

PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS SUREALISME PADA MEDIA KAYU DENGAN IDE PENCIPTAAN IKAN ASIN

Dhimas Bagas Adharani, Ike Ratnawati*, Denik Ristya Rini

Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: ike.ratnawati.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i12025p74-92

Kata kunci

I Made Bandem
harmoni
visualisasi karya
iwak asin
industri figura

Abstrak

Seni lukis surealisme sangat menarik untuk dipelajari karena secara prinsip terdiri atas keganjilan dan distorsi bentuk. seni lukis surealisme penting untuk dilakukan karena mampu mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kepekaan dalam mengolah dan memadukan objek yang tidak memiliki keterkaitan menjadi harmoni yang indah. Tidak adanya batasan bagi seniman dalam memilih bahan atau teknik untuk berkarya seni mendorong penulis untuk bereksperimen menggunakan media yang anti *mainstream* yaitu limbah dari industri figura kayu. Selain media, teknik yang digunakan dalam berkarya juga dapat menghasilkan ciri khas tertentu. Pada penelitian ini, penulis memilih teknik *drawing* untuk berkarya karena dapat menghasilkan karya dengan karakter yang sulit dicapai jika menggunakan teknik lain. Tujuan penciptaan ini untuk memaparkan eksplorasi ide, teknik, dan media penciptaan karya seni seni lukis surealisme. Desain penciptaan dan visualisasi karya. Metode penelitian ini menggunakan metode penciptaan I Made Bandem yang terdiri dari lima tahapan yaitu persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Hasil penelitian ini berupa 6 karya yang dibuat dengan eksperimen penggunaan teknik *drawing* pada media limbah industri figura kayu berjudul "Wak Asin#1"; "Wak Asin#2"; "Mamudar#1"; "Mamudar#2"; "Moksa#1"; dan "Moksa#2". Berkonsep karya seris dengan tema bentuk ikan asin yang unik dan artistik dihiasi ragam hias dalam karya seni lukis surealisme.

1. Pendahuluan

Seni lukis adalah salah satu bagian seni murni karena lahir dari gagasan penciptanya. Seni lukis merupakan kegiatan mentransfer pesan atau pengalaman seniman secara visual dengan tujuan mempengaruhi jalan pikiran audiens (Al-Bahrani et al., 2022). Dalam prosesnya, karya seni lukis bermula dari ide imajinatif yang diolah kemudian diwujudkan dalam bentuk karya seni. Dari karya yang dihasilkan dapat menimbulkan berbagai macam emosi seperti perasaan senang, sedih, hingga marah (Salam & Muhaemin, 2020). Seni lukis memiliki beberapa aliran, salah satunya ialah aliran surealisme. Aliran Surealisme pertama kali dikenalkan oleh Andre Breton dalam *manifesto* surealismenya di Prancis pada tahun 1924. Andre Breton memberi nama Surealisme karena aliran ini mengusung tentang ketidaksadaran dari para seniman seakan berada dalam dunia mimpi. Gerakan surealisme merupakan gerakan meninggalkan kepatuhan pada realitas dan sering mengangkat gagasan tentang mimpi, ilusi, dan fantasi dalam penggambaran objek. Seni lukis surealisme sangat menarik untuk dipelajari karena secara prinsip surealisme terdiri atas keganjilan dan distorsi bentuk (Sungkar, 2021; Admojo, Widodo, & Prasetyo, 2023). Pada penelitian ini, seni lukis surealisme menjadi penting untuk dilakukan karena mampu mengembangkan kreativitas, imajinasi, serta kepekaan pencipta dalam mengolah dan memadukan objek yang tidak memiliki keterkaitan untuk menjadi harmoni yang indah.

Selain ide dan konsep, media merupakan salah satu hal yang memiliki pengaruh besar dalam terciptanya sebuah karya seni. Setiap media yang digunakan akan menghasilkan karya seni yang dengan keindahan dan ciri khasnya (Jesica & Budiman, 2019). Tidak adanya batasan bagi seniman dalam memilih bahan atau teknik dalam membuat sebuah karya seni mendorong penulis untuk bereksperimen menggunakan media yang *anti mainstream* atau tidak umum (Gunada, 2020). Pada penelitian ini media yang digunakan adalah limbah dari industri figura kayu. Limbah yang dimaksud ialah papan kayu dengan bentuk yang tidak memenuhi standar untuk diproses menjadi figura seperti permukaan yang bergelombang, bentuk tidak simetris, dan yang mudah lapuk (Suprapti & Djarwanto, 2015). Papan kayu yang tidak memenuhi standar ini biasanya dijadikan sebagai kayu bakar untuk industri pembuatan gula jawa atau dibiarkan lapuk begitu saja karena tidak ada yang mengolah. Oleh karena itu, penulis memanfaatkannya sebagai media untuk berkarya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya pengolahan limbah untuk menjadikannya lebih bernilai.

Selain media, teknik yang digunakan dalam berkarya juga dapat menghasilkan ciri khas tertentu (Jesica & Budiman, 2019). Hal ini dikarenakan setiap teknik memiliki karakter dan cara aplikasi yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, penulis memilih teknik *drawing* untuk berkarya karena dapat menghasilkan karya yang unik dan artistik. Hal ini dikarenakan untuk membentuk sebuah objek dengan efek gelap terang dilakukan dengan membuat goresan yang dilakukan secara berulang. Teknik *drawing* yang dimaksud adalah arsir dan dusel menggunakan krayon. Teknik arsir ialah salah satu teknik penggambaran yang digunakan untuk menghasilkan kesan gelap dan terang pada suatu gambar. Teknik arsir dapat dilakukan menggunakan pensil, krayon, atau spidol tergantung pada media gambar yang digunakan (Buno et al., 2023). Sedangkan teknik dusel merupakan cara menggambar yang menentukan gelap terang objek gambar menggunakan media kering seperti pensil atau krayon yang digoreskan dalam posisi miring (rebah). Teknik dusel dapat pula dilakukan dengan alat bantu berupa gulungan kertas yang kemudian digosokkan pada goresan pensil atau krayon, dengan tujuan menghasilkan goresan yang halus (Asis, 2018).

Selaras dengan prinsip aliran surealisme yaitu memadukan dua objek yang tidak memiliki keterkaitan untuk menjadi satu kesatuan yang harmoni (Sungkar, 2021). dalam penciptaan ini penulis memadukan objek ikan asin dan ragam hias untuk jadi satu kesatuan yang harmoni. objek ikan asin memiliki anatomi tubuh yang unik dan artistik. Khususnya ikan asin belah memiliki bentuk seperti sebuah objek yang diletakan menempel dengan cermin sehingga memiliki kemiripan antara bagian satu dengan yang lainnya. Selain itu, ikan asin belah memiliki tekstur permukaan berupa kerutan-kerutan serta warna yang berbeda dengan ikan segar. Pada umumnya ikan asin berwarna putih kecoklatan atau kekuningan. Warna tersebut dipengaruhi jenis ikan dan kandungan pada garam yang digunakan dalam proses pengasinan (Herlina, 2020). Penulis memadukan ikan asin belah dengan Ragam Hias untuk memperkuat kesan budaya serta menghasilkan visual yang artistik. Secara prinsip, ragam hias merupakan stilasi yang artinya pengayaan bentuk pada sebuah objek. Selain melakukan stilasi, prinsip lainnya dalam ragam hias adalah distorsi yang artinya menonjolkan suatu bentuk pada bagian yang diinginkan untuk menjadi *point interest* (Herliyanti, 2021).

