

**LAPORAN PENGANTAR
KARYA LUKISAN BERJUDUL NEW NORMAL**



Disusun Oleh:
Yunita Fitra Andriana, S.Ds.,M.Ds.

**UNIVERSITAS TRILOGI
JUNI 2020**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahun 2020 merupakan saat paling bersejarah dalam kurun waktu setidaknya 1 dekade terakhir ini, hal ini dikarenakan dunia menghadapi pandemi virus corona yang telah memakan ribuan korban. Masa pandemi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap di rumah dan menjaga kesehatan. Namun masalah tidak selesai sampai di situ, nyatanya selama berada di rumah banyak hal yang dapat memicu tingkat stress meningkat. Saat stress meningkat, imun tubuh seseorang akan cenderung menurun. Padahal imun tubuh merupakan perisai pertama yang menjaga kita dari paparan virus. Oleh karena itu, perlu adanya penanggulangan stress dan pemeliharaan kesehatan mental selama masa pandemi ini. Berbagai cara dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan mental, diantaranya adalah dengan berolah raga, mencoba hal-hal baru, mendalami hobby, dan mengerjakan berbagai kegiatan yang positif.

Bagi seorang seniman, atau akademisi yang berkecimpung di dunia seni dan desain, mengoptimalkan kreativitas menghasilkan sebuah karya merupakan cara untuk menjaga kesehatan mental dan upaya untuk tetap berpikiran positif. Hal ini merupakan landasan ASEDAS (Asean Digital Art Society) untuk menyelenggarakan pameran seni digital virtual internasional pertama dengan tema “*Fight COVID 19.*” Terselenggaranya pameran ini diharapkan dapat meningkatkan *awareness* masyarakat akan bahaya virus corona, namun di saat yang bersamaan juga untuk memperkuat solidaritas dan memberi semangat positif pada para sesama seniman dalam bersama-sama menghadapi pandemi virus corona. Kegiatan pameran ini mampu menjaring peserta dari 34 negara diantaranya dari Argentina, Azerbaijan, China, Indonesia, Iran, Israel, Jepang, Korea Selatan, Malaysia, Mexico, Netherlands, Palestina, Polandia, Rusia, Spanyol, Switzerland, Thailand, Singapura, Turki, dan masih banyak lagi. Peserta dari Asia dan Afrika mendominasi pameran yang diselenggarakan pada bulan April 2020 ini.

Solidaritas yang diusung dalam pameran ini ditampilkan dalam bentuk beragam figur manusia sedang mengenakan masker. Masker, menjadi hal yang sangat identik dengan masa pandemi ini, karena masker merupakan salah satu senjata ampuh dalam menjaga seseorang dari paparan virus corona. Dengan mengenakan masker, seseorang telah menurunkan resiko dirinya dari paparan virus corona, juga menjaga orang lain dari

resiko terpapar virus jika ternyata dirinya adalah seorang *carrier*. Bunga-bunga yang dilukiskan merupakan representasi solidaritas dan kebersamaan kita sebagai umat manusia yang saling menjaga. Jarak yang terdapat di antara figur manusia yang digambar, menampilkan makna karantina, kita dipisahkan oleh jarak namun pada hakikatnya kita tetap bersama.

1.2 Pembatasan dan Perumusan Masalah

Agar tema “*Fight Covid-19*” tidak meluas, maka tema karya yang akan dibuat dibatasi sesuai dengan subjektivitas penulis. Maka judul yang diajukan adalah ‘New Normal.’

