tingkah laku, budi pekerti, tabiat, dan peringai.

(<http://tugaskuliah15.blogspot.co.id/2015/10/pengertian-dan-definisi-karakter.html>). Namun dalam hal ini karakter yang dimaksud ialah ciri dari sebuah karya dari seorang perupa.

Karakter *Bubbledolls*

Karakter *Bubbledolls* merupakan sebuah perpaduan boneka dan gelembung yang dikemas menjadi satu, dan terinspirasi oleh boneka urban fashion yakni *Monster High* dengan dipadukan unsur – unsur ilustrasi dan dikemas dengan warna – warna yang ceria sehingga tampak lucu dan menggemaskan bagi yang melihatnya. Warna – warna yang ceria yang ada pada setiap karakter mewakili dunia anak yang begitu ceria sehingga akan tampak bahagia jika melihatnya, dan rambut yang keriting serta tangan seperti gelembung sabun yang elastis menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis.

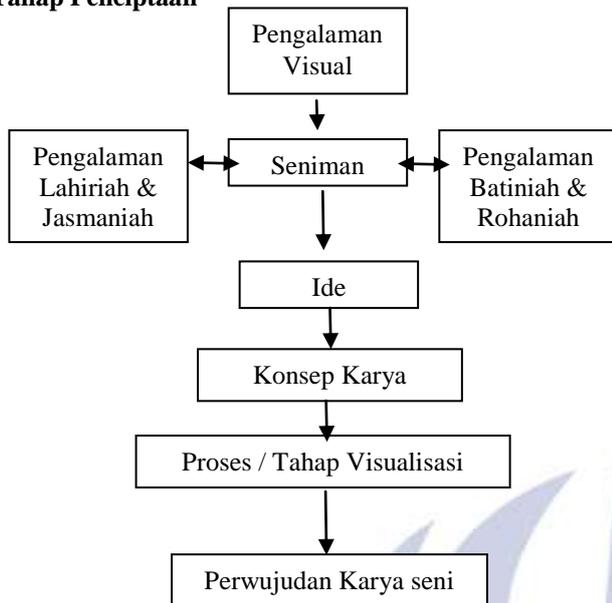
Karya Lukis

Karya lukis berasal dari dua kata dasar karya dan lukis, menurut kamus besar Bahasa Indonesia karya merupakan suatu hasil ciptaan yang bukan saduran, salinan, tiruan, atau terjemahan atau segala sesuatu yang dicetak dibuat untuk suatu kebutuhan maupun sebagai hiasan. Dapat disimpulkan karya lukis adalah suatu hasil ciptaan yang dilakukan oleh seseorang dengan suatu penggambaran dua dimensi berupa hasil pencampuran warna, garis untuk mengungkapkan perasaan atau emosi sehingga terbentuklah sebuah hasil yang disebut karya lukis.

METODE

Dalam penulisan ini menggunakan metode penciptaan yang dimulai dari ide dan konsep, proses penciptaan, visualisasi dan perwujudan.

Tahap Penciptaan



Gambar 1. Sketsa karya 1
(Dok.Penulis)



Gambar 2. Sketsa karya 2
(Dok.Penulis)



Gambar 3. Sketsa karya 3
(Dok.Penulis)



Gambar 4. Sketsa karya 4
(Dok.Penulis)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya yang dihasilkan ada Empat karya dengan bahan yang digunakan yaitu lukisan diatas kanvas. Ada beberapa tahapan dalam pembuatan karya ini yang pertama yaitu Menyiapkan Bahan dan alat yang meliputi media utama yaitu kanvas, yang kedua pembuatan Sketsa dasar yang kemudian dilanjutkan pemindahan sketsa pada kanvas, yang ketiga Pewarnaan pada bagian obyek dan baground , kemudian yang keempat tahap Finishing, Dalam tahap ini merupakan tahap akhir setelah semua objek dan *background* tertutup penuh dengan cat. Kemudian lanjut pada tahap pemberian isi pada objek dan baground dan pemberian lapisan pernis sebagai penguat warna dari karya lukis agar terhindar dari binatang dan cuaca yang tidak pasti. Sehingga kualitas karya tersebut akan tetap terjaga.