Penelitian penciptaan oleh Arief Noor Alfarizi berjudul "Becak Sidimpuan dalam Karya Seni Lukis Surealisme". Penelitian ini membahas pemaknaan becak Sidimpuan yang memiliki bentuk unik dan memiliki nilai budaya yang juga merupakan ikon kota Padangsidimpuan dalam karya seni lukis surealisme (Alfarizi & Fitryona, 2023). Penelitian penciptaan oleh Muhammad Fahrey Todi berjudul "Kesenjangan Sosial sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis Surealisme". Penelitian ini membahas tentang kesenjangan sosial atau suatu kondisi dimana adanya

ketidaksetaraan dalam kehidupan bermasyarakat dalam berbagai aspek (Todi & Widiarti, 2024). Penelitian penciptaan oleh Agus Mediana Adiputra berjudul “Karakteristik Tubuh Ikan Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Melalui Kemampuan Teknik *Drawing* Pada Media Kertas” penelitian ini membahas tentang karakteristik dari tubuh ikan yang unik sehingga dijadikan objek berkarya menggunakan media kertas (Adiputra, 2019).

Dari ketiga penelitian terdahulu di atas persamaan dengan penelitian ini ada dalam segi penyampaian pesan melalui karya seni lukis surealisme. Perbedaan dari ketiga penelitian di atas yaitu, teknik dan media yang digunakan dalam berkarya serta topik yang dibahas. Penelitian ini membahas tentang eksperimen media dan teknik untuk berkarya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin. Lebih rinci perbedaan media yang digunakan pada penelitian ini dengan ketiga penelitian terdahulu ialah penelitian penciptaan Alfarizi menggunakan media akrilik di atas kanvas. Penelitian oleh Todi menggunakan media akrilik dan mix media di atas kanvas. Penelitian oleh Adiputra menggunakan mix media di atas kertas. Kebaruan yang ada pada penelitian ini dalam penyajian penciptaannya menggunakan media krayon di atas kayu limbah industri figura. Dikarenakan setiap warna memiliki pemaknaan yang berbeda, maka penggunaan satu *tone* warna kayu bertujuan untuk memberi kesan sederhana dalam penyajian karya seni (Karja, 2021). Selain itu, penggunaan satu *tone* warna juga bertujuan untuk meningkatkan fokus para audiens agar lebih mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan.

Penciptaan ini bertujuan untuk: 1) Memaparkan eksplorasi ide, teknik dan media dalam berkarya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin, 2) Memaparkan desain penciptaan karya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin, 3) Mendeskripsikan visualisasi karya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin. Dalam penyajian karya seni lukis surealisme dengan objek ikan asin belah yang dihiasi ragam hias menghasilkan kesan seperti dunia mimpi yang dibuat menggunakan media krayon di atas kayu dengan *background* minimalis yang bertujuan agar audiens lebih fokus pada objek sehingga pesan dalam karya ini dapat tersampaikan dan dimaknai dengan baik (Kusumawardhani & Daulay, 2021).

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis surealisme pada media kayu ini didasarkan pada model yang dikembangkan oleh I Made Bandem, yang merangkum hasil konsorsium seni di Bali (Bandem, I Made, 2017). Model ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam proses penciptaan karya seni, mencakup tahapan persiapan hingga pameran karya. Dalam penelitian ini, metode tersebut dimodifikasi untuk disesuaikan dengan kebutuhan proses kreatif yang lebih spesifik, yaitu seni lukis surealisme dengan media kayu sebagai objek utamanya.

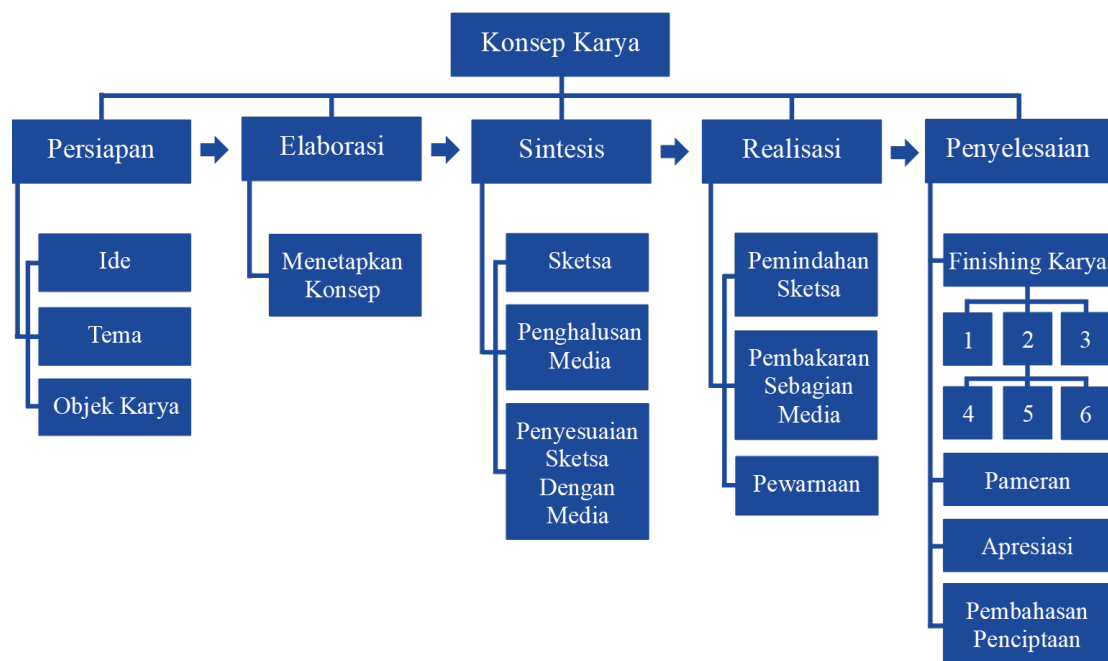
Modifikasi ini dilakukan untuk mengakomodasi kompleksitas yang muncul dalam penggabungan unsur surealisme dan karakteristik media kayu. Tujuannya adalah menyusun langkah-langkah penciptaan secara sistematis, sehingga setiap tahapan dapat dilakukan dengan fokus dan arah yang jelas. Dengan demikian, metode ini berperan sebagai panduan yang memungkinkan seniman mengeksplorasi ide-ide kreatif tanpa kehilangan struktur proses.

Tahapan dalam metode ini mencakup proses awal berupa observasi dan pengumpulan gagasan, yang bertujuan untuk memahami esensi tema yang akan diangkat. Langkah ini sangat penting karena memberikan dasar kuat bagi pengembangan konsep artistik. Selanjutnya, tahap elaborasi digunakan untuk mendetailkan gagasan utama dan merancang konsep yang selaras dengan teknik dan estetika surealisme. Pada tahap ini, eksperimen dengan berbagai teknik dan alat juga dilakukan untuk menemukan pendekatan visual yang paling sesuai.

Proses dilanjutkan dengan sintesis, yaitu perancangan desain awal melalui sketsa dan eksperimen pada media kayu. Dalam tahap ini, media kayu dipersiapkan dengan teknik tertentu, seperti penghalusan dan pengaplikasian dasar cat, untuk memastikan hasil akhir memiliki kualitas yang diinginkan. Tahap berikutnya adalah realisasi, di mana desain dipindahkan ke media kayu dengan berbagai teknik pewarnaan dan pemberian efek visual yang mencerminkan nuansa surealisme.

Setelah karya selesai direalisasikan, tahap penyelesaian dilakukan melalui *finishing*, seperti pelapisan dengan *clear spray* atau bahan pelindung lainnya. Finishing ini tidak hanya berfungsi untuk melindungi karya, tetapi juga meningkatkan estetika visualnya. Akhirnya, karya dipresentasikan dalam pameran sebagai bagian dari tahap apresiasi, di mana umpan balik dari audiens menjadi elemen penting untuk mengevaluasi keberhasilan proses kreatif.

