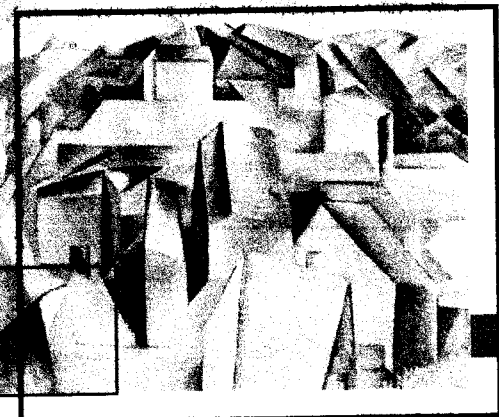




BAB II TINJAUAN TEORI





BAB 2 TINJAUAN TEORI SANGGAR SENI LUKIS

2.1. TINJAUAN SENI LUKIS

2.1.1. Pengertian Seni

Beberapa pengertian seni menurut beberapa ahli.

Menurut Ki Hajar Dewantara :

Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa perasaan manusia¹.

Menurut Akhdiat Kartamiharja :

Seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksi realitet (kenyataan) dalam sesuatu karya yang bentuk dan isinya mempunyai daya untuk pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerima².

Dari dua definisi diatas dapat dinyatakan bahwa seni merupakan sebuah kegiatan rohani, bukan hanya kegiatan jasmani semata. Tidaklah dapat dikatakan sebuah karya seni jika dalam penciptaannya hanya menggerakkan fisik atau tangannya tanpa disertai dengan aktivitas jiwanya. Terlebih lagi jika seni tersebut dapat memberikan pengalaman rohani atau jiwa bagi penikmat seni tersebut.

Menurut Thomas Munro :

Seni adalah alat buatan manusia yang menimbulkan efek-efek psikologi atas manusia lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun emosional³.

¹ Ki Hajar Dewantara, Pendidikan, Bagian pertama, majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962.

² Akhdiat K. Miharja, Seni dalam Pembinaan Kepribadian Nasional, Majalah Budaya, Yogyakarta.

³ Thomas Munro, Evaluation in The Arts, The Cleveland Museum of Art, Cleveland, 1963.



Berdasarkan beberapa pengertian seni diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya yang disajikan secara indah dan menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin bagi penerima yang menghayatinya.

2.1.2. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang paling tua usianya dibandingkan dengan cabang-cabang seni rupa lainnya.

Pengertian seni lukis menurut Herbert Read⁴ :

Seni lukis adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional yang menggunakan garis dan warna.



Lukisan maestro Affandi
"Angrek", 1982

Di samping itu Herbert Read menyatakan bahwa :

Seni lukis adalah penggunaan warna, tekstur, ruang, dan bentuk pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan image-image yang merupakan pengekspresian dari ide-ide, emosi-emosi, pengalaman yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni.

Pengertian lain tentang seni lukis⁵.

⁴ Herbert Read, *The Meaning of Art*, vol.II, diterjemahkan oleh Soedarso, sp, STSRI ASRI Yogyakarta, 1973.

⁵ Official website ITB, Departemen Seni Rupa Murni ITB, www.itb.co.id



Seni lukis adalah seni menyusun pigmen di atas bidang (kanvas, kertas, kayu, tembok, dan lain sebagainya) untuk menghasilkan efek-efek :

- representasi objek atau pemandangan, baik melalui alam maupun imajinasi
- komposisi tekstur, garis, raut dan warna
- bentuk dengan makna simbolik
- kecenderungan abstrak melalui alam atau pengalaman manusia

2.1.3. Struktur Seni Lukis

Sesuai pendapat Herbert Read, seni lukis terdiri dari elemen-elemen atau unsur-unsur seni lukis seperti garis, warna, ruang, dan bentuk yang disatukan menjadi suatu susunan dalam bidang dua dimensional yang merupakan pengekspeian atau curahan ide, pengalaman, dan emosi si pelukis.

Menurut Suwarjono, struktur seni lukis terdiri atas dua faktor, yaitu :

1. Faktor idioplastis
meliputi ide atau pendapat, pengalaman, emosi, fantasi. Faktor ini lebih bersifat mendasari penciptaan seni lukis.
2. Faktor fisikoplastis
meliputi hal-hal yang menyangkut teknik, termasuk organisasi elemen-elemen visual seperti garis, warna, tekstur, dan bentuk.

2.1.4. Bahan atau Materi Seni Lukis

Lukisan merupakan susunan berbagai bahan yang dapat diuraikan sebagai berikut :⁶

1. Bantalan (*support*)
bagian yang penting bagi struktur fisik yang kan menerima beban komponen lukisan. Bantalan ini biasanya terdiri dari kertas, kanvas, papan, hardboard, dan bagor.

⁶ Setiawan, Perkembangan Seni Lukis Indonesia, ditinjau dari aspek material dan teknik, STSRI ASRI Yogyakarta, 1983.



2. Perekat (*sizing*)

bahan yang berfungsi untuk melekatkan fiber pada permukaan kanvas sehingga menjadi halus. Bahan perekat ini berupa glue. Untuk bantalan papan menggunakan perekat shellac atau lacquer.

3. Dasar (*ground*)

terdiri atas satu atau dua bahan pengisi dan pigmen-pigmen yang dilarutkan dengan bahan pengencer minyak (*oil medium*) atau bahan perekat dari glue. Campuran bahan-bahan tersebut merupakan lapisan yang dapat membuta kanvas menjadi rata dan siap untuk dilukisi cat mintak.

4. Pigmen

bahan-bahan warna lukisan yang berasal dari binatang, tumbuhan atau mineral.

5. Paint film

bahan yang berasal dari campuran bahan warna (pigmen) dengan bahan perekat.

6. Medium

bahan pengencer cat yang dapat digunakan untuk melukis seperti linseed oil, poppy oil, atau nut oil.

7. Pernis

suatu lapisan pelindung yang digunakan pada permukaan bidang gambar.





2.1.5. Aliran dalam Seni Lukis

Menurut Leonardo Widya macam aliran seni lukis terdiri atas :⁷

1. Neoklasisme
 - Mengangkat kembali seni jaman Yunani dan Romawi Klasik.
 - Realisasi anatomi dengan proporsi yg harmonis.
 - Kesan ruang dan perspektif (kedalaman) dengan perhitungan yang sedikit matematis.
 - Bersifat intelektual dengan sistem akademis yang ketat pada aturan-aturan.
2. Romantisme
 - Lahir pada jaman Revolusi Prancis.
 - Tema tentang sejarah atau legenda kejadian-kejadian yg dahsyat, penuh emosi, pertentangan, tragedi, dan mengesankan gerak dinamis.
 - Sering membombastis kejadian yang sebenarnya.
3. Naturalisme
 - Berusaha mewujudkan alam yang sesungguhnya.
 - Dari perspektif, warna, dan bentuk seperti sebuah foto.
4. Realisme

Sama dengan naturalisme, tetapi pada realisme ada beberapa penonjolan karakter, seperti close up detail, background yg diblur, atau penonjolan karakter obyek.
5. Impresionisme
 - Berarti impresi (kesan).
 - Terlihat kesan yang ditangkap dari objek outdoor yg dilukis.
 - Seperti kesan tebing batu terjal yang terus menerus didera air laut atau kesan “panas/haus” pada lukisan gurun pasir.
6. Pointilisme atau Devisionisme
 - Menurut Paul Cessane, warna adalah bentuk.
 - Menurut George Seurat, menguraikan warna lebih spesifik dan pemecahan warna menjadi “tabur rintik”.

⁷ Fundamental of Art and Design – Cybermedia College, Lecturer : Leonardo Widya



7. Ekspresionisme:

Melukiskan dasar-dasar emosi paling dalam dari diri seorang seniman seperti perasaan sedih, marah, atau takut.

8. Fauvisme

- Berarti binatang jalang atau liar.
- Memiliki ciri-ciri radikal, agresif, mencolok mata, tidak natural, garis-garis liar, sapuan kuas kasar, semaunya, dan sesukanya.
- Menundang reaksi dan sensasi.
- Merupakan cikal bakal seni abstrak.

9. Dadaisme

- Dunia fantasi anak-anak yang berkarya bebas, bersifat naif.
- Memandang peradaban manusia sebagai lelucon.

10. Kubisme

- Melepaskan diri dari bentuk asli objek
- Dilukis hanya berdasar bentuk-bentuk geometris.