Proses pembuatan Sketsa Dasar

Dalam proses ini, membuat sketsa sangat dibutuhkan untuk awal mulai berkarya. Sketsa dasar sangat berguna dalam membuat karya seni lukis, karena dengan sketsa karya yang dihasilkan dapat mencapai kemungkinan harapan secara maksimal. Melalui sketsa dapat membantu memudahkan membentuk posisi atau sebagai pola yang akan digambar pada media kanvas. Sketsa dibuat pada kertas dengan menggunakan pensil. Setelah itu sketsa dipindahkan pada media kanvas dengan cara menggambar ulang dari awal.

Pewarnaan

Dalam proses pewarnaan penulis menggunakan teknik blok warna. Dengan memberikan warna dasar pada sketsa objek utama sampai semua bagian tertutup dengan cat. Pewarnaan dilakukan berulang sampai tekstur kasar kanvas tampak halus.



Gambar 5. Pewarnaan Dasar Karya 1
(Dok.Penulis)

(Dok.Penulis)



Gambar 6. Pewarnaan Dasar Karya 2
(Dok.Penulis)



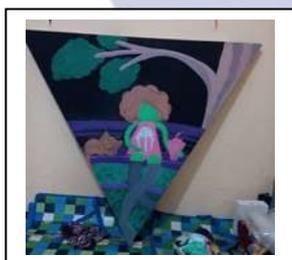
Gambar 10. Pemberian isi gambar dengan menggunakan spidol pada karya 2
(Dok.Penulis)



Gambar 7. Pewarnaan Dasar Karya 3
(Dok.Penulis)



Gambar 11. Pemberian isi gambar dengan menggunakan spidol pada karya 3
(Dok.Penulis)



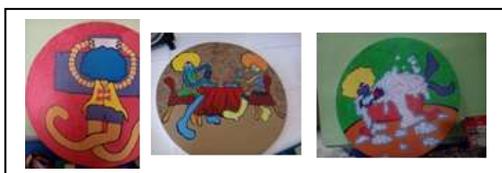
Gambar 8. Pewarnaan Dasar Karya 4
(Dok.Penulis)



Gambar 12. Pemberian isi gambar dengan menggunakan spidol pada karya 4
(Dok.Penulis)

Finishing

Dalam tahap ini finishing merupakan tahap akhir setelah semua objek dan *background* tertutup penuh dengan cat. Kemudian lanjut pada tahap pemberian isi pada objek dan *background* dan pemberian lapisan pernis sebagai penguat warna dari karya lukis agar terhindar dari binatang dan cuaca yang tidak pasti. Sehingga kualitas karya tersebut akan tetap terjaga.



Gambar 9. Pemberian isi gambar dengan menggunakan spidol pada karya 1

1.Karya Lukisan 1

Perkembangan teknologi sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak hal dari sektor kehidupan yang telah menggunakan keberadaan dari teknologi itu sendiri. Kehadirannya telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap umat manusia dalam berbagai aspek dan dimensi kehidupan. Oleh sebab itu diperlukan suatu solusi untuk mengatasi egoisme pribadi supaya kembali menjadi makhluk sosial.



Gambar 13. Demam Sosmed, Acrylic on Canvas, 80cm x 80cm, 2016 (Dok.Penulis)

Ide Gagasan

Melihat kondisi masyarakat saat ini seperti sudah tersihir dengan teknologi gadget. Manusia seakan menjadi makhluk individu. Bahkan seringkali melupakan hal – hal lain yang sebenarnya jauh lebih penting dari sebuah gadget. Kondisi seperti ini sudah tidak aneh lagi untuk dilihat, di jalan, di toko, di warung, di pusat pembelanjaan dsb, begitu banyak orang yang seakan tak mau lepas dari gadget nya.