Dengan pendekatan yang terstruktur dan bertahap, metode ini memungkinkan seniman untuk mengelola proses penciptaan yang kompleks dengan lebih efisien. Hasil akhirnya adalah karya seni yang tidak hanya memuaskan dari segi estetika, tetapi juga mencerminkan kedalaman konsep dan teknik surealisme yang diadaptasi pada media kayu.



Gambar 1. Proses penciptaan I Made Bandem (Sumber: Pengembangan/modifikasi kerangka kerja dari I Made Bandem, 2017)

Pada tahap persiapan, pencipta melakukan pengamatan, pengumpulan gagasan, dan informasi terkait bentuk serta karakteristik objek karya, yaitu ikan asin belah yang unik dan artistik (Bandem, I Made, 2017). Proses eksplorasi melibatkan pencarian ide, tema, dan objek karya melalui eksploitasi visual dan referensi. Tahapan ini didukung oleh konsep eksplorasi kreatif, di mana pencipta merespons objek inspirasi secara mendalam (Patriansyah, 2020). Hasil pengamatan terhadap ikan asin belah menjadi dasar konsep karya seni ini, dengan memanfaatkan limbah kayu figura sebagai media alternatif.

Tahap elaborasi bertujuan untuk menentukan dan mengembangkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi, serta abstraksi (Bandem, I Made, 2017). Dalam penelitian ini, ide yang dikembangkan adalah penciptaan seni lukis surealisme pada media kayu limbah industri figura, dengan objek utama ikan asin belah yang dihiasi ragam hias. Konsep ini dipilih berdasarkan

pengalaman personal pencipta, yang terinspirasi oleh keunikan visual ikan asin belah serta keinginan untuk bereksperimen dengan media yang tidak konvensional.

Tahap sintesis bertujuan mewujudkan konsepsi karya seni menjadi desain awal (Bandem, I Made, 2017). Dalam proses ini, pencipta membuat sketsa awal sebagai panduan visual. Pencipta bereksperimen dengan media kayu limbah figura, memanfaatkan keunikannya, seperti tekstur alami dan bentuk asimetris. Media ini diproses dengan cara penghalusan untuk memastikan teknik arsir dan dusel dapat diterapkan dengan optimal (Suprapti & Djarwanto, 2015).

Tahap realisasi dimulai dengan pemindahan sketsa ke media kayu menggunakan proyektor, diikuti proses pembakaran sebagian media untuk menciptakan kesan artistik yang dinamis (Salam & Muhaemin, 2020). Pewarnaan dilakukan dengan teknik drawing, yang memungkinkan eksplorasi karakter unik media kayu limbah. Teknik ini dipilih karena menghasilkan efek visual yang sulit dicapai menggunakan metode lain (Nengah Nurata & Gazali, 2019; Maulita, Iriaji, & Prasetyo, 2023).

Tahap penyelesaian mencakup penyelesaian akhir karya dan proses finishing. Dua jenis pelapis digunakan: clear spray dan kuas, untuk melindungi karya dan meningkatkan estetika visual (Bandem, I Made, 2017). Finishing ini dirancang agar karya dapat bertahan lama dan tampil optimal dalam berbagai kondisi pencahayaan.

Sebagai tahap akhir dari proses penciptaan, pameran dilakukan untuk menampilkan hasil karya kepada publik. Pameran menjadi media komunikasi antara pencipta dan audiens, memungkinkan karya untuk diapresiasi secara langsung. Melalui pameran, ide dan pesan dalam karya seni lukis surealisme ini dapat tersampaikan dengan lebih efektif kepada khalayak.

3. Hasil dan Pembahasan

Proses berkarya pada penciptaan ini berawal dari penggalian ide yang bertujuan untuk membentuk sebuah konsep karya seni lukis surealisme (Bandem, I Made, 2017). Dalam hal ini karya seni lukis ini dimaknai sebagai medium ekspresi estetis, yakni hasil ungkapan batin seniman yang tampak pada karya seni lewat medium dan alat yang digunakannya (Yunus, 2020). Dalam proses tersebut diperlukan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses penciptaan karya yang baik. Dalam penciptaan ini, penulis memilih menggunakan teori penciptaan milik I Made Bandem. Pencipta memilih teori I Made Bandem karena metode tersebut mudah diaplikasikan dan dapat dipakai sebagai rambu-rambu yang menuntun dan mengarahkan pola pikir dan pola tindak yang lebih sistematis. Teori penciptaan tersebut memiliki beberapa tahapan yaitu persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi, dan penyelesaian. Setelah memelalui prosedur kreatif pengkaryaan, berikut adalah uraian hasil yang diperoleh pencipta dari proses penciptaan menggunakan teori I Made Bandem.

3.1. Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan melakukan penjajagan atau mencari informasi (Bandem, I Made, 2017). Penjajagan atau eksplorasi merupakan kegiatan inovatif yang dilakukan suatu individu dalam usaha untuk menjelajah dan menyelidiki sesuatu yang tampak dan dipertunjukkan (Patriansyah, 2020). Penjajagan merupakan tahap yang di dalamnya terdapat pengamatan terhadap suatu objek. Pengamatan tersebut kemudian menghasilkan ide yang selanjutnya ditindaklanjuti dengan cara diwujudkan dalam sebuah bentuk pengkaryaan. Dalam proses penciptaan karya ini terdapat beberapa tahap penjajagan atau eksplorasi yang dilakukan

oleh penulis atau pencipta. Tahapan-tahapan tersebut meliputi eksplorasi ide, informasi, penentuan tema, konsep karya, bentuk, teknik, media, alat, dan bahan.

3.1.1. Ide

Ide merupakan sebuah konsep pemikiran yang kemudian diwujudkan menjadi karya seni. Tanpa adanya ide, seniman tentu kesulitan menciptakan sebuah karya yang bermakna. Eksplorasi atau penggalan ide ialah satu langkah awal yang penting (Eskak, 2014). Ide karya penciptaan ini muncul dari ketertarikan penulis atas bentuk dan warna ikan asin belah yang dianggap unik karena berbeda dengan ikan segar.

3.1.2. Tema

Tema memiliki kaitan erat dengan pengalaman personal, perasaan pencipta, serta makna untuk diri sendiri atau orang lain (Bandem, I Made, 2017). Penelitian penciptaan ini terinspirasi dari visual ikan asin belah yang unik serta keinginan untuk mengolah limbah industri figura. Hal tersebut muncul dari pengalaman penulis dari hasil pengamatan terhadap objek ikan asin belah dan keinginan untuk mengolah limbah industri figura kayu. Berdasarkan hal tersebut, tema yang diangkat adalah bentuk ikan asin belah yang unik dihiasi ragam hias dalam karya seni lukis surealisme dengan memanfaatkan limbah industri figura kayu.

3.1.3. Objek Karya

Ketertarikan pada objek ikan asin tersebut dilanjutkan dengan pengamatan untuk menggali lebih dalam anatomi ikan asin belah. Dari hasil pengamatan tersebut diketahui bahwa ikan asin belah memiliki anatomi objek seperti efek pantulan pada cermin. Ikan asin belah memiliki kesamaan bentuk pada kedua sisinya. Perbedaan yang ada pada sisi ikan asin belah terletak pada bagian ekor. Salah satu bagian dari ikan asin belah memiliki ekor namun tidak dengan bagian lainnya. Hal ini dikarenakan dalam proses pembuatan ikan asin belah bagian ekor terlalu tipis untuk dapat dibelah. Ikan asin belah memiliki karakter yang unik yaitu memiliki kerutan-kerutan pada bagian daging atau kulit luarnya. Ikan yang sudah diasinkan berwarna kuning kecoklatan dan putih. Warna ini dipengaruhi oleh jenis ikan dan garam yang digunakan saat proses pengasinan (Herlina, 2020). Dari proses tersebut, ikan asin belah memiliki ciri khas yang membedakannya dengan ikan segar yakni bentuk, warna, dan tekstur.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengamatan, penulis menentukan tema dalam penelitian penciptaan ini. Tema dalam penelitian penciptaan ini ialah visual ikan asin belah yang unik dihiasi ragam hias dalam seni lukis surealisme dengan memanfaatkan limbah industri figura kayu.