11. Futurisme

- Mencerminkan kesigapan dan kegesitan.
- Memperlihatkan dan mengexploitasi "gerak" yang mengandung kecepatan.
- Hasil lukisan tampak kacau oleh gerak yang simpang siur.

12. Surealisme

Fantasi dan mimpi. Melukiskan sesuatu hal diluar kemungkinan.

13. Abstraksionisme

Ungkapan perasaan murni yang diwujudkan lewat unsur-unsur seni dan prinsip-prinsip komposisi.

14. Pop Art (Popular Art)

- Mengambil objek yang biasa (tidak mengada-ada).
- Kesederhanaan lukisan dan warna-warna dominan merah, biru, dan kuning.

15. Op Art

Bentuk-bentuk geometri yg diulang-ulang / garis yg diatur rapi.



2.2. SANGGAR SENI LUKIS

2.2.1. Pengertian Sanggar⁸

a. Pengertian Masa Lalu

Didalam tradisi masyarakat Jawa, dikenal istilah 'sanggar' atau 'pesanggrahan' yaitu tempat beristirahat bagi kaum raja atau bangsawan untuk melepas lelah dari rutinitas kerja dan merenungkan hal-hal yang bersifat batiniah, magis, atau sejenisnya. Karakter kehidupan sanggrahan pada masa itu mengacu pada kebudayaan yang berkembang yaitu 'mistis'. Hal ini seringkali menumbuhkan pengalaman-pengalaman religius atau estetis yang akan mendorong raja atau bangsawan untuk mewujudkannya dalam bentuk tertentu, yang bermakna simbolis dan diangkat dari pengalamannya tersebut. Keadaan tersebut membuktikan bahwa pada masa ini para seniman hanya berasal dari kalangan raja atau bangsawan.

b. Pengertian Masa Sekarang

Perkembangan zaman dan bahasa membuat perubahan arti dan bentuk morfologis pada kata 'pesanggrahan'. Kata 'pesanggrahan' berubah menjadi kata 'sanggar' yang lebih mengidentifikasi suatu fungsi bangunan. Sanggar adalah suatu fasilitas umum yang identik dengan tempat melepas lelah dan kegiatan batiniah yang berkaitan dengan pengalaman estetis dengan segala perwujudannya. Bagi kaum seniman, sanggar adalah wadah kegiatan kreatif bagi seseorang atau sejumlah seniman untuk melakukan kegiatan mencipta atau kegiatan lain yang menyangkut atau



Sanggar sebagai wadah komunitas pelukis

⁸ WJS Poerwodarminto, Kamus Umum Indonesia, 1985.



menunjang kreativitasnya. Dengan kata lain, sanggar seni lukis merupakan tempat yang mewadahi kegiatan seniman seni lukis (pelukis) yang menciptakan suatu karya kreatif (lukisan). Biasanya terdiri atas beberapa pelukis yang merasa memiliki kesamaan visi, misi, dan kepentingan seni lukis sehingga membentuk sebuah komunitas.

Perkembangan zaman dan kepentingan membuat sanggar lukis yang tadinya diperuntukkan untuk wadah penciptaan karya bagi seniman lukis berkembang lebih jauh menjadi sebuah lembaga pendidikan lukis yang bersifat non formal.



Sanggar sebagai lembaga pendidikan non formal Sanggar Lukis Pratista

Sanggar lukis adalah suatu wadah yang dibentuk agar kemampuan seni dari setiap individu (anak-anak, remaja, dewasa) dapat berkembang, secara khusus di bidang lukis. Sanggar lukis yang lebih berkembang saat ini diperuntukkan untuk anak-anak. Sebuah sanggar seni lukis yang lengkap, memiliki beberapa fasilitas pendukung guna membantu proses belajar dan penciptaan karya lukis. Bertujuan untuk memamerkan hasil karya (lukisan) peserta sanggar, sebuah sanggar juga berfungsi sebagai galeri. Terdapat



Sanggar sebagai galeri Sanggar Lukis Pratista

tempat untuk melakukan pameran lukisan baik itu bersifat permanen maupun temporeri. Hal ini dijadikan sebagai ajang promosi dan wujud apresiasi sanggar tersebut. Lewat pameran diharapkan dapat terjadi komunikasi dan interaksi antara pelukis dan masyarakat sebagai penikmat seni.



2.2.2. Pengertian Sanggar Seni Lukis

Beberapa pengertian sanggar seni lukis :

1. Sanggar seni lukis adalah wadah kegiatan kreatif dimana seniman (pelukis) tersebut melakukan kegiatan mencipta dan kegiatan lain yang menyangkut proses kreativitasnya⁹.
2. Sanggar adalah suatu wadah yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan seni lukis, yang mewadahi proses penciptaan maupun pementasan hasil karya¹⁰.
3. Sanggar lukis adalah suatu wadah yang dibentuk agar kemampuan seni dari setiap individu (anak-anak, remaja, dewasa) dapat berkembang, secara khusus di bidang lukis¹¹.
4. Sanggar lukis adalah sebuah lembaga pendidikan non formal di bidang seni lukis yang memberikan pelatihan atau kursus tentang keterampilan melukis¹².

2.2.3. Macam Sanggar Seni Lukis

Perkembangan zaman dan kepentingan membuat ruang lingkup kegiatan suatu sanggar lukis menjadi lebih kompleks dan beragam. Macam sanggar seni lukis :

1. Berdasarkan sifat kepemilikan atau kelembagaan
 - a. Sanggar yang dikelola oleh individu atau perorangan pelukis
 - b. Sanggar yang dikelola oleh kelompok pelukis
 - c. Sanggar yang dikelola pihak swasta bukan pelukis
2. Berdasarkan fungsi kegunaan
 - a. Sanggar lukis sebagai wadah pendidikan non formal
 - b. Sanggar lukis sebagai pusat pengembangan kreativitas
 - c. Sanggar lukis sebagai wadah promosi dan apresiasi
 - d. Sanggar lukis sebagai galeri atau museum
3. Berdasarkan bidang seni lukis yang diwadainya

⁹ WJS Poerwodarminto, Kamus Umum Indonesia, 1985.

¹⁰ Basuki, staf pengajar PPPG Kesenian, hasil wawancara.

¹¹ internet

¹² Hery Kustriyatmo, pimpinan sanggar Pratista, hasil wawancara.



- a. Sanggar lukis murni dengan media kertas dan kanvas
 - b. Sanggar lukis terapan dengan media selain kertas dan kanvas (alternatif media)
 - c. Sanggar lukis murni dan terapan dengan kombinasi keduanya (mix-media)
4. Berdasarkan ruang lingkup pelaku
- a. Sanggar lukis pelukis pribadi (studio lukis)
 - b. Sanggar lukis pelukis kelompok atau komunitas
 - c. Sanggar lukis masyarakat (pelaku, penikmat, pengamat)

2.2.4. Fungsi Sanggar Seni Lukis

Sanggar sebagai wadah atau sarana pengembangan seni lukis harus mampu menampung segala kegiatan dalam bidang seni lukis, dengan sifat-sifat kegiatan yang berlangsung di dalamnya.

Fungsi dari sanggar seni lukis secara umum, yaitu :

1. Sarana pendidikan non formal di bidang seni lukis yang memberikan pelatihan atau kursus tentang keterampilan melukis.
2. Sarana atau wadah alternatif bagi komunitas pelukis dalam mencipta karya.
3. Sarana atau wadah bentuk komunikasi antar pelukis, antara pelukis dan masyarakat.
4. Sarana atau wadah kegiatan apresiasi bagi kalangan pelukis kepada masyarakat.

2.2.5. Sifat Kegiatan Sanggar Seni Lukis

Secara garis besar, kegiatan yang diwadahi sanggar lukis bersifat :

1. Kegiatan edukatif

Edukatif berarti hal, cara mendidik, bersifat mendidik, berkenaan dengan pendidikan¹³. Pengertian pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara¹⁴ :

¹³ M.B.Ali, T.Deli, Kamus Bahasa Indonesia, Bandung, 1997 hal. 183.

¹⁴ Surnarto, Wasty dan Soetopo, Hendyat, 1982, Dasar dan Teori Pendidikan Dunia, Usaha Nasional, Surabaya.



Pendidikan adalah upaya memajukan bertumbuhnya budi pekerti (karakter dan kekuatan batin), pikiran, dan tubuh anak untuk memajukan anak didik selaras dengan dunianya. Tujuannya adalah suatu sistem nilai, kemana anak didik diarahkan untuk mengenali, menghayati, dan mengamalkan di dalam sepanjang hidupnya.