Konsep

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat menunjukkan kemajuan yang sangat luar biasa, Demikian halnya dengan teknologi komunikasi yang merupakan peralatan perangkat keras, dalam hal ini alat komunikasi “Gadget”. Begitu sangat dibutuhkan karena tidak dapat dipungkiri saat ini semua kebutuhan selalu tampak menjadi lebih mudah dengan adanya teknologi komunikasi yang semakin canggih. Maka tak heran jika manusia saat ini seperti tersihir dengan gadget, dengan adanya kemajuan teknologi maka semakin banyak manusia menciptakan aplikasi – aplikasi terbaru yang semakin memudahkan kegiatan manusia. Dengan hanya duduk dirumah dan menggunakan aplikasi yang ada di gadget semua kebutuhan yang diinginkan sudah tersedia. Dan banyaknya jejaring sosial seperti Facebook, Twiter, Instagram, Path, Skype, BBM, WhatsApp, dll. Semakin ramai digunakan mulai dari anak muda sampai orang tua, mereka seperti tertunduk dengan adanya Sosmed “Sosial Media” sampai membuat manusia menjadi sosok yang individu. Ini merupakan perubahan dampak negative dari perkembangan teknologi. Bahkan manusia sampai lupa dimana mereka berada, waktu dan tempat sudah tidak dihiraukan lagi, karena mereka sudah kecanduan gadget. Maka muncullah istilah Nomofobia yaitu ketakutan atau rasa panik bila tidak ada gadget. Dalam karya 1 ini dibuat dalam 3 panel lingkaran yang berjudul Demam Sosmed, yang menceritakan tentang dampak negative dari kemajuan teknologi mampu merubah seseorang menjadi individual. Terlihat pada karya 1 “ A “ orang yang lagi

bersantai dengan tiduran namun tetap memainkan sosmed pada gadget, kemudian pada karya 1 “B” terlihat dua wanita sedang makan malam namun apa yang terjadi saat makanan datang bukan berdoa dan memakannya namun yang dilakukan malah mengambil foto makanan sebgus mungkin lalu di uplod di sosmed (sosial media). Terakhir karya 1 “C” tampak suasana mandi dengan banyaknya busa sabun pada saat mandi hal ini dimanfaatkan untuk bermain gadgetnya hingga lupa waktu.

Pesan

Terlalu sering menggunakan sosmed sangat berdampak negative, bahkan jika terlalu sering akan berdampak buruk bagi kehidupan, karena selain efek radiasi dari gadget yang tidak baik, efek dari kecanduan sosmed juga sangat berpengaruh karena mampu merubah seseorang menjadi pelupa, lupa waktu, lupa tempat dan lupa segalanya. Seringkali melihat berita kecelakaan kendaraan yang disebabkan bermain gadget, ini merupakan salah satu contoh dampak negative. Sudah banyak berita buruk karena terlalu kecanduan dengan gadget. Untuk itu diperlukan kesadaran, dengan cara mengkontrol diri sendiri dan bisa mengatur waktu kapan dan dimana saat yang tepat menggunakan gadget agar tidak terjadi hal buruk. Hal ini perlu suatu solusi penyadaran masing – masing pribadi, agar menjadi manusia yang bertanggung jawab baik untuk diri sendiri maupun menjadi kodratnya sebagai makhluk sosial.

2.Karya Lukisan 2

Secara umum manusia adalah mahluk sosial yang senantiasa membutuhkan orang lain, oleh karena itu manusia senantiasa membutuhkan interaksi dengan manusia yang lain.



Gambar 14. I’m Alone But Not Alone, Acrylic on Canvas, 120cm x 100cm, 2016 (Dok.Penulis)

Ide Gagasan

Manusia umumnya tidak lepas dari masalah, berbagai masalah selalu datang silih berganti mulai dari masalah kecil hingga masalah besar, itu semua adalah ujian dalam kehidupan. Begitu juga sifat manusia yang berbeda – beda dalam menyikapi datangnya masalah. Ada yang dengan santai namun pasti untuk menyelesaikan masalah itu dan ada juga yang susah menyelesaikan masalahnya. Sebagai makhluk sosial tentu sikap saling tolong menolong sangat dibutuhkan. Namun sebagian orang akan jelas terlihat ketika mereka sedang mengalami masalah mereka cenderung menyendiri dan menutup diri. Meskipun mereka berada ditempat ramai sekalipun akan tetap merasa sendiri.