Gambar 2. Ikan asin belah

3.2. Elaborasi

Elaborasi ialah sebuah langkah untuk menentukan dan menetapkan gagasan pokok melalui analisis, integrasi atau menghubungkan, abstraksi dan generalisasi (Bandem, I Made, 2017). Berdasarkan hasil dari eksplorasi ide, mencari informasi, dan penentuan tema, pencipta melakukan eksplorasi untuk memperindah objek ikan asin belah agar terkesan lebih indah dan mewah. Melalui proses eksplorasi visual, selaras dengan prinsip berkarya seni lukis surealisme yaitu terdiri atas keganjilan dan distorsi bentuk (Sungkar, 2021). Pencipta memilih ragam hias sebagai objek yang akan dipadukan dengan ikan asin belah sebagai upaya menghasilkan keganjilan dan distorsi bentuk yang indah. Toekio mengemukakan bahwasanya ragam hias merupakan suatu hiasan yang menghiasi dan mempercantik tampilan suatu benda. Ragam hias yang diaplikasikan atau dipadukan dengan suatu benda atau objek pada dasarnya adalah sebuah pandanan (*make up*) yang diterapkan guna mendapatkan keindahan yang dipadukan (Ramadhan, 2019).

Secara prinsip, ragam hias merupakan stilasi yang artinya penggayaan bentuk pada sebuah objek. Selain melakukan stilasi, prinsip lainnya dalam ragam hias adalah distorsi yang artinya menonjolkan suatu bentuk pada bagian yang diinginkan untuk menjadi *point interest* (Herliyanti, 2021). Dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa ragam hias merupakan sebuah hiasan atau sebuah dekorasi yang digunakan dengan tujuan mempercantik visual dari suatu benda atau objek, dilakukan dengan cara dipadukan yang dalam proses pembuatannya mengalami stilasi dan distorsi bentuk. Ragam hias dipilih karena keindahan visualnya dan tingkat kesulitan untuk dipadupadankan dengan ikan asin belah sebagai objek utama. Oleh sebab itu, pencipta memilih konsep surealisme sebagai dasar penciptaan karya untuk mempermudah memadukan ikan asin belah dengan ragam hias.

3.3. Sintesis

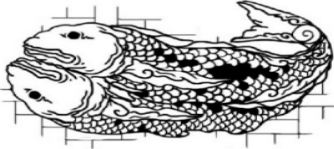

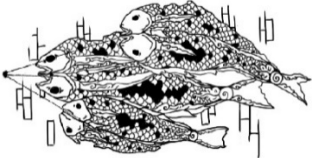


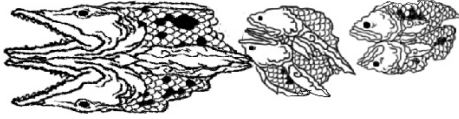
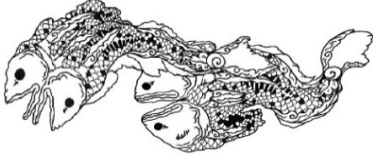
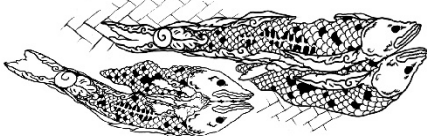
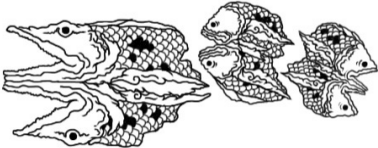
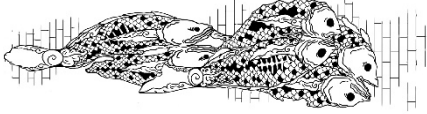

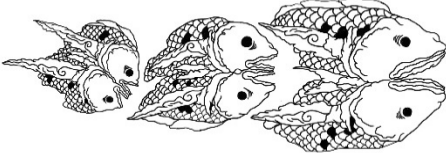
Sintesis bertujuan untuk mewujudkan konsepsi karya seni (Bandem, I Made, 2017). Pada tahap sintesis pencipta menerapkan konsep menggunakan objek ikan asin belah yang dipadukan dengan ragam hias untuk menciptakan karya seni lukis surealisme. Penetapan konsep sebagai acuan dalam menciptakan karya dan dapat menciptakan kesan serta pesan yang dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Selaras dengan fungsi ragam hias yang digunakan sebagai hiasan yaitu sebuah pandanan (*make up*) yang diterapkan guna mendapatkan keindahan (Ramadhan, 2019), dalam penciptaan ini penulis tetap menonjolkan objek ikan asin belah agar fokus audiens tidak teralihkan dengan objek ragam hias. Dalam proses penciptaan, objek yang dihasilkan merupakan hasil dari pengembangan yang telah disesuaikan dengan kreativitas pencipta. Berikut ini ialah tahapan proses yang dilalui dalam sintesis:

3.3.1. Sketsa

Menggambar adalah berpikir, karena dalam prosesnya diawali dengan eksplorasi ide, membuat konsep lalu mengembangkan konsep tersebut dalam bentuk sketsa (Istanto, 2014). Dalam bahasa Yunani sketsa berarti *skedios*, mengacu dari istilah tersebut sketsa merupakan gambar kasar atau belum jadi yang selanjutnya diselesaikan. Sketsa disebut sebagai proses persiapan, atau proses awal dalam menggambar (Yangni, 2014). Pencipta membuat sketsa kasar yang kemudian dikembangkan lagi menjadi sketsa final untuk masuk pada tahap realisasi (Irmawati et al., 2022). Sketsa kasar bertujuan menuangkan garis besar ide yang dilakukan dengan eksplorasi bentuk beberapa sketsa serupa (Valdiansyah, 2019).

Tahap eksplorasi bentuk berfungsi menguji kepekaan pencipta dalam mengekspresikan objek penciptaan yang dipilih (Sandradewi, 2019). Dalam mengekspresikannya pada karya seni lukis surealisme, penciptaan ini merupakan sebuah stilasi dan distorsi dari objek ikan asin belah yang dipadukan dengan ragam hias. Objek ikan asin dalam penciptaan ini bersifat representatif, yang artinya objek dibuat sesuai dengan wujud aslinya (Giovani, 2020). Hal ini bertujuan agar objek ikan asin belah masih dapat dikenali oleh audiens sehingga pesan dalam karya dapat tersampaikan dengan baik. Dalam proses penciptaan karya seni lukis surealisme dengan objek ikan asin belah ini, pencipta melakukan eksplorasi pada bentuk, arah gerak, dan komposisi. Hasil dari eksplorasi tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Sketsa alternatif

Sketsa alternatif 1	Sketsa alternatif 2
	
	
	
	
	
	

3.3.2. Penghalusan Media

Setiap media yang digunakan akan menghasilkan karya seni yang dengan keindahan dan ciri khasnya (Jesica & Budiman, 2019). Tidak adanya batasan bagi seniman dalam memilih bahan atau teknik dalam membuat sebuah karya seni mendorong penulis untuk bereksperimen menggunakan media yang *anti mainstream* atau tidak umum (Gunada, 2020). Kemauan seniman dalam membuat suatu eksperimen atau sesuatu yang baru sebenarnya sudah muncul sejak era impresionisme dan semakin berkembang setelah era post impresionisme (Andono & Rispul, 2016). Dari sinilah banyak pembaharuan bermunculan hingga masuk pada era seni modern. Akan tetapi, rata-rata media lukis yang digunakan merupakan bahan yang tidak ramah

lingkungan. seperti kain kanvas, kertas, kardus, triplek, dan masih banyak yang lainnya. Bahan-bahan tersebut dapat mengancam kelestarian alam dan sumber daya alam yang terkandung didalamnya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari dan mengolah limbah alam untuk dijadikan sebagai media dalam membuat lukisan.