Berdasarkan pembatasan tema sesuai subjektivitas penulis, maka didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Ornamen-ornamen seperti apakah yang sesuai untuk menggambarkan solidaritas umat manusia dalam menghadapi masa pandemi virus corona?
- b. Bagaimanakah bentuk visualisasi manusia dan objek yang identik dengan masa pandemi ini?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni lukis dengan judul ‘New Normal’ adalah :

- a. Menemukan ornament-ornamen yang tepat untuk menggambarkan solidaritas umat manusia dalam menghadapi masa pandemi virus corona
- b. Membentuk visualisasi manusia dan objek yang identik dengan masa pandemi ini

1.4 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini adalah :

- a. Menjadi dokumentasi dan rekam jejak untuk acuan dalam berkarya selanjutnya dengan ide penciptaan yang sama.
- b. Memberikan ide dan wadah bagi masyarakat untuk terus berkarya dan tetap produktif dalam masa pandemi.
- c. Diharapkan karya ini dapat mengenalkan teknik maupun media berkarya dalam dunia akademik dan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pandemi COVID-19

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui. Berdasarkan bukti ilmiah, COVID-19 dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (droplet). Orang yang paling berisiko tertular penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan pasien COVID-19 termasuk yang merawat pasien COVID-19 (Kemenkes RI, 2020). Tanda dan gejala umum infeksi covid-19 termasuk gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata adalah 5 - 6 hari dengan masa inkubasi demam, batuk, dan sesak napas. Pada kasus yang parah, covid-19 dapat menyebabkan pneumonia, sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian (Tosepu et al., dalam Putri: 2020).

Virus SARS-CoV-2 diduga menular dari manusia ke manusia melalui percikan pernapasan (droplet) yang dihasilkan selama batuk. Percikan ini juga dapat dihasilkan dari bersin dan pernapasan normal. Selain itu, virus dapat menyebar akibat menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi dan kemudian menyentuh wajah seseorang. Oleh karena itu, langkah-langkah pencegahan yang direkomendasikan di antaranya adalah dengan mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun, mengenakan masker, menjaga jarak dari orang lain minimal 1 meter, serta pemantauan dan isolasi diri untuk orang yang dicurigai terinfeksi.

Wabah ini telah ditetapkan sebagai darurat kesehatan global. Virus ini sempat membuat semua kegiatan sehari-hari manusia terhambat. Karantina saja mungkin tidak cukup untuk mencegah penyebaran virus COVID-19 ini, dan dampak global dari infeksi virus ini adalah salah satu yang semakin memprihatinkan (Sohrabi et al., dalam Putri: 2020). Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak langkah-langkah dan kebijakan untuk mengatasi permasalahan pandemic ini. Salah satu langkah awal yang dilakukan oleh pemerintah yaitu mensosialisasikan gerakan Social Distancing

untuk masyarakat. Langkah ini bertujuan untuk memutus mata rantai penularan pandemi covid-19 ini karena langkah tersebut mengharuskan masyarakat menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain serta menghindari pertemuan massal (Buana D.R, dalam Putri: 2020).

2.2 Ilustrasi

Istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris Illustration, berasal dari bahasa Latin Illustrare yang berarti membuat terang. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan menjadi sebuah gambar, lukisan, atau fotografi yang menekankan hubungan antara subjek dengan tulisan yang dimaksud, tetapi ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika berpijak pada pengertian tradisional yang hanya sebatas “gambar yang berfungsi untuk menjelaskan”. Seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuk yang semakin variatif, tidak hanya berupa “gambar”, menjadi subjek ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam hal corak dan tema, sehingga tidak lagi sesuai dengan makna awal seni ilustrasi yang bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya yang dengan bantuan visual dapat lebih mudah dicerna. Ilustrasi telah melewati perkembangan yang cukup panjang. Dalam masa perkembangannya seni ilustrasi tidak dapat melepaskan diri dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam masyarakat yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi perkembangan seni ilustrasi dalam hal gagasan, fungsi, dan teknologi. Puisi sendiri secara garis besar yaitu sastra yang disusun dalam aksara berwujud berupa larik dan bait. Banyak yang berpendapat, puisi sulit dibedakan dengan novel bahkan cerpen apabila mereka juga disusun berbait-bait (Amir: 2020)

2.3 Seni Digital

Digital Art (Seni Digital) dapat diartikan sebagai metode/ teknik pengekspresian pikiran dan perasaan dalam bentuk visual/ elektronik. Biasanya dengan bantuan sebuah software/ perangkat. Bisa dengan program khusus komputer maupun aplikasi ponsel. Berbagai istilah telah digunakan untuk menggambarkan proses ini, diantaranya seni komputer (computer art) dan seni multimedia (Multimedia Art). Bahkan ada juga yang menyebutnya sebagai