Pendidikan adalah semua proses baik formal maupun non formal yang membentuk potensi manusia dewasa¹⁵. Dengan pendidikan, pemikiran, mental dan perilaku seseorang diubah ke arah yang lebih positif melalui transformasi pengetahuan. Pendidikan formal -melalui jalur formal- seperti sekolah, pusdiklat atau sejenisnya merupakan usaha sadar kelompok masyarakat untuk menanamkan keahlian dan membentuk pemikiran dengan mempertimbangkan fungsi sosial yang penting. Teknik instruksi sering merefleksikan sikap masyarakat seperti kelompok otoriter biasanya menggunakan metode dogmatik, sementara masyarakat demokratis memberi tekanan pada kebebasan berpikir. Pendidikan non formal -yang berupa pendidikan di luar sekolah dan umumnya dikemas secara rekreatif dan dinamis- menghasilkan pengaruh tetap pada lingkungan, dimana kekuatannya dalam membentuk nilai dan kebiasaan tidak dapat diperkirakan.

Sistem pendidikan progresif (*progressive education*) merupakan pembaharuan dalam sistem pendidikan Amerika dan mencakup pelatihan industri, pendidikan pertanian, dan pendidikan sosial- menyatakan bahwa anak memperoleh pelajaran terbaik melalui pengalaman menariknya sehingga terbentuk sikap yang lebih mudah dipahami oleh individu tersebut. Oleh karena itu pendidikan formal maupun non formal harus dikemas secara menarik dalam segi sistem pengajaran (kurikulum) maupun lingkungan tempat belajar (di dalam dan di luar kelas).

1. Kegiatan rekreatif

Rekreatif berarti penyegaran kembali tubuh dan pikiran¹⁶. Rekreatif menurut asal kata *recreation, re-create* (bahasa Inggris) yang

¹⁵ [http : //www.infoplease.com](http://www.infoplease.com)

¹⁶ M.B.Ali.T.Deli, Kamus Bahasa Indonesia. Bandung, 1997.



artinya mencipta kembali, menumbuhkan kembali daya cipta dan daya pikir yang kemudian muncul keinginan, kemauan untuk bertindak atau berbuat, melakukan sesuatu hal. Dalam arti yang lebih luas, *recreation is the action of recreating (on self another) or pact of being recreated by some pleasant occupantion past time or amusement* yang berarti rekreasi adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan sendiri atau bersama orang lain untuk menciptakan kembali suasana baru melalui kesibukan-kesibukan yang menyenangkan, hiburan pelengah waktu dan kesenangan. Ruang rekreatif adalah wadah atau tempat yang dapat menimbulkan dan menumbuhkan daya cipta dan daya pikir seseorang agar muncul kesadaran, keinginan, dan kemauan untuk bertindak.

Rekreasi merupakan suatu kegiatan mengistirahatkan pikiran dan tubuh melalui kegiatan yang menghibur dan merangsang, seperti bermain. Lebih jauh, terdapat beberapa tanggapan mengenai rekreasi yang diungkapkan oleh Wing Haryono (1978) antara lain; rekreasi dirasakan sebagai suatu bentuk pengalaman; rekreasi adalah suatu bentuk yang khas; sebagai salah satu sikap atau pendapat yang dianut terhadap suatu cara hidup yang khas; rekreasi adalah spirit hidup dan karena itu dianggap sebagai suatu pernyataan jiwa; pihak tertentu memandang sebagai lawan dari kerja, sedangkan beberapa kalangan pendidikan melihat rekreasi sebagai suatu cara dan proses pendidikan¹⁷. Dari rumusan pengertian rekreasi diatas, Wing mengemukakan ciri-ciri rekreasi, yaitu :

1. Aktifitas fisik, mental, dan emosional baik aktif maupun pasif.
2. Tidak memiliki bentuk atau macam tertentu.
3. Dilakukan karena terdorong oleh keinginan atau mempunyai motif.
4. Dilakukan pada waktu senggang.
5. Dilakukan secara sukarela.

¹⁷ Amanati, Ratna, Fasilitas Rekreasi dan Pendidikan Budaya di Prambanan, Jurusan Teknik Arsitektur UGM, 1997.



6. Bersifat universal dan fleksibel; tidak dibatasi umur, tempat, dan jumlah peserta.

7. Bertujuan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan.

Ciri-ciri rekreasi menurut Mathiesen dan Wall (1982), yaitu :

1. Rekreasi merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang bersifat fisik, mental, dan emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.
2. Aktivitas rekreasi tidak mempunyai dan macam tertentu, semua kegiatan yang dapat dilakukan dalam waktu senggang dapat memenuhi tujuan dan maksud tertentu.
3. Rekreasi dilakukan karena dorongan keinginan dan mempunyai motif. Motif tersebut memilih gerakan atau bentuk dan macam kegiatan yang hendak dilakukan.
4. Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala macam dan bentuk paksaan.
5. Rekreasi bersifat universal, rekreasi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.

2.3. TATA RUANG DALAM

2.3.1. Pengertian Tata Ruang Dalam

Secara garis besar, ruang terdiri atas :

1. Ruang terbuka atau ruang luar

Ruang yang terbentuk dengan pembatas yang bersifat transparan atau imajiner.

Fungsi ruang terbuka :

- Tempat bermain
- Tempat bersantai
- Tempat komunikasi sosial
- Tempat peralihan atau tempat menunggu
- Sebagai sarana penghubung

2. Ruang terlindungi atau ruang dalam



Suatu wadah dimana objek atau kejadian yang terjadi didalamnya dibatasi oleh bidang-bidang horisontal dan vertikal, yaitu :

1) Bidang dasar (lantai)

Bidang tanah memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk-bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatan di dalam bangunan.

2) Bidang dinding

Bidang-bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.

3) Bidang atas (atap).

Bidang atap, unsur utama bangunan yang melindunginya dari unsur-unsur iklim atau bidang langit-langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur.

Tata ruang dalam bangunan meliputi :

- 1) Hubungan ruang
- 2) Organisasi ruang
- 3) Sirkulasi ruang dalam
- 4) Karakter dan tuntutan ruang

Sebagai faktor pendukung tata ruang dalam adalah :

- 1) Fisik yaitu ruang fungsional dan elemen pembatas ruang.
- 2) Non fisik yaitu kegiatan di dalam ruang dan hubungan antar fungsi.

2.3.2. Pengertian Kreativitas

Kreatif adalah sesuatu yang baru, apapun yang sebelumnya tidak ada atau belum ada atau pernah muncul pada ide seseorang. Kreativitas adalah kemampuan untuk menampilkan sesuatu yang baru, membuat pemecahan masalah secara baru. Kreativitas merupakan kemampuan mencipta atau berkreasi untuk :

1. Menghasilkan gagasan pemecahan secara benar dan cepat.
2. Menemukan gagasan berbeda dan luar biasa untuk memecahkan masalah.



Seni adalah sesuatu yang kreatif, selalu menghadirkan sesuatu yang baru. Rangkaian kegiatan manusia yang selalu menciptakan realitas baru, berupa apapun yang sebelumnya tidak ada atau belum ada atau pernah muncul pada ide seseorang. Seorang seniman yang kreatif akan selalu mencoba untuk menciptakan ide-ide baru, belum pernah terpikirkan oleh orang lain, meskipun yang dihasilkan bukan sesuatu yang baru sama sekali.

Terdapat beberapa tahapan cara berpikir kreatif, yaitu :

1. *Preparation* yaitu tahap pengumpulan data dan fakta untuk merumuskan masalah.
2. *Incubation* yaitu tahap perenungan diri dalam memecahkan masalah, ide-ide yang mengganggu cenderung dihilangkan.
3. *Illumination* yaitu tahap saat ide tiba-tiba muncul (intuisi).
4. *Verification* yaitu tahap pengujian solusi terhadap realitas yang ada.
5. *Revision* yaitu tahap perbaikan solusi setelah proses *verification*.

2.3.3. Faktor Pengaruh Kreativitas

Kreativitas tidak selalu hadir dengan sendirinya tetapi terdapat faktor-faktor yang mendukung dan mempengaruhinya, yaitu :

1. Manusia merupakan subjek pelaku kreatif, faktor yang sulit direkayasa karena berhubungan dengan faktor kodrati dan kepribadian seseorang.
2. Informasi berupa masukan data dan fakta.
3. Metode merupakan cara-cara dalam memecahkan masalah.
4. Lingkungan merupakan tempat atau wadah dalam berpikir kreatif, faktor yang paling mudah direkayasa.