Pada penelitian ini media yang digunakan adalah papan kayu limbah dari industri figura. Yaitu kayu dengan kualitas yang tidak memenuhi standar untuk diproses menjadi figura seperti permukaan yang bergelombang, bentuk tidak simetris, dan yang mudah lapuk (Suprapti & Djarwanto, 2015). Kayu yang tidak memenuhi standar ini biasanya dijadikan sebagai kayu bakar untuk industri pembuatan gula jawa atau dibiarkan lapuk begitu saja karena tidak ada yang mengolah.

Oleh karena itu, penulis mengolahnya menjadi media berkarya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin. Pemanfaatan limbah industri figura kayu sebagai media berkarya dapat berdampak pada lingkungan. Hal ini dikarenakan dalam penciptaan ini penulis memanfaatkan limbah atau barang yang tadinya dianggap tidak berguna untuk berkarya seni lukis surealisme dengan ide penciptaan ikan asin. Limbah industri figura kayu dipilih karena peneliti bereksperimen untuk mengaplikasikan teknik *drawing* pada kayu limbah industri figura. Dipilih karena memerlukan perlakuan khusus sebelum teknik *drawing* diaplikasikan.



Gambar 3. Proses penghalusan limbah industri figura kayu



Gambar 4. Limbah industri figura kayu setelah proses penghalusan

3.3.3. Penyesuaian Sketsa dengan Media

Setelah tahap pembuatan sketsa awal dan penghalusan media berkarya, langkah berikutnya adalah melakukan proses penyesuaian desain sketsa dengan media kayu limbah industri figura. Kayu limbah dipilih sebagai media utama karena memiliki karakteristik unik seperti tekstur, warna, dan pola alami yang dapat mendukung estetika karya seni. Penyesuaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain karya selaras dengan dimensi, bentuk, dan karakter media yang digunakan.

Proses ini dimulai dengan mentransfer sketsa yang telah disusun sebelumnya ke permukaan kayu menggunakan teknik yang memungkinkan reproduksi sketsa dengan presisi,

seperti teknik grid atau sketsa manual langsung di atas media. Pada tahap ini, perhatian khusus diberikan pada komposisi visual agar elemen-elemen desain dapat saling melengkapi dan menciptakan keseimbangan visual.

Selain itu, penyesuaian sketsa ini juga memperhitungkan aspek teknis, seperti ketebalan media, potensi keretakan, atau ketidakrataan pada permukaan kayu. Setiap elemen desain disesuaikan untuk mengoptimalkan estetika tanpa mengurangi daya tahan karya. Misalnya, elemen detail pada sketsa yang terlalu rumit mungkin disederhanakan agar sesuai dengan kemampuan media kayu dalam mempertahankan keutuhan bentuk.

Tahap ini juga menjadi momen penting untuk mengeksplorasi kreativitas lebih lanjut. Komposisi yang dihasilkan tidak hanya mengacu pada sketsa awal, tetapi juga membuka kemungkinan untuk improvisasi yang memperkaya karya. Improvisasi ini seringkali dipengaruhi oleh pola alami pada kayu, yang dapat memberikan karakter unik pada hasil akhir karya (Suanjaya, 2018).

Berikut adalah hasil dari proses penyesuaian sketsa dengan media berkarya, yang memperlihatkan integrasi harmonis antara desain, komposisi, dan karakteristik media:



Gambar 5. Penyesuaian sketsa dengan media berkarya



Gambar 6. Sketsa final

3.4. Tahap Realisasi

3.4.1. Proses pemindahan sketsa ke atas kayu

Pada tahap ini pencipta mulai menciptakan karya yang sebenarnya (Bandem, I Made, 2017). Tahap awal dari perwujudan ialah pemindahan sketsa ke media. Tahp ini dilakukan

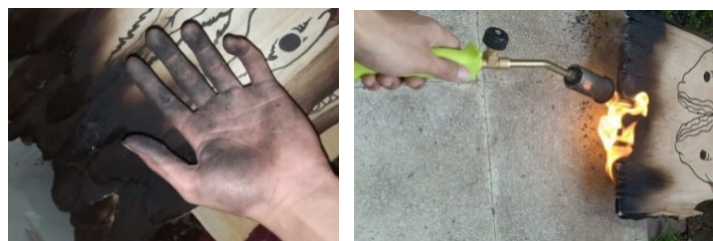
menggunakan bantuan proyektor untuk mempercepat proses prosesnya. setelah sketsa dipindahkan, tahap selanjutnya ialah melakukan pewarnaan dan *finishing*.



Gambar 7. Proses pemindahan sketsa menggunakan proyektor

3.4.2. Pembakaran Sebagian Kayu

Dari proses berimajinasi, media kayu limbah industri figura yang digunakan diberi kesan bakar. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media berkarya yang artistik dan dinamis sehingga dapat menarik perhatian publik (Salam & Muhaemin, 2020). Tahap awal sebelum pembakaran, dibuat alur dengan cara melukai kayu menggunakan parang. Proses ini bertujuan agar rambatan api sesuai dengan keinginan penulis sehingga hasil pembakaran lebih maksimal. Selanjutnya pembakaran dilakukan menggunakan kompor *torch* dengan bahan bakar gas LPG 3 kg.



Gambar 8. Proses pembakaran sebagian kayu

3.4.3. Pewarnaan

Pada tahap pewarnaan, pencipta memilih teknik *drawing* sebagai metode utama. Teknik ini memberikan hasil karya yang unik, artistik, dan memiliki karakter khas yang sulit dicapai dengan teknik pewarnaan lainnya (Nengah Nurata & Gazali, 2019). Teknik *drawing* memanfaatkan goresan-goresan berulang untuk menciptakan efek gelap-terang dan kedalaman visual yang berkontribusi pada estetika karya secara keseluruhan.

Dua teknik utama yang digunakan dalam proses ini adalah teknik *arsir* dan teknik *dusel*. Pemilihan kedua teknik ini didasarkan pada tujuan untuk menghasilkan karya yang indah, sederhana, serta mudah dipahami oleh penikmat seni.

Teknik *arsir* merupakan metode menggambar dengan membuat garis-garis berulang untuk menciptakan efek gelap dan terang pada suatu gambar. Teknik ini dapat dilakukan menggunakan berbagai media, seperti pensil, krayon, atau spidol, tergantung pada kebutuhan karya dan karakteristik media gambar yang digunakan (Buno et al., 2023). Garis-garis yang dihasilkan dapat disusun sejajar, menyilang, atau mengikuti pola tertentu untuk memberikan dimensi pada objek. Keunggulan teknik *arsir* terletak pada fleksibilitasnya dalam menciptakan gradasi, tekstur, dan detail yang memperkuat keindahan visual karya.

Teknik *dusel* adalah metode pewarnaan yang fokus pada penentuan gelap terang melalui goresan krayon dalam posisi miring (rebah). Goresan yang dihasilkan kemudian diratakan atau digosok dengan alat bantu, seperti gulungan kertas atau tisu, untuk menciptakan permukaan

yang halus dan lembut (Asis, 2018). Teknik ini tidak hanya memberikan efek gelap terang, tetapi juga menciptakan transisi warna yang lebih halus dan natural, sehingga menghasilkan karya yang lebih estetik.