Konsep

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu saling berhubungan dengan orang lain, namun pada kenyataannya di masyarakat sendiri masih banyak orang yang tidak mampu berinteraksi dengan orang lain. Sering di jumpai ketika seseorang memiliki masalah mereka memilih menyendiri atau menutup diri meskipun berada di tempat ramai sekalipun. Seolah mereka menjadi makhluk individu. Di dalam istilah psikologi orang-orang dengan kecenderungan ini disebut introvert (orang yang suka menyendiri). Gejala introvert sering menjangkit remaja atau orang dewasa. Dalam karya lukis ini menceritakan bagaimana manusia sebagai makhluk sosial berubah menjadi sosok introvert, tidak mau berinteraksi dengan orang lain ketika mengalami masalah. Mereka lebih memilih duduk diam tanpa berbicara dengan orang di sekitar mereka walaupun kenal. Dalam karya 2 ini berjudul *I'm Alone But Not Alone*, yang menceritakan tentang kecenderungan manusia yang suka merasa sendiri atau suka menyendiri ketika ada masalah sekalipun ditempat ramai tetap merasa sendiri. Dalam karya lukis ke-2 ini tampak suasana dalam kendaraan umum yang ramai dan banyak orang namun terlihat ada salah satu dari mereka yang berbeda. Dalam karya ini terdapat 5 (Lima) orang yang terlihat bahagia, santai, dan tenang namun ada 1 (Satu) yang terlihat murung dan tampak bersedih. Seakan dia merasa sendiri dalam tempat tersebut.

Pesan

Sebagai umat beragama kita diharuskan untuk saling tolong menolong, dan tidak dianjurkan untuk sesuatu yang melebihi – lebihkan dan berlebihan karena efeknya pasti tidak akan baik. Begitu juga dengan kesedihan, sedih boleh namun tidak dianjurkan untuk terlalu larut dalam kesedihan tersebut karena dampak

yang ditimbulkan tidak sehat bagi diri sendiri dan orang disekitarnya. Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang harusnya saling berinteraksi satu sama lain. Begitu juga ketika sedang ada masalah alangkah baiknya kita berbagi cerita dengan orang yang terpercaya untuk meringankan beban masalah dan mungkin bisa bersama memecahkan masalah. Sehingga tidak perlu menyendiri dan menjadi manusia yang introvert.

3.Karya Lukisan 3

Mendengarkan musik bukan hanya sebagai hiburan semata, tanpa disadari dengan mendengarkan musik mampu memperbaiki suasana hati yang kacau.



Gambar 15. My Music, Acrylic on Canvas, 120cm x 110cm x 80cm, 2016 (Dok.Penulis)

Ide Gagasan

Musik merupakan hal yang universal sehingga dapat diterima oleh semua kalangan tak terkecuali bayi yang masih dalam perut. Sering dijumpai dimanapun pasti akan mendengar musik, karena musik mampu menembus bagian inti otak yang bereaksi terhadap rangsangan. Musik tidak hanya mampu merubah suasana namun juga sangat berguna bagi kesehatan.

Konsep

Mendengarkan musik bukanlah sekedar hiburan semata. Tanpa disadari, alunan musik sebenarnya telah memberikan perubahan pada suasana hati dan bahkan dapat membantu untuk berkonsentrasi. Ada banyak manfaat mendengarkan musik bagi kesehatan yaitu Meningkatkan suasana hati (Mood), untuk mengembalikan tingkat kefokus pada pikiran, dapat meredakan stres dan masih banyak lagi manfaatnya. Dalam karya 3 ini berjudul *My Music*, yang menceritakan tentang mendengar musik dapat merubah suasana hati seseorang. Dalam gambar ada

seorang wanita yang sedang menikmati musik dengan membawa radio ditangan kirinya dan musik pun mulai didengarkan. Dengan mendengarkan suara Musik yang baik mampu memperbaiki suasana hati yang lagi kacau menjadi tenang.

Pesan

Dengan mendsengarkan musik mampu memperbaiki masalah mood. Ada baiknya jika suasana hati memburuk atau mulai penat dalam suatu hal maka dengarkanlah music favorit kalian, karena musik dapat mencairkan suasana yang buruk menjadi baik.

4.Karya Lukisan 4

Aktivitas sehari –hari yang dilakukan jika tanpa berhenti pastilah akan membuat orang menjadi mudah lelah dan tidak menutup kemungkinan rasa bosan pasti datang menghampiri. Karena itu diperlukan untuk bersantai sejenak.



Gambar 16. Santai, Acrylic on Canvas, 120cm x 120cm x 120cm, 2016 (Dok.Penulis)

Ide Gagasan

Setiap orang pasti pernah melakukan santai, dan pasti butuh santai untuk merelaksasikan pikiran. Banyak orang juga mengerti bahwa santai itu merupakan cara terbaik untuk mendapatkan kesuksesan berpikir atau menemukan ide – ide yang brilian. Dalam kehidupan dikota besar yang sangat sibuk banyak orang yang minim mempunyai waktu untuk bersantai. Saat ini tengah banyak tempat yang sengaja dibuat untuk membantu orang – orang yang ingin bersantai sejenak menenangkan pikiran, entah hanya sekedar tempat nongkrong dengan teman atau keluarga.

Konsep

Penatnya fikiran karena terlalu lama bekerja sangat berpengaruh dalam kinerja pada seseorang. Tenaga dan fikiran manusia tidak bisa terlalu diforsir begitu terus

menerus karena akan berdampak buruk bagi kesehatan juga. Untuk itu bersantai sangat dibutuhkan untuk membantu merelaks kan badan dan fikiran, bersantai mampu membuat otak menjadi fress dan bukan hanya itu sebuah studi menunjukkan bahwa bersantai dapat memunculkan ide yang brilliant. Maka dari itu saat ini banyak perusahaan besar yang memberikan kebijakan ijin libur atau cuti kepada pegawainnya. Ketika semua masalah sudah munumpuk dan badan terasa tidak sanggup lagi untuk menahan ada kalanya untuk berhenti sejenak dan beristirahat dengan bersantai disuatu tempat. Dalam karya ke 4 (Empat) terlihat seorang wanita sedang duduk santai disebuah taman dengan ditemani seekor kucing kesayangannya, tidak ketinggalan snack popcorn dan minumannya untuk rileks sehingga kepenatan atau rasa lelah menjadi hilang.

Pesan

Jika perasaan suntuk mulai melanda dalam bekerja ada baiknya jika bersantai sejenak, refresing mampu memperbaiki mood dan meremajakan otak menjadi segar kembali. Saat ini telah banyak tempat – tempat entah itu dikota besar atau pedesaan yang menyuguhkan tempat untuk bersantai dengan teman atau keluarga. Karena dengan melakukan santai akan baik buat kesehatan.

PENUTUP

Ide dan konsep penciptaan karya seni lukis karakter *Bubbledolls* dapat dihasilkan empat karya yang menjelaskan tentang karya Pertama yang berjudul “Demam Sosmed” menjelaskan tentang bahayanya bermain gadget secara berlebihan yang menimbulkan banyak dampak negative bukan hanya bagi diri sendiri tetapi juga bagi orang disekitarnya. Dengan perkembangan zaman dan majunya teknologi saat ini membuat manusia menjadi makhluk yang individual serta menyebabkan manusia menjadi Nomofobia yaitu ketakutan atau rasa panik bila tidak ada gadget.

Karya kedua yang berjudul” I’m Alone But Not Alone” menceritakan tentang kecenderungan manusia yang suka merasa sendiri atau suka menyendiri ketika ada masalah sekalipun ditempat ramai tetap merasa sendiri. Padahal ketika seseorang sedang menghadapi masalah akan terasa lebih ringan ketika mau berbagi dengan orang lain.

Pada karya ketiga yang berjudul “ My Music” Musik merupakan hal yang universal sehingga dapat diterima oleh semua kalangan tak terkecuali bayi yang masih dalam perut. Sering dijumpai dimanapun pasti akan mendengar musik, karena dalam sebuah penelitian musik mampu menembus bagian inti otak yang bereaksi

terhadap rangsangan. Musik tidak hanya mampu merubah suasana namun juga sangat berguna bagi kesehatan. Dan karya keempat yang berjudul “Santai “Aktivitas sehari –hari yang dilakukan jika tanpa berhenti pastilah akan membuat orang menjadi mudah lelah dan tidak menutup kemungkinan rasa bosan pasti datang menghampiri. Ketika semua masalah sudah munumpuk dan badan terasa tidak sanggup lagi untuk menahan ada kalanya untuk berhenti sejenak dan beristirahat dengan bersantai disuatu tempat.

Proses penciptaan karya seni lukis ada beberapa tahapan dalam proses penciptaan karya yang pertama yaitu menyiapkan alat dan bahan yang meliputi 1). kanvas: kanvas merupakan kain berwarna putih yang dibentangkan pada sebuah rangkaian kayu yang biasa disebut spanram kemudian kain ditarik sampai membentuk sebuah bidang. 2). Kuas: kuas merupakan alat yang digunakan untuk menorehkan cat pada bidang gambar atau kanvas, ukuran kuas yang digunakan mulai kuas kecil hingga kuas ukuran besar. 3). Cat acrylic: cat *acrylic* merupakan cat yang memiliki kandungan polimer ester poliakrilat sehingga memiliki daya rekat yang sangat kuat, sama seperti cat air cat acrylic juga menggunakan air sebagai pengencernya namun berbeda pada sifatnya kalau cat air mempunyai sifat *Aquarel* atau transparan sedangkan cat acrylic mempunyai sifat *opaque* atau padat, 4). Spidol: spidol digunakan untuk proses akhir pada proses pembuatan karya, spidol digunakan untuk membuat ornament dan garis patah – patah pada karya lukis. 5). Pernis: pernis merupakan cairan untuk memperkuat warna cat dan untuk melindungi karya dari bahaya hama. Yang kedua yaitu pembuatan sketsa, sketsa dibuat pada kertas kemudian sketsa dipindahkan ke kanvas dengan cara menggambar ulang sketsa. Yang ketiga Pewarnaan, pewarnaan dilakukan dengan teknik blok warna, dengan memberikan warna dasar pada sketsa sampai seluruh bagian tertutup dengan cat, proses ini dilakukan berulang sampai tekstur kanvas tampak halus. Yang keempat Finishing, proses finishing merupakan tahap akhir dari melukis, hal yang dilakukan mulai dari memberi isi –isi seperti ornamen dan garis patah-patah sampai tahap pernis.

Dihasilkan berupa hasil karya bentuk dan wujud dari karakter Babledolls karya yang Pertama terdapat tiga panel dengan bentuk kanvas lingkaran yang berjudul “Demam Sosmed” yang menjelaskan tentang efek samping dari kecanduan gadget, karya kedua yang berjudul “ I’m Alone But Not Alone” yang menjelaskan tentang menutup diri ketika sedang berada dalam masalah, karya ketiga yang berjudul “My Musik” yang menjelaskan tentang manfaat positif musik bagi yang

mendengarnya, karya keempat yang berjudul “ Santai” yang menjelaskan tentang bersantai dapat merefreshkan pikiran dan membantu memperbaiki suasana hati.

DAFTAR PUSTAKA

- Damajanti, Irma.2006.*Psikologi Seni*.ITB:Bandung.
 Djelantik, A.A.M.1999, *Estetika Sebuah Pengantar*, Bandung Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
 Dyan,Condro.2015, *Penciptaan seni lukis multi tampak*, skripsi: UNESA University
 Iskandar, Popo. 2000. *Alam Pikiran Seniman*, Bandung Yayasan Popo Iskandar.
 J. Sudarminta. 2002. Epistemologi Dasar: *Pengantar Filsafat Pengetahuan*. Yogyakarta: Kanisius.
 Kartika, Dharsono Sony,2004. *Seni Rupa Modern*, Bandung. Rekyasa Sains.
 M. Sattar.2012. *”Proses Apresiasi dan kreasi dalam tritunggal seni”*,Urna Jurnal Seni Rupa Vol.1 No.1: Unesa University
 Subyantoro, Heri.2014. *Skripsi Karakter Dino herby sebagai ide karya seni lukis*:Unesa University
 Sumardjo, Jakob.2000. *Filsafat Seni*.ITB:Bandung.
 Susanto, Mikke.2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.Yogyakarta.Dicti Art Lab.
 Winarno.2002. *Seni Lukis*. Surabaya: UNESA University Press.
 Katalog Pameran Bunga Jeruk”*Homo Ludens#3*”.2012. Emitan CA Gallery:Surabaya.
 Katalog Pameran Umbu LP Tanggela “*Superhiro A Voice Of Emptiness*”2010.EmitanCAGallery:Surabaya
 Pringgodigdo.1997.*Ensiklopidi Umum*.Kanisius. Yogyakarta.