2.3.4. Karakter Kreatif pada Bangunan

Secara umum, karakter kreatif terhadap bangunan identik dengan :

1. Dinamis, interaktif, akrab, tidak menoton.
2. Bebas terbuka pada suatu komposisi tertentu.



3. Progresif, memiliki keinginan untuk berkembang.
4. Fleksibilitas, memberikan suasana yang bebas tanpa tekanan dalam kebebasan berekspresi dan berapresiasi.
5. Mengurangi kesan monoton atau kebosanan, menimbulkan kesan kreatif, bergerak dan selalu berkembang.
6. Tidak konvensional (*unconventionality*), wujud bentuk yang tidak umum, bebas, menarik, dan pengembangan bentuk geometri, deformasi.
7. Warna menyolok beragam dan bahan atau tekstur beragam
8. Permainan ketinggian lantai, ketinggian langit-langit (plafon), lebar-sempit koridor atau selasar, cahaya gelap-terang.
9. Terciptanya interaksi ruang dalam dengan lingkungan, keterbukaan bangunan dengan open space.

2.3.5. Tata Ruang Dalam yang Merangsang Kreativitas

Secara garis besar atau prinsip, tata ruang yang dapat merangsang kreativitas adalah tata ruang yang bersifat :

- Dinamis, interaktif, akrab
- Tidak monoton, bergerak, selalu berkembang
- Fleksibilitas, bebas, tanpa tekanan

Untuk mencapai karakter tata ruang yang bersifat merangsang kreativitas, ada beberapa alternatif desain yang dapat dilakukan pada elemen-elemen pembentuk ruang dalam. Modifikasi dan kombinasi antar elemen pembentuknya dapat memperkuat kesan dinamis dan tidak monoton pada ruang dalam.

1. Bidang dasar

Permainan ketinggian bidang dasar atau lantai dengan cara menaikkan atau menurunkan ketinggian lantai. Kombinasi antara keduanya dapat menimbulkan kesan dinamis dan tidak monoton.

- a. Bidang dasar yang dipertinggi



b. Bidang dasar yang diperendah



2. Bidang dinding dan atap

Bukaan merupakan elemen bidang dinding atau atap yang dapat memberikan kesan tertentu pada ruang yang diwadahnya.

Bukaan pada ruang berupa :

- a. Pintu sebagai jalan masuk ke dalam suatu ruang dan menentukan pola pergerakan dan penggunaan didalamnya.
- b. Jendela atau perlubangan; memungkinkan pandangan, memberikan hubungan visual antar ruang, memberi ventilasi dan memungkinkan cahaya masuk untuk menerangi permukaan dalam ruang.

Ukuran, rupa dan letak bukaan akan menentukan dan mempengaruhi kualitas suatu ruang, dalam hal :

- a. Derajat ketertutupan



Derajat ketertutupan ruang yang diakibatkan oleh konfigurasi unsur-unsur penentunya dan pola-pola bukaannya, berpengaruh kuat pada persepsi kita mengenai orientasi dan bentuk keseluruhan ruang. Pandangan visual yang luas ke luar akan memberikan pengalaman visual yang akan merangsang daya imajinasi dan kreativitas. Tingkat keterbukaan bidang dinding disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang diwadahnya. Kombinasi macam perlubangan pada bidang dinding akan memberikan kesan dinamis dan tidak menoton.

Macam perlubangan pada ruang :

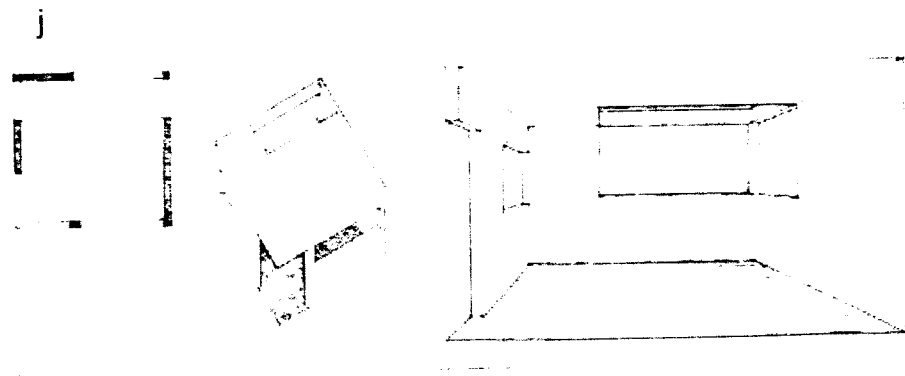
1) Bukaannya pada seluruh bidang

Tidak melemahkan batas-batas tepi maupun kesan tertutup suatu ruang, bentuk ruang tetap ada dapat dirasakan.



2) Bukaannya pada sisi bidang

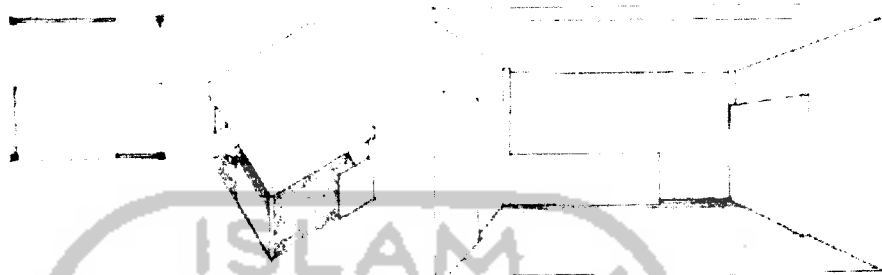
Secara visual akan melemahkan batas-batas suatu ruang, dapat merusak bentuk ruang secara keseluruhan tapi dapat meningkatkan kontinuitas visual (kaitan dengan ruang yang bersebelahan).





3) Bukaannya antara bidang-bidang penutup

Akan memisahkan bidang secara visual, menegaskan keindividualannya dan ruang akan kehilangan kesan tertutup (jika bukaan ditingkatkan jumlah dan ukurannya).



b. Cahaya

Cahaya yang berasal dari matahari maupun sumber cahaya yang lain sangat berguna untuk menerangi bentuk dan ruang dalam arsitektur. Adanya cahaya suatu ruang dapat dilihat adanya komposisi, tekstur, gradasi, warna, solid void. Cahaya dapat menciptakan suasana semarak dalam ruang secara perlahan-lahan dapat memasukkan suasana baru dalam ruang tersebut. Permainan cahaya yang masuk ke dalam ruangan akan memberikan kesan dinamis pada ruangan.

Kualitas cahaya matahari berubah dari waktu ke waktu dan dari musim ke musim yang akan berakibat :

- 1) Pola-pola cahaya dan bayangan yang terjadi mampu menghidupkan suasana ruang dan menegaskan bentuk-bentuk yang ada didalamnya.
- 2) Intensitas cahaya matahari terjadi secara tetap dan arahnya dapat diramalkan, erat kaitannya dengan penentuan ukuran, lokasi, dan orientasi jendela kamar pada suatu ruang maupun bukaan-bukaan pada atap.

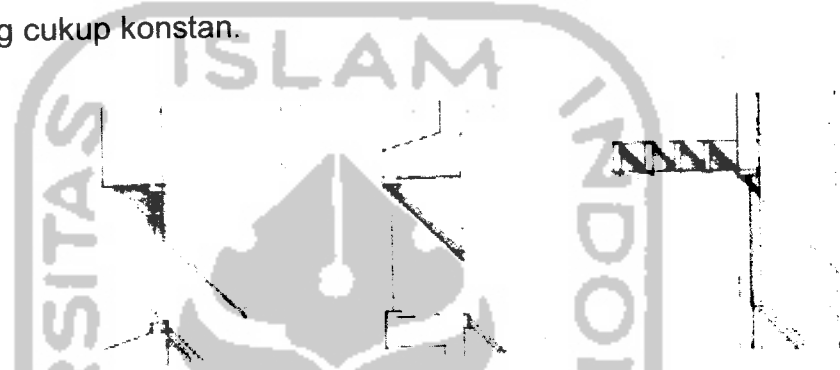
Ukuran jendela atau bukaan atap akan menentukan banyaknya cahaya yang diterima oleh suatu ruang.