Proses pewarnaan menggunakan kedua teknik ini membutuhkan ketelitian dan keterampilan tinggi, karena setiap goresan memiliki peran penting dalam menentukan karakter akhir karya. Teknik arsir memberikan kesan garis yang tegas, sedangkan teknik dusel memberikan sentuhan lembut yang menyatu dengan keseluruhan komposisi. Kombinasi keduanya memungkinkan pencipta untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan visual yang memperkaya karya seni.

Berikut adalah dokumentasi dari proses pewarnaan, yang menunjukkan penerapan teknik arsir dan dusel secara harmonis untuk menciptakan keseimbangan estetika dan kedalaman visual pada karya:



Gambar 9. Proses Pewarnaan

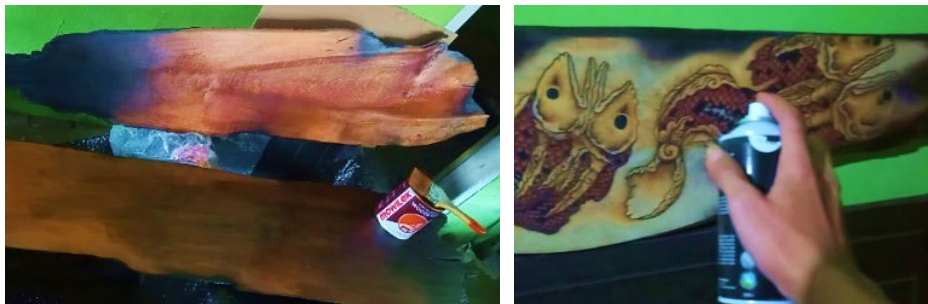
Warna merupakan bagian dalam perwujudan karya seni. Warna dapat merepresentasikan suasana hati atau pesan tertentu (Hakam, 2022). Karena setiap warna memiliki pemaknaan yang berbeda, oleh sebab itu penggunaan warna monokrom *tone* warna kayu bertujuan agar audiens lebih fokus untuk memaknai objek dan dapat menangkap pesan yang disampaikan (Karja, 2021). Selain itu, warna-warna kayu dapat menghasilkan kesan sederhana dan objek karya terlihat lebih menyatu dengan media yang digunakan. Hal tersebut bertujuan agar keindahan objek karya tidak tertutupi oleh keindahan media yang digunakan. Dalam proses pewarnaan terjadi kendala krayon yang tidak dapat menempel secara maksimal pada media yang digunakan. Hal ini disebabkan oleh permukaan limbah industri figura kayu yang setelah dihaluskan menjadi lebih licin. Namun kendala tersebut dapat diatasi dengan memberikan penekanan lebih saat melakukan proses pewarnaan.

3.5. Penyelesaian

3.5.1. Finishing

Tahap akhir dari proses penciptaan ini ialah *finishing* (Bandem, I Made, 2017), dengan melakukan *clear* pada karya yang dihasilkan. Pertama, pencipta melakukan *clear spray* menggunakan *Pilox Matt Clear* pada bagian objek karya untuk mengunci warna dan melindunginya dari arang hasil pembakaran media. Kedua, pencipta melapisi bagian media yang

sebelumnya dibakar menggunakan *mowilex* agar arang hasil pembakaran tidak mengotori objek karya. Selain itu, pelapisan *mowilex* bertujuan agar arang hasil pembakaran tidak mengotori tangan, sketsel, dan ruang pameran.



Gambar 10. Proses finishing kuas dan *spray matt clear*

3.5.2. Pameran

Pameran adalah penyajian karya seni secara sistematis untuk memberikan kesan dan pemahaman kepada pengunjung. Menurut Irmayasari (2024), pameran berfungsi sebagai sarana interaksi antara pencipta dan audiens, yang menyampaikan informasi secara visual. Widuri (2012) menambahkan bahwa pameran juga berperan dalam visualisasi aktif yang melibatkan audiens dalam proses apresiasi seni. Tujuan utama pameran adalah untuk memberikan pengalaman estetis kepada pengunjung, mengedukasi tentang proses kreatif, dan menyampaikan pesan melalui karya seni.

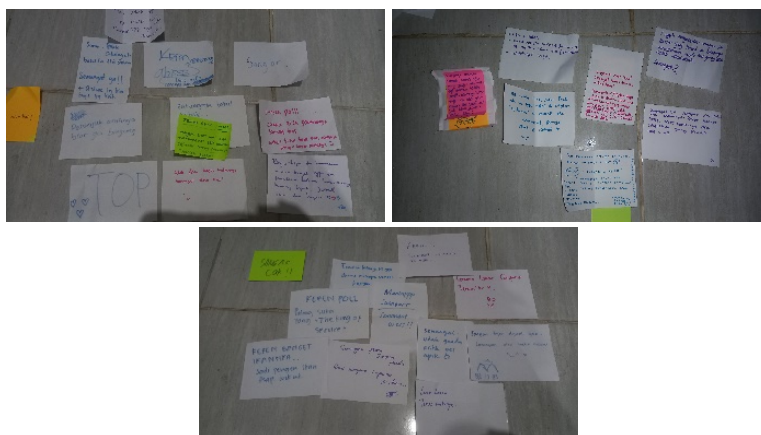
Penyelenggaraan pameran melibatkan beberapa langkah penting, yaitu kurasi karya, penataan tata letak, promosi, dan evaluasi untuk memastikan pameran berhasil mencapai tujuannya. Pameran tidak hanya sebagai media apresiasi, tetapi juga sebagai penghubung antara seniman, kurator, dan audiens, sekaligus membangun jejaring yang mendukung pengembangan karya seni.



Gambar 11. Kegiatan pameran

3.5.3. Apresiasi

Apresiasi merupakan bentuk penilaian atau penghargaan terhadap karya seni yang diciptakan oleh seorang seniman. Menurut Musa dan Hasis (2021), apresiasi memiliki peran penting dalam perkembangan karya seni, karena melalui saran, kritik, dan masukan dari audiens atau penilai, seorang seniman dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas karyanya. Apresiasi tidak hanya berkaitan dengan pengakuan atas estetika dan teknik, tetapi juga membantu seniman untuk merenung dan merefleksikan tujuan serta pesan yang ingin disampaikan melalui karya seni tersebut. Dengan demikian, apresiasi menjadi proses yang mendalam, yang memperkaya pemahaman dan pandangan terhadap karya seni.



Gambar 12. Apresiasi karya melalui kotak saran

Selain itu, apresiasi juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun hubungan antara seniman dan audiens. Melalui interaksi ini, audiens tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang karya tersebut, tetapi juga memberikan kontribusi dalam memperkaya konteks dan makna yang terkandung di dalamnya. Proses ini tidak hanya bermanfaat bagi seniman untuk berkembang, tetapi juga memperluas wawasan audiens dalam melihat dan menghargai karya seni secara lebih mendalam. Apresiasi menjadi sebuah mekanisme timbal balik yang mendorong kesadaran akan pentingnya seni dalam kehidupan sosial dan budaya.

3.5.4. Pembahasan Penciptaan

Pencipta telah menyelesaikan tahapan, prosedur, dan proses secara teknis dalam proses penciptaan. Setelah melewati seluruh tahapan ini peneliti menampilkan enam hasil karya menggunakan media krayon diatas kayu limbah industri figura dengan tema bentuk ikan asin belah yang unik dihiasi ragam hias dalam karya seni lukis surealisme. Karya seni yang dihasilkan oleh setiap orang tentu tidak sama, namun tidak berbeda seluruhnya (Bandem, I Made, 2017). Berdasarkan pendapat tersebut dalam sebuah proses penciptaan karya seni memiliki kaitan erat dengan orisinalitas yang lahir dari pengaruh rasa dan karsa.