"teknik manipulasi gambar/ foto-foto di mana para pengguna bisa meng-scan gambar atau langsung di foto dengan kamera untuk kemudian di edit (Wandy: 2020). Ada berbagai macam Seni Digital yang berbentuk gambar dan sebenarnya sering kita temui pada kehidupan sehari-hari. Berikut ini adalah contohnya:

1. Vector Art

Vector Art merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Ciri khas dari Vector Art adalah gambarnya yang terlihat seperti kartun tapi bentuknya nyata dan hampir mirip dengan bentuk aslinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Vector Art:



Gambar 1. Contoh Vector Art. Sumber: <http://microdataindonesia.co.id/news/read/182/digital-art-itu-apa-sih>

2. WPAP

WPAP atau Wedha's Pop Art Potrait adalah suatu gugus seni ilustrasi potret wajah yang bersaling-silang secara geometri dengan penggunaan kontradiksi warna-warna khusus. Ciri khas dari WPAP adalah warnanya yang bebas namun masih terdapat unsur gelap terang. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari WPAP:



Gambar 2. Contoh WPAP. Sumber: <http://microdataindonesia.co.id/news/read/182/digital-art-itu-apa-sih>

3. Line Art

Line Art merupakan gambar yang dibentuk dari garis-garis tegas dan biasanya berwarna hitam tanpa adanya gradasi warna. Ciri khas dari Line Art adalah warnanya yang hanya terdiri dari dua warna biasanya berwarna hitam dan putih seperti gambar sketsa. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.

4. Low Poly Art

Low Poly Art atau low polygon art adalah salah satu jenis seni digital yang memiliki efek visual seperti rangkaian kristal yang menyatu menjadi sebuah objek. Ciri khas dari Low Poly Art adalah bentuknya yang menyerupai kristal. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.

5. Flat Design

Flat Design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Ciri khas dari Flat Design adalah bentuknya yang sederhana dan menggunakan warna-warna yang cerah. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Flat Design:



Gambar 3. Contoh Flat Design. Sumber: <http://microdataindonesia.co.id/news/read/182/digital-art-itu-apa-sih>

6. Typography

Tipografi yaitu suatu seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, dan bertujuan untuk menciptakan kesan yang menarik. Ciri khas dari Typography yaitu bentuk tulisan yang sudah mengalami modifikasi dari bentuk aslinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk

Art. Ciri khas dari karya seni digital ini yaitu gambarnya yang cukup rumit. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.

9. Siluet

Siluet yaitu sebuah seni yang berupa sketsa bayangan yang membentuk sebuah objek. Ciri khas dari siluet tentu saja objek utamanya yang berwarna hitam atau seperti bayangan. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.

10. Karikatur

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas objek tersebut. Katarikatur berasal dari kata Italia caricare yang berarti memberi muatan atau melebih-lebihkan. Ciri khas dari seni ini biasanya ukuran kepalanya lebih besar dari ukuran tubuhnya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop. Berikut ini adalah contoh dari Karikatur:

(Sumber: <http://microdataindonesia.co.id/news/read/182/digital-art-itu-apa-sih>).

BAB 3

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya seni lukis dengan tema besar “Fight Covid 19”, terwujud setelah melalui berbagai proses dan tahapan-tahapan untuk mencapai hasil karya yang maksimal. Dalam proses penciptaannya, karya berjudul ‘New Normal’ ini diawali dengan proses pengumpulan data untuk dapat memperoleh inspirasi yang sesuai dalam menggambarkan kondisi pandemic covid-19

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Dalam proses ini, segala faktor yang mencakup ide penciptaan karya dipikirkan dengan matang, adapun tahap awal yang dilakukan penulis adalah dengan mengumpulkan data mengenai masa pandemic covid-19, pengamatan, lalu tahap pembuatan skesta

Pada proses penciptaan karya kali ini, penulis akan merespon kondisi pandemi yang tengah dihadapi oleh seluruh masyarakat di dunia. Oleh karena itu, objek yang akan ditampilkan pada karya lukis ini adalah masker. Pada masa pandemi ini, masker telah menjadi benda yang wajib dimiliki dan dikenakan oleh setiap orang.