Bukaan dapat diorientasikan untuk menerima cahaya matahari secara langsung yang akan menimbulkan :

- 1) Pola gelap terang yang kontras pada permukaan
- 2) Perasaan silau dan rasa panas

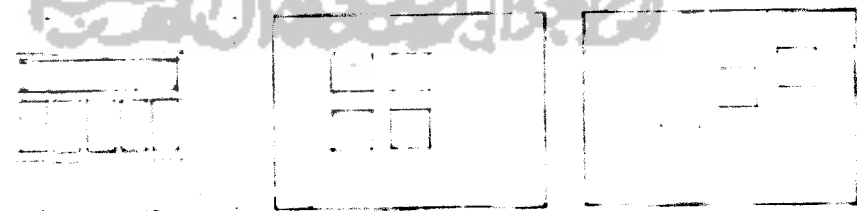
Keadaan tersebut dapat dikurangi dengan alat pelindung bahan seperti pohon dan jalusi. Bukaan juga bisa diorientasikan menjauh cahaya matahari langsung dan menangkap sinar yang berasal dari lengkung langit, yang merupakan sumber cahaya yang cukup konstan.



posisi penempatan bukaan juga mempengaruhi cara sinar matahari masuk ke dalam ruang :

- 1) Bukaan pada bidang pelingkup ruang

Lubang pembukaan yang berulang dapat dikelompokkan untuk membentuk kesatuan komposisi dalam bidang atau disusun menyerupai tangga atau disebarkan untuk menciptakan gerak visual sepanjang permukaan bidang.

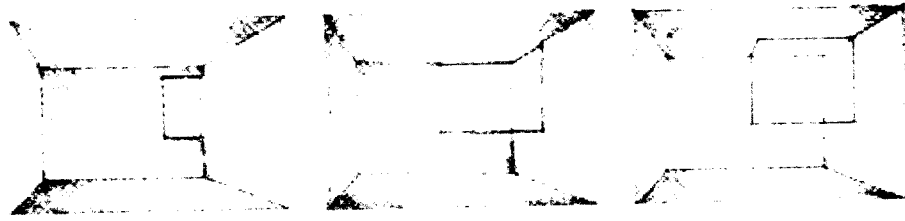


- 2) Bukaan pada sudut

Akan memberikan orientasi diagonal pada ruang dan bidang-bidang yang bersangkutan. Secara visual akan menghapus sisi-sisi bidang dimana bukaan berada dan mempertegas sisi bidang yang berada di dekatnya dan tegak lurus padanya.



Semakin luas bukaan, semakin lemah batas-batas sudut sehingga kesan ruang tidak kaku tapi lebih dinamis.



3) Bukaan di antara bidang-bidang

Lubang pembukaan horisontal akan memperkuat lapisan ruang horisontal dan memperluas pemandangan alam dari dalam ruang sehingga menimbulkan perasaan ringan.



Lubang pembukaan pada bidang langit-langit akan memberikan cahaya masuk menyinari permukaan dinding, menghidupkannya dan meningkatkan tingkat terang ruang.



Faktor lain seperti wujud dan penegasan suatu bukaan juga mempengaruhi kualitas cahaya pada ruang yang akan tercermin pada bayangan yang terjadi misalnya jeruji dan jendela berpola.

c. Dimensi

Dimensi atau ukuran ruang sangat ditentukan oleh aktivitas, ukuran manusia serta benda didalamnya. Ketepatan penentuan



dimensi akan berpengaruh dalam tingkat kenyamanan bagi penghuni dalam melakukan aktivitasnya.

1) Proporsi

hubungan geometris dari sisi dan isinya, perbandingan bagian-bagian yang berbeda dari suatu komposisi. Dasar penentuan proporsi disesuaikan dengan proporsi bahan, struktur, dan pabrik. Sistem proporsi melampaui faktor-faktor yang menentukan dalam bentuk dan ruang untuk memberikan rasio estetika untuk ukuran-ukurannya :

- Dapat menyatukan kelipatan unsur-unsur perancangan.
- Memberi perasaan teratur, suatu urutan ruang-ruang.
- Dapat menetapkan hubungan antara unsur eksterior dan interior bangunan

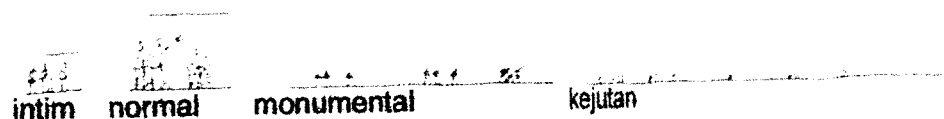
2) Skala

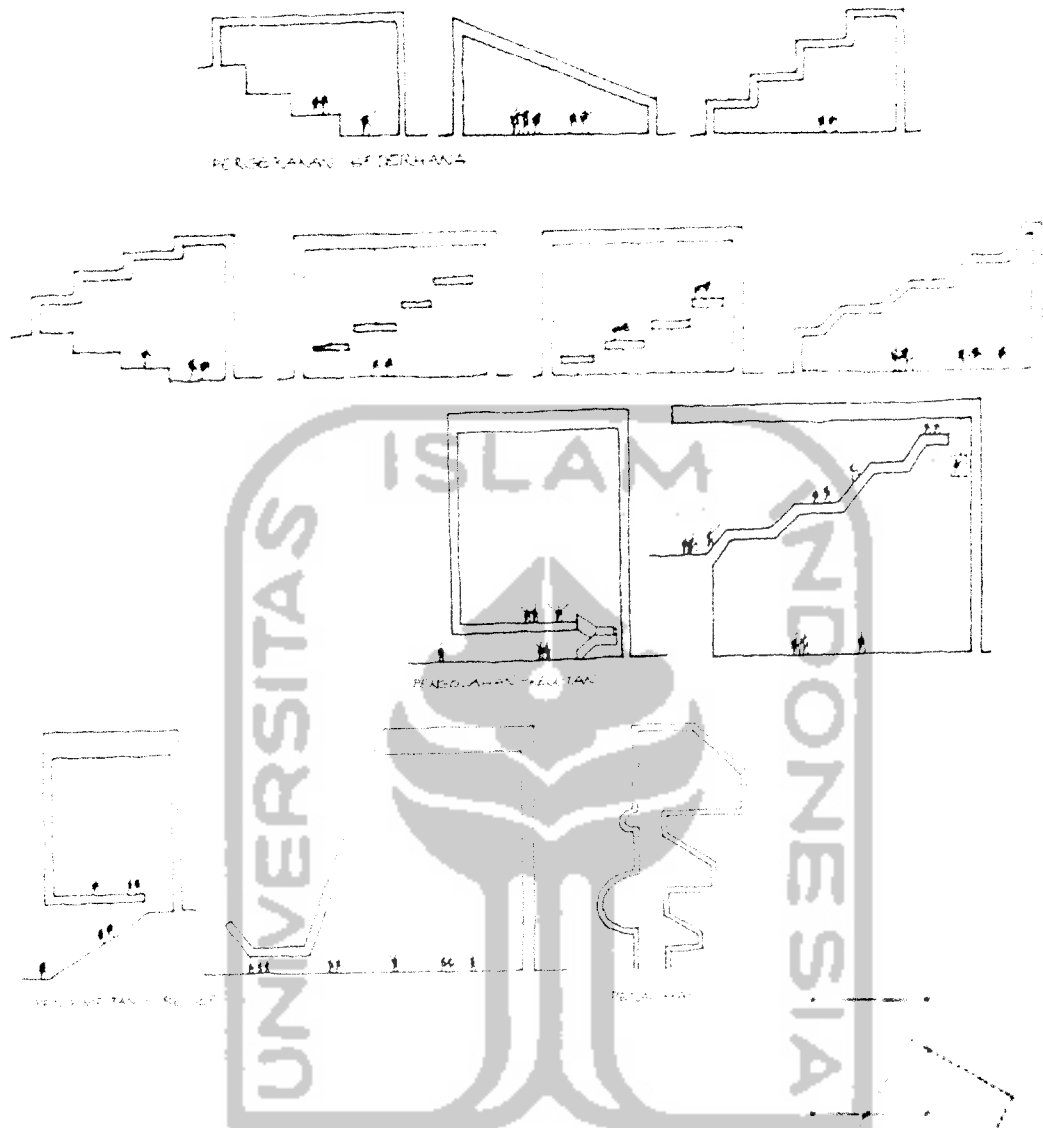
Bertitik tolak bagaimana memandang besarnya unsur bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk lain.