Pada penelitian ini, seni lukis aliran surealisme dipilih sebagai media pengungkapan kreativitas penciptaan karena mampu memberi berbagai perasaan kepada audiens (Hegel, 2017). Secara prinsip, aliran surealisme merupakan perpaduan antara keganjilan dan distorsi bentuk (Sungkar, 2021). Selain itu, seni lukis surealisme dipilih karena mampu menyalurkan kreativitas dan imajinasi penulis karena pada dasarnya surealisme merupakan upaya penggabungan dua objek yang tidak bersesuaian menjadi satu kesatuan yang harmonis (Halimun, 2023). Ide penciptaan ini muncul dari hasil olah ide melalui proses pencarian informasi (Bandem, I Made, 2017). Pencarian informasi dilakukan dengan cara mengamati objek ikan asin secara langsung dengan tujuan memahami anatomi ikan asin belah. Selanjutnya, pencipta membuat beberapa sketsa alternatif sesuai prinsip-prinsip seni rupa dengan mempertimbangkan komposisi, arah gerak yang dinamis, objek dominan, proporsi, serta keserasian gabungan objek ikan asin dan ragam hias dalam konsep karya untuk menghasilkan karya yang indah (Inayah, 2023). Hal tersebut dilakukan dengan mengandalkan kepekaan pencipta pada nilai estetika atau keindahan (Anggraeni, 2017).

Berikutnya pencipta melakukan penyempurnaan pada sketsa terpilih dengan tetap mempertimbangkan pripsip-prinsip seni rupa (Salam & Muhaemin, 2020). Setelah itu, pencipta melakukan pemindahan sketsa ke media kayu limbah industri figura. Setelah pemindahan sketsa pencipta melakukan pembakaran menggunakan kompor *torch* pada sebagian media

limbah industri figura kayu dengan tujuan membuat visualnya lebih dinamis (Salam & Muhaemin, 2020). Dalam prosesnya, pada bagian yang dibakar dengan waktu yang lama memiliki warna hitam pekat. Sedangkan yang dibakar tidak terlalu lama warnanya menjadi kecoklatan, sedangkan bagian yang tidak dibakar tetap pada warna asli kayu.

Setelah proses pembakaran, pencipta melakukan proses pewarnaan menggunakan krayon. Karena setiap warna memiliki pemaknaan yang berbeda, oleh sebab itu penggunaan warna monokrom *tone* warna kayu bertujuan agar audiens lebih fokus untuk memaknai objek dan dapat menangkap pesan yang disampaikan (Karja, 2021). Dalam proses pewarnaan terjadi kendala warna tidak bisa menempel secara maksimal di media limbah industri figura kayu karena permukaannya terlalu halus setelah proses penghalusan. Namun, hal ini dapat diatasi dengan sedikit lebih keras menekan krayon saat mewarnai.

Tahap terakhir ialah finishing yang dilakukan dengan dua jenis *clear*. Pertama, pencipta melakukan *clear spray* menggunakan *Pilox Matt Clear* pada bagian objek karya untuk mengunci warna dan melindunginya dari arang hasil pembakaran media. Kedua, pencipta melapisi bagian media yang sebelumnya dibakar menggunakan *mowilex* agar arang hasil pembakaran tidak mengotori objek karya. Selain itu, pelapisan *mowilex* bertujuan agar arang hasil pembakaran tidak mengotori tangan, partisi, dan ruang pameran.

Secara unsur visual karya 1, 2, dan 3, titik yang merupakan elemen paling dasar saling berdekatan hingga membentuk garis lurus dan lengkung, sedangkan pada karya 4, 5, dan 6 seluruhnya merupakan garis lengkung. Pertemuan antar garis lurus dan lengkung membentuk sebuah bidang yang menyusun objek ikan asin belah dan bagian *background*. Pertemuan bidang membentuk ruang misalnya pada bagian sisik ikan yang mengelupas. Dari segi tekstur, sebagian besar media memiliki tekstur halus karena hasil dari penghalusan media limbah industri figura kayu sebelum digunakan. Sebagian lainnya memiliki tekstur yang dihasilkan dari proses pembakaran sedangkan beberapa bagian masih memiliki tekstur asli kayu.

Pada penelitian penciptaan ini, karya dihasilkan seluruhnya menggunakan objek ikan asin yang merupakan bahan pangan khas masyarakat pesisir (Latanre, 2023). Objek ikan asin kemudian dipadukan dengan ragam hias. Perpaduan tersebut menghasilkan ikan asin yang anggun dan elegan terhias dengan motif tradisional yang kaya akan simbolisme budaya Nusantara (Ramadhani & Sudarwanto, 2024). Perpaduan antara ikan asin dan ragam hias membentuk sebuah harmoni antara keindahan ikan asin dan kekayaan budaya Indonesia (Inayah, 2023). Secara visual, ikan asin digambarkan dengan keadaan yang sangat memprihatinkan. Tubuhnya yang dulu indah, kini hanya tersisa beberapa bagian dan tulang-belulanginya berserakan. Ragam hias yang dulu menghiasi tubuhnya, kini hanya menjadi saksi bisu dari masa kejayaan yang telah lama berlalu. Ikan asin yang mungkin dahulu adalah lambang kehidupan dan kelimpahan, di era sekarang hanya sebatas simbol dari kemiskinan, kesengsaraan, kepunahan dan kesedihan.



**Gambar 13. Karya 1 (Judul "Wak Asin #1")
Crayon on Wood Landscape 182 cm x 31 cm**



Gambar 14. Karya 2 (Judul "Wak Asin #2")
Crayon on Wood Landscape 166 cm x 33 cm



Gambar 15. Karya 3 (Judul "Mamudar #2")
Crayon on Wood Landscape 145 cm x 34 cm



Gambar 16. Karya 4 (Judul "Mamudar #1")
Crayon on Wood Landscape 130 cm x 45 cm



Gambar 17. Karya 5 (Judul "Moksa #1")
Crayon on Wood Landscape 160 cm x 37 cm



Gambar 18. Karya 6 (Judul "Moksa #2")
Crayon on Wood Landscape 150 cm x 35 cm

4. Simpulan

Ide penciptaan karya seni ini berawal dari ketertarikan penulis pada bentuk ikan asin belah yang unik. Proses penciptaan dimulai dengan pengamatan terhadap bentuk ikan asin belah untuk memahami anatominya. Dalam menciptakan karya seni ini, penulis menggunakan teknik drawing pada kayu limbah industri figura sebagai media. Pemilihan teknik dan media tersebut didasarkan pada eksperimen penulis untuk mengaplikasikan teknik drawing di atas media kayu limbah yang memerlukan penghalusan permukaan kasar sebelum proses menggambar. Desain penciptaan ini menonjolkan visualisasi objek ikan asin belah yang didominasi oleh garis lengkung, meskipun ada beberapa bagian yang menggunakan garis lurus. Kelemahan yang ditemukan dalam penelitian ini terletak pada pengolahan media yang membutuhkan ketelitian dan ketelatenan tinggi. Namun, kelebihan utama terletak pada penggunaan media berkarya yang jarang ditemui, yang mampu menarik perhatian penikmat seni. Kebaharuan yang dihadirkan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan teknik drawing dan pemilihan media yang tidak biasa, yang memberikan nuansa berbeda dalam dunia seni lukis surealisme.

Sebagai saran untuk penelitian pengembangan berikutnya, akan sangat bermanfaat jika dilakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap berbagai jenis media lain yang dapat diaplikasikan dalam teknik drawing, misalnya dengan menggunakan bahan-bahan yang lebih beragam dan mudah diakses. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat difokuskan pada pengembangan variasi desain dan komposisi visual lainnya, agar dapat lebih menggali potensi bentuk-bentuk alam lain sebagai objek karya seni. Penelitian pengembangan ini bisa dilengkapi dengan studi tentang penerimaan audiens terhadap karya seni menggunakan media yang tidak konvensional serta mengkaji dampaknya terhadap apresiasi seni kontemporer, guna memperluas perspektif dalam pengembangan seni lukis surealisme.