Gambar 6. *Brand* lokal yang memproduksi masker kain, dari kiri ke kanan: Amanda Hartanto Batik, Sejauh Mata Memandang, Bybinzu. Sumber: [instagram.com](https://www.instagram.com)



Gambar 7. Kebiasaan orang Jepang mengenakan masker saat keluar rumah sekarang bisa menghindarkan dari virus corona. Sumber: <https://jateng.tribunnews.com/>

BAB 4

VISUALISASI KARYA

1.1 Sketsa dan Konsep Karya

Setelah melalui proses pengumpulan data dan melakukan pengamatan yang seksama terhadap situasi masa pandemi maka sketsa karya yang dihasilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Sketsa Karya. Sumber: Dok. Penulis



Gambar 9. Sketsa Karya. Sumber: Dok. Penulis

4.2 Tahap Pembuatan Karya

Setelah melakukan tahap pembuatan sketsa dilanjutkan dengan berbagai tahapan untuk dapat mendukung terwujudnya sebuah karya lukis kain yang menampilkan visualisasi situasi pandemi, dengan mengedepankan objek yang identik dengan masa ini, dan juga menampilkan kesan solidaritas. Proses ini mencakup seluruh proses pembuatan karya dengan teknik ilustrasi menggunakan cat air lalu diakhiri dengan *editing* secara digital menggunakan program Adobe Photoshop.



Gambar 10. Alternatif Karya 1. Sumber: Dok. Penulis



Gambar 11. Karya Seni Digital 'New Normal.' Sumber: Dok. Penulis

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

. Solidaritas yang diusung dalam pameran ini ditampilkan dalam bentuk beragam figur manusia sedang mengenakan masker. Masker, menjadi hal yang sangat identik dengan masa pandemi ini, karena masker merupakan salah satu senjata ampuh dalam menjaga seseorang dari paparan virus corona. Dengan mengenakan masker, seseorang telah menurunkan resiko dirinya dari paparan virus corona, juga menjaga orang lain dari resiko terpapar virus jika ternyata dirinya adalah seorang *carrier*. Bunga-bunga yang dilukiskan merupakan representasi solidaritas dan kebersamaan kita sebagai umat manusia yang saling menjaga. Jarak yang terdapat di antara figur manusia yang digambar, menampilkan makna karantina, kita dipisahkan oleh jarak namun pada hakikatnya kita tetap bersama.

5.2 Saran

Sebagai akademisi di bidang seni rupa dan desain, mengasah kemampuan dalam memvisualisasikan sebuah konsep merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan, proses pembuatan karya merupakan serangkaian proses utuh yang menambah pengalaman dan wawasan dalam menghasilkan konsep karya yang baik, penguasaan teknik berkarya, penguasaan material, serta menambah pengalaman dalam memamerkan karya.

Masa pandemi ini menghasilkan situasi tak terprediksi yang dapat mengakibatkan seseorang mengalami stress dan depresi. Mencoba menampilkan situasi pandemi yang stressful dengan tetap indah dan mengedepankan sisi positif dari situasi ini merupakan hal yang menantang. Saran penulis untuk pembuatan karya selanjutnya yang mengangkat tema serupa adalah menampilkan lebih banyak objek yang identik dengan situasi pandemic ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, N. D. A. 2020. Kualitas Artistik Seni Ilustrasi Karya Lala Bohang pada Buku Puisi “The Book of Forbidden Feelings.” Jurnal Imajinasi Volume 4 Nomor 1 Januari - Juni 2020. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Putri, N. R. 2020. Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi
- Wandy, W. & Ratnaningrum, D. 2019. Wadah Aktivitas Seni Digital dan Kerajinan. Jurnal Stupa Vol. 1 No. 2 Oktober 2019. Jakarta: Universitas Tarumanagara