Skala dalam arsitektur dibagi atas dua macam, yaitu :

- Skala manusia = ukuran relatif unsur bangunan/ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.
- Skala umum = ukuran relatif unsur bangunan/ruang terhadap bentuk lain didalam lingkungannya.

Permainan dan kombinasi tipe-tipe skala dalam ruang akan menimbulkan kesan yang dinamis, tidak monoton, dan mengandung alur gerak.





3. Hubungan Ruang

Kombinasi pola-pola hubungan ruang dalam satu bangunan akan menimbulkan kesan ruang yang dinamis dan tidak menoton.

Tipe pola hubungan ruang, yaitu :

b. Ruang-ruang yang saling berkaitan

Bagian yang saling berkaitan dari dua ruang dapat :

- 1) Dipergunakan secara seimbang dan merata oleh masing-masing ruang.



- 2) Melebur dengan salah satu ruang dan menjadi bagian yang integral dari ruang tersebut.
- 3) Mengembangkan integritasnya sebagai ruang yang berfungsi penghubung bagi kedua ruang aslinya.

c. Ruang-ruang yang saling bersebelahan

Bidang pemisah dapat :

- 1) Muncul sebagai suatu bidang yang berdiri sendiri dalam volume ruang tunggal.
- 2) Pembatas berupa deretan tiang-tiang yang memberikan derajat kontinuitas visual
- 3) Terbentuk dengan sendirinya akibat perbedaan ketinggian lantai sehingga ruang terbagi menjadi dua kawasan yang berhubungan.

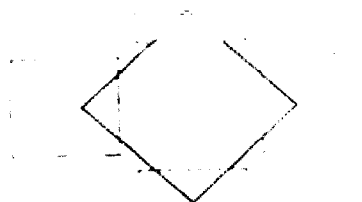


d. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

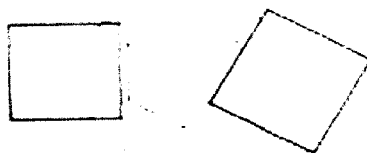
Ruang antara dapat :



- 1) Setara dalam wujud dan orientasi sehingga membentuk urutan-urutan linier.



- 2) Menjadi ruang yang dominan dalam hubungan dan mampu mengorganisir sejumlah ruang.



- 3) Ditentukan oleh bentuk dan orientasi dari ke-2 ruang yang dihubungkan atau dikaitkan.



4. Sirkulasi Ruang Dalam

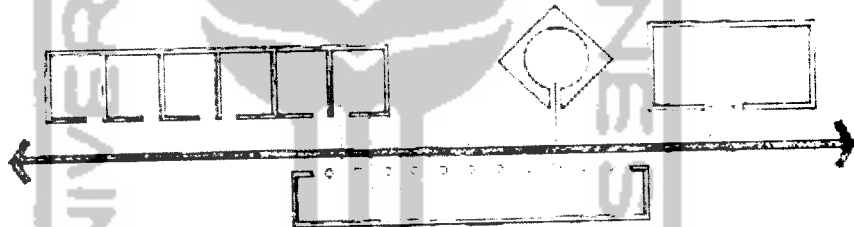
Karakter sirkulasi ruang dalam yang dapat merangsang kreativitas:

1. Sirkulasi harus bersifat jelas, dinamis, bebas, dan mengalir.
2. Memberikan pengalaman visual dan ruang yang dinamis (perubahan suasana ruang) sehingga tidak membosankan.
3. Permainan pada dimensi, skala, cahaya (gelap-terang), material dinding (alami-nonalami).
4. Kombinasi berbagai tipe sirkulasi yang ada sesuai dengan karakter ruang yang dilewatinya.

Hubungan sirkulasi dengan ruang yang digunakan :

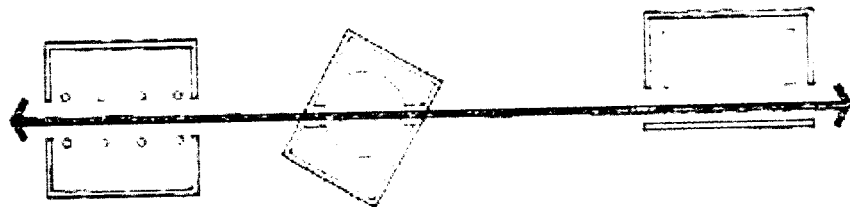
1. Melewati ruang-ruang

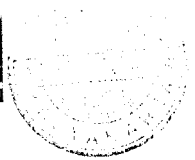
Integrasi ruang dipertahankan, konfigurasi jalan luwes, ruang-ruang antara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.



2. Menembus ruang-ruang

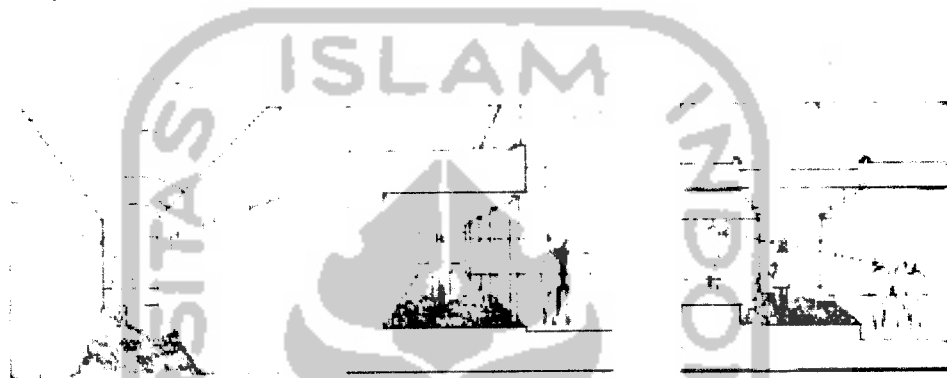
Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya. Dalam memotong sebuah ruang, jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya.





Bentuk sirkulasi ruang dalam yang digunakan :

1. Tertutup, membentuk sebuah lorong yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan.
2. Terbuka pada salah satu sisi, dimaksudkan untuk memberikan kontinuitas visual maupun ruang dengan ruang yang dihubungkan.
3. Terbuka pada kedua sisinya, dimana ruang sirkulasi menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.



2.4. CITRA SANGGAR SENI LUKIS

2.4.1. Pengertian Citra Bangunan

Citra atau image adalah gambar, gambaran atau rupa, gambaran yang dimiliki orang tentang sesuatu, kesan dan bayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah bahasa.¹⁸

Citra atau image adalah suatu kesan atau gambaran penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang, menunjuk pada tingkat kebudayaan.¹⁹

Citra melibatkan dua unsur, yaitu

1. Ekspresi (objek)

makna yang terkandung dalam arsitektur dan hanya manusia yang dapat menafsirkannya. Ekspresi adalah komposisi dan karakter yang dipancarkan oleh bangunan.²⁰

¹⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990.

¹⁹ Mangunwijaya, YB, Wastu Citra, 1988.

²⁰ Mangunwijaya, YB, Wastu Citra, 1988.



2. Persepsi (subjek atau pengamat)

didasarkan kepada suatu asimilasi total melalui panca indera, baik segala tunggal ataupun bersama-sama, tergantung kepada situasi tertentu. Segala indera dan cita rasa kita yang tergetar oleh suatu situasi atau penggairahan fisik alami, langsung menyentuh juga ke dalam perasaan, menimbulkan reaksi dan sikap kejiwaan.²¹

2.4.2. Peran Citra Bangunan

Peran citra bangunan adalah :

1. Citra sebagai Bahasa Komunikasi

Dalam mengkomunikasikan suatu bangunan kepada pemakainya, maka diperlukan bahasa yang dapat menimbulkan perasaan yang tepat. Bahasa tersebut secara tidak langsung mengkomunikasikan apa yang dimiliki oleh bangunan tersebut. Terkadang citra dipakai sebagai alat untuk mengkomunikasikan antara sebuah bangunan dengan lingkungan dimana ia berada. Komunikasi yang diharapkan di sini tentu saja komunikasi dua arah, yaitu komunikasi yang tidak saja terjadi karena hanya melihat secara fisik saja, namun juga disebabkan oleh ruang-ruang dalamnya yang terwujud oleh dan dalam bentuk (Hendraningsih, 1982).

2. Citra sebagai Ungkapan Jiwa atau Ekspresi

Ekspresi digunakan dalam menyampaikan suatu citra yang dimiliki oleh sebuah bangunan. Ekspresi bertujuan mewujudkan apa yang ada dalam ide atau gagasan. Kesan ekspresi dapat dirasakan, dilihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya, lewat indera penglihatan atau secara visual. Ekspresi ditangkap sebagai sesuatu yang dimiliki citra dari apa yang dimiliki oleh sebuah bangunan. Citra secara arsitektural mencerminkan dan mengungkapkan gagasan-gagasan tersebut dengan ungkapan material pada elemen-elemen bangunannya (Holl, 1994).

²¹ Onggodiputro, Aris, K. Pendekatan kepada Perancangan Asitektur. Intermatra, 1986.



3. Citra sebagai Karakter atau Ciri

Peran citra sebagai pengungkap guna dari sebuah bangunan membawa konsekuensi bahwa citra juga bisa dijadikan ciri atau karakter. Suatu bangunan memiliki ungkapan-ungkapan (antiseden) yang merupakan citra yang melambangkan fungsi bangunan itu dalam masyarakat.

4. Citra sebagai Simbol

Suatu lambang atau simbol merupakan citra yang mewakili suatu gagasan kolektif atau perangkat gagasan. Seperti halnya dalam peran arsitektur sebuah bangunan merupakan kontrol, fasilitator, dan simbol. Simbolisasi dipandang sebagai pendekatan pengenalan terhadap identitas objek. Hanya melalui simbolisme inilah budaya arsitektur dapat memasuki arti (Schulz, 1988). Simbolisme memiliki peran yang cukup penting juga di dalam filosofi arsitektur budaya suatu wilayah. Tanda-tanda yang ada pada sebuah bangunan atau wadah kegiatan dapat memberikan suatu konotasi secara tidak langsung akan suatu benda atau tujuan.

2.4.3. Tujuan Citra Bangunan

Citra bangunan merupakan acara mengkomunikasikan visi pada pengguna secara visual atau tiga dimensional kepada pelaku pada bangunan tersebut. Arsitektur berfungsi sebagai media komunikasi antara bangunan dan publik. Hal yang terpenting adalah menyusun cerita atau teks, dan transformasi dari cerita itu dalam bahasa arsitektur sehingga menjadi suatu bentuk dan tatanan bangunan.

Tujuan dari citra atau penampilan bangunan adalah :

1. Memberi karakter yang khas bagi bangunan.
2. Meningkatkan nilai arsitektural.
3. Menarik perhatian publik atau pengunjung.



2.4.4. Faktor Penentu Citra Bangunan

Pengungkapan bentuk bangunan yang memuat ekspresi dan citra yang ingin disampaikan dapat dilakukan dengan (DK Ching, 1984) bentuk, warna, material, ornamen, skala, dan proporsi.

1) Bentuk atau wujud

Bentuk atau wujud adalah hasil konfigurasi tertentu permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk. Dimensi suatu bentuk adalah panjang, lebar, dan tinggi. Dimensi menentukan proporsi, skala ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain di sekelilingnya.

Bentuk diwujudkan secara geometri. Geometri berasal dari bahasa Yunani, yaitu bumi (ge) dan ukuran (metron), sedangkan menurut kamus berarti ilmu ukur. Menurut Simon Unwin (1997) di dalam arsitektur ada beberapa tinjauan mengenai geometri, yaitu :

a. Geometri ideal atau dasar sederhana (*simply of elementary geometries*)

Geometri dengan bentuk dasar atau murni seperti bujur sangkar, persegi panjang, lingkaran, segitiga (2 dimensional) atau kubus, bola, piramid (3 dimensional) serta proporsi dan perbandingan. Komposisi dan modifikasi bentuk dasar akan memberikan kesan kreatif pada penampilan bangunan.

- Komposisi hasil rotasi dan modifikasi bujur sangkar



- Komposisi lingkaran dan segmen-segmen lingkaran



- Komposisi hasil rotasi dan modifikasi segitiga

b. Geometri kompleks overlap (*complex of overlaid geometries*)

Geometri kompleks overlap adalah geometri hasil pengembangan dari bentuk geometri dasar yang mengalami perubahan dimensi dan volume. Perubahan akibat pengurangan dengan memotong bentuk dasar. Perubahan akibat penambahan dengan menambah atau menggabungkan bentuk-bentuk dasar. Bentuk tidak beraturan berasal dari pengembangan bentuk dasar. Bentuk-bentuk baru ini akan mengurangi kesan monoton atau kebosanan, menimbulkan kesan kreatif, bergerak dan selalu berkembang.

Perubahan dimensi

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengubah satu atau lebih dimensi-dimensinya dan tetap memiliki identitas asalnya. Sebuah kubus dapat diubah bentuk menjadi bentuk prisma dengan menubah ukuran tinggi, lebar atau panjangnya. Bentuk tersebut dapat dipadatkan menjadi bentuk bidang pipih atau direntangkan menjadi suatu bentuk linier.



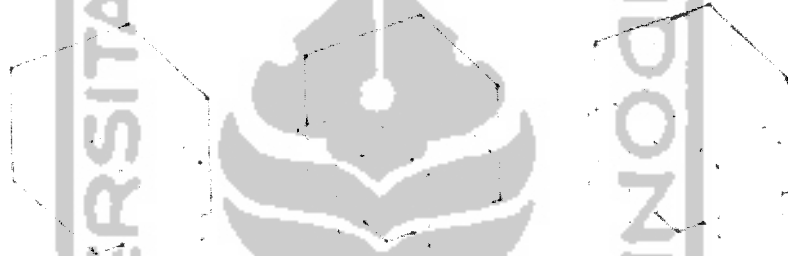
Perubahan akibat pengurangan

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengurangi sebagian dari volumenya. Tergantung dari besarnya proses pengurangannya, suatu bentuk mampu mempertahankan identitas asalnya atau diubah menjadi suatu bentuk yang sama sekali lain.



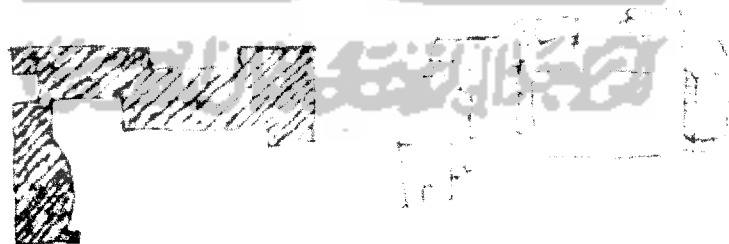
Perubahan akibat penambahan

Suatu bentuk dapat diubah dengan menambah unsur-unsur tertentu kepada volumenya. Sifat proses penambahan akan menentukan identitas bentuk asalnya dapat dipertahankan atau berubah.



Kombinasi pengurangan dan penambahan

Bentuk baru dapat didapatkan akibat kombinasi hasil pengurangan dan penambahan volume. Ada bagian yang dipotong dan bagian lain ditambahkan dengan unsur lain.

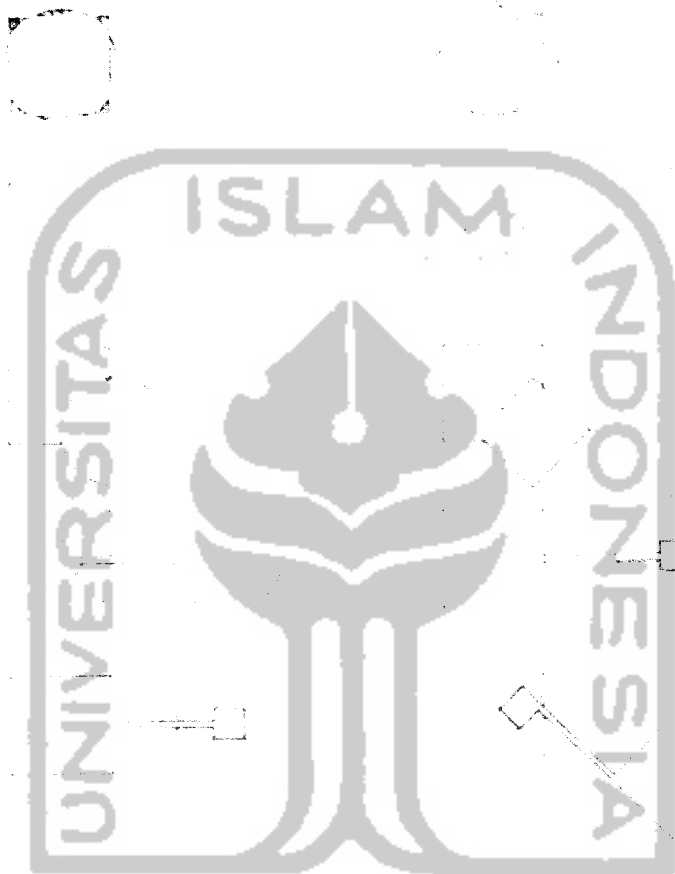


Persenyawaan bentuk geometri

Penggabungan beberapa bentuk dasar yang berbeda akan menghasilkan komposisi bentuk yang baru. Jika dua buah bentuk yang berbeda geometri atau perbenturan orientasinya saling menembus batas masing-masing maka tiap bentuk akan bersaing mendapatkan supremasi dan dominasi visual.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



جامعة الإسلام في إندونيسيا



Bangunan mengalami **pengurangan, penambahan, dan persenyawaan geometri**



2) Warna

Warna adalah corak, intensitas, dan nada pada permukaan suatu bentuk. Warna merupakan atribut yang paling mencolok dan membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk. Pengaruh warna pada permukaan suatu bidang akan menimbulkan berbagai perasaan pada manusia. Warna memiliki karakteristik, yaitu :

a. Corak

Warna akan membedakan warna yang satu dengan yang lain.

b. Nilai

Warna menimbulkan kesan atau efek gelap-terang.

c. Intensitas

Warna menimbulkan kesan pada temperatur atau efek dingin-panas.

Pengaruh warna terhadap
karakter ruang dan perilaku manusia²²

Warna / Jenis	Karakter Ruang	Efek pada manusia
Warna panas (merah, jingga, kuning, ungu kemerahan)	Ceria, riang, hangat, dan terbuka	Suasana aktif, merangsang kreativitas, menghilangkan depresi, dan suasana gembira
Warna dingin (biru, hijau, ungu kebiruan)	Sejuk, dingin, tenang, dan tertutup	Perasaan sehat, ketenangan, kesejukan, dan menurunkan suasana hati
Putih	Lembut, riang, netral, dan bersih	Menimbulkan suasana lamban, statis, dan bersih
Hitam	Tertekan, murung	Menimbulkan suasana tertekan, kurang bergairah, dan murung

²² Color in Environmental Design.



Pengaruh warna juga mempengaruhi kualitas ruang, yaitu :

1. Menyatakan kedalaman

Warna terang = terasa dekat

Warna gelap = terasa jauh

2. Menyatakan kesan luas

Warna terang = berkesan meluas

Warna gelap = berkesan sempit

3. Memperlebar objek di depan benda

Warna terang = nampak lebih luas

Warna gelap = nampak lebih sempit

4. Menimbulkan efek dramatis

Warna terang = berkesan objek biasa

Warna gelap = berkesan objek lebih dramatis

3) Tekstur atau material

Tekstur merupakan nilai atau karakter permukaan yang akan menimbulkan efek difuse jika terkena sinar oleh sentuhan manusia. Tekstur mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh dan melihat kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut. Dalam ruang arsitektur, tekstur akan mempengaruhi sebaran cahaya yang mengenainya sehingga mengurangi efek pantul pada akustik.

Pemasukan unsur alam memberi manfaat :

1. Pemanfaatan unsur alam air untuk memberikan efek pemantulan bangunan maupun karya lain.
2. Cahaya matahari di sela-sela jalur sirkulasi akan memberikan efek dinamis (bayangan).
3. View ke alam atau ke luar memberikan suasana yang segar pada ruangan.
4. Dapat merasakan alam secara langsung.
5. Sumber inspirasi untuk mendapatkan ide atau gagasan.



Pengaruh tekstur pada bahan material terhadap karakter²³

Bahan / Jenis	Karakter Bahan	Warna	Karakter Ruang	Efek pada manusia
Semen	Kasar	Abu-abu	Alamiah, hangat	Kesejukan
Kayu	Halus	Coklat	Hangat, lunak, alamiah	Semangat, kesejukan
Beton	Kasar	Abu-abu	Modern, megah, berat, formil, kokoh	Berkesan kaku dan berat
Kaca	Halus	Bening	Ringkih, dinamis, ringan	Panas
Baja	Kasar	Hitam	Modern, keras, kokoh	Kesan kaku
Plastik	Halus	Bening	Ringan, dinamis	Kesan ringan



Unsur alamiah (batu & kayu) memberi kesan segar & sejuk



Unsur non-alamiah (baja, beton & kaca) memberi kesan kaku & berat

²³ Landscape Architecture, 1978.



2.5. KUBISME PABLO PICASSO

2.5.1. Perjalanan Hidup Pablo Picasso (1881-1973)

Picasso, putra seorang guru seni lukis tumbuh dan berkembang sebagai pelukis muda paling inovatif dan terkenal sepanjang abad 19-20 yang memberi nuansa warna baru pada khazanah seni lukis dunia. Kemampuannya untuk membuat gerakan seni lukis modern paling revolusioner dan radikal yang pernah dicatat dalam sejarah yaitu Kubisme (*cubisme*). Sebuah aliran seni rupa yang sepenuhnya baru. Baru dalam sikapnya memandang alam, maupun terhadap karya seni rupa itu sendiri yang terekspresi dalam gaya "tidak meniru" (*nonimitative*). Sebagai kunci pembuka "Les Demoiselles d' Avignon" (Wanita-wanita dari Avignon), sedangkan karya puncaknya lukisan berjudul "Guernica". Keduanya karya Picasso yang sarat dengan elemen-elemen geometris. Dengan kenyataan ini pula Picasso dinobatkan sebagai pelopor aliran ini.



Picasso, pelukis paling revolusioner abad XX
Sumber : on-line Picasso project

Picasso lahir di Malaga, sebuah daerah di pesisir selatan Kerajaan Spanyol pada tanggal 25 Oktober 1881. Kedua orang tuanya, yakni pasangan berdarah biru Don Jose Ruiz Blasco (1838–1913) dan Maria Picasso y Lopez, memberinya nama kecil Pablo. Walaupun berhak memakai nama keluarga Blasco, Pablo lebih suka



menggunakan nama keluarga ibunya, Picasso, yang ia anggap lebih eksotis untuk menandatangani lukisan-lukisannya. Picasso memiliki dua saudara perempuan yaitu Lola dan Conchita.

Picasso mulai melukis sejak kanak-kanak tahun 1888. Ayahnya, Don Blasco adalah orang pertama yang memperkenalkan keindahan sapuan kuas dan cat di atas kanvas kepada Picasso. Don Blasco adalah seorang staf pengajar (*professor of drawing*) di School of Arts dan Oficios "San Telmo". Lukisan-lukisan Picasso pada masa remajanya sangat didominasi oleh aliran realisme gaya Spanyol yang dianut ayahnya. Perjalanan waktu dan pergaulan Picasso dengan seniman-seniman lain mulai membuka pandangannya pada aliran-aliran yang lebih bervariasi. Picasso pun mulai melepaskan diri dari bayang-bayang ayahnya. Pelukis poster Swiss, T.A. Steinlen, dan pelukis pasca-impresionisme Prancis, Toulouse-Lautrec, menjadi panutan yang mengarahkan Picasso pada impresionisme gaya noktah (*dotted style*) dan gerakan *art nouveau*.



Picasso memperlihatkan karyanya
Sumber : www.ecbaill_free_fr-dossiers-picasso.htm

Picasso kecil sempat merasakan kehidupan berpindah-pindah dari Malaga hingga ke pelabuhan Atlantik di La Caruna. Tahun 1891 keluarga Ruiz-Picasso pindah ke Corunna karena Don Blasco menerima posisi sebagai professor di School of Art "Gives Guard". Di



bulan Oktober 1892, Picasso dalam usia 11 tahun diijinkan untuk masuk School of Fine Arts of Corogne. Pada tahun 1895 keluarga Ruiz-Picasso kembali hijrah karena Don Blasco memperoleh pekerjaan sebagai pengajar di School of Fine Arts di Barcelona. Pada tahun 1897, ia melanjutkan sekolah di Royal Academy, Madrid. Tahun 1898, Picasso mengidap penyakit infeksi bintik merah (*the scarlet fever*) dan harus menjalin pengobatan di daerah pegunungan Hota de Ebro.

Kota Madrid yang kaya dengan peninggalan seni ternyata tidak terlalu menarik perhatian Picasso muda. Tahun 1899, Picasso akhirnya memutuskan untuk kembali ke ibu kota Catalan