Daftar Rujukan

- Adiputra, A. M. (2019). Karakteristik Tubuh Ikan Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Melalui Kemampuan Teknik Drawing Pada Media Kertas. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 7(2), 240–258.
- Admojo, I. W. P., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2023). Kesenian Rengganis sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Surealistik. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p1-14>
- Al-Bahrani, M. W. K., Ratnawati, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Nilai Pendidikan Kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai Ide Penciptaan Ilustrasi Dekoratif Digital. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1505-1524>
- Alfarizi, A. N., & Fitriyona, N. (2023). Becak Sidimpunan dalam Karya Seni Lukis Surealis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28947–28957.
- Andono, A., & Rispul, R. (2016). Eksplorasi dan Eksperimentasi dalam Karya Seni Kriya Kontemporer. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 5(1).
- Anggraeni, C. A. (2017). *Visualisasi Estetis Penari Gambyong dalam Karya Seni Lukis*. Unnes Repository.
- Asis, A. (2018). *Perbandingan Ketepatan Anatomi dan Proporsi pada Objek Gambar Antara yang Dibuat dengan Teknik Berskala (Grid) dan yang Dibuat Dengan Teknik Bebas Oleh Kelas X2 dan X3 SMAN 1 Sinjai Selatan*.
- Bandem, I Made. (2017). *“Metodologi Penciptaan Seni” dalam Karya Cipta Seni Pertunjukan*, (Yudiyani, ed.). Yogyakarta: J.B. Publisher.
- Buno, K. H., Mangare, J., & Rantung, R. (2023). Penerapan Menggambar Flora dengan Menggunakan Teknik Arsir Di Kelas Vii Smp Negeri Siau Timur Kabupaten Sitaro. *Kompetensi*, 3(03), 2119–2129. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i03.5909>
- Eskak, E. (2014). Metode pembangkitan ide kreatif dalam penciptaan seni. *Corak: Jurnal Seni Kriya*, 2(2).
- Giovani. (2020). *Representasi “Nazar” dalam Film Insya Allah Sah Karya Benni Setiawan*.

- Gunada, I. W. A. (2020). Ajaran Agama Hindu Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis Tradisional Bali. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 158–165.
- Hakam, A. M. (2022). Nilai Pendidikan Kesenian Wayang Beber Pacitan sebagai Ide Penciptaan Ilustrasi Dekoratif Digital. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(11), 1505–1524.
- Halimun, I. (2023). Sang Pemimpi. *Dekonstruksi*, 9(03), 105–107.
- Hanip, S. P. N. (2020). Implementasi Pendekatan 4P Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam Kreatif. *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 14(2), 123–140.
- Hegel, G. W. F. (2017). *The philosophy of fine art*. In *Aesthetics* (pp. 496–500). Routledge.
- Herlina, A. (2020). *Analisis Formalin Pada Ikan Asin Dipusat Pembuatan Ikan Asin Pulau Pasaran Kelurahan Kota Karang Kecamatan Teluk Betung Timur Tahun 2020*.
- Herliyanti, N. S. I. (2021). *Kajian Bentuk Dan Makna Ragam Hias Pada Relief Kepala Kala Di Candi Bajang Ratu, Mojokerto*.
- Inayah, F. (2023). Analisis Prinsip Seni Rupa pada Karya Gambar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2287–2301.
- Irmawati, O., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. (2022). Penciptaan Seni Lukis Naturalistik Wayang Topeng Jatiduwur. *Invensi*, 7(2), 115–129.
- Irmayasari, E. T. (2024). *Identifikasi Kriteria Desain Untuk Pameran Virtual Kluster Riset Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Istanto, F. H. (2014). *Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual*. <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>
- Jesica, E. S., & Budiman, C. (2019). Ranah Seni Rupa Indonesia: Kolektor, Pasar, dan Penahbisan Karya. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(2), 75–88.
- Karja, I. W. (2021). Makna warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*. 1.
- Karomah, I., Ratnawati, I., & Anggriani, S. D. (2022). Legenda Asal Mula Reog Kendang Tulungagung sebagai Ide Penciptaan Batik Lukis pada Selendang. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(11), 1639–1656. <https://doi.org/10.17977/um064v2i112022p1639-1656>
- Kusumawardhani, M. I., & Daulay, M. C. M. (2021). Studi Literatur Surealisme di Indonesia. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 78–88.
- Latanre, T. L. (2023). *Penciptaan kriya keramik salted fish sebagai elemen estetis interior non fungsional berciri khas pesisir pasuruan/Tenry Latanre*.
- Maulita, J. N., Iriaji, & Prasetyo, A. R. (2023). Kecenderungan Tipe Gambar dan Karakteristik Warna pada Lukisan Siswa SMP SLB Autis Laboratorium UM. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 1(2), 80–97. <https://doi.org/10.17977/um084v1i22023p80-97>
- Musa, L. A. D., & Hasis, P. K. (2021). *Pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini*. Penerbit Adab.
- Nengah Nurata, I. G., & Gazali, A. (2019). *Teknik Campuran pada Penciptaan Karya Drawing Bertema Kegersangan Alam*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Patriansyah, M. (2020). Kajian Strukturalisme dalam Melahirkan Sebuah Karya Seni. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v5i2.996>
- Prasetyan, A. B., Ratnawati, I., & Sidiyati, L. (2023). Bunga Matahari sebagai Simbol Perempuan dalam Cipta Kreasi Batik Lukis dengan Teknik Pewarnaan Glow In The Dark. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(1), 54–74. <https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p54-74>
- Ramadhan, A. F. (2019). Kajian Makna Ukiran Ragam Hias pada Gapura Makam Sunan Drajat Sebagai Warisan Budaya Nusantara. *Seminar Nasional Seni dan Desain 2019, Surabaya, Indonesia, September 2019*. State University of Surabaya, 2019, pp. 71–76.
- Ramadhani, S., & Sudarwanto, A. (2024). Filosofi “Triasih” Pada Penciptaan Desain Motif Batik Yang Bermakna Harapan. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 55–68.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit Unm.
- Sandradewi, S. (2019). Figur Ibu Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Lukis. *Serupa*, 8(4), 331–341.

- Suanjaya, I. P. A. (2018). *Boneka Imajinatif Dalam Penciptaan Seni Lukis*. ISI Yogyakarta. <https://digilib.isi.ac.id/3048/>
- Sungkar, A. (2021). Surealisme Dalam Seni Lukis Indonesia. *Dekonstruksi*, 4(01), 107–123.
- Suprpti, S., & Djarwanto, D. (2015). Uji Pelapukan Lima Jenis Kayu Yang Dipasang Sekrup Logam. *Jurnal Penelitian Hasil Hutan*, 33(4), 365–376.
- Todi, M. F., & Widiarti, L. (2024). Kesenjangan Sosial Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis Surealis. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 3(1), 107–125.
- Valdiansyah, R. (2019). Refleksi Dampak Sampah Visual di Perkotaan dalam Penciptaan Seni Lukis. *Jurnal Seni Rupa*, 18(11), 84–90.
- Widuri, N. R. (2012). Pameran, Media Komunikasi Antara Perpustakaan dengan Pengguna. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 28(2), 120–126.
- Yangni, S. (2014). Sketsa sebagai Proses Kreatif dalam Seni Lukis. *Invensi*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.24821/invensi.v3i1.2102>
- Yunus, P. P. (2020). Komunikasi Ekspresif Estetik Karya Seni. *JCommsci-Journal of Media and Communication Science*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v3i2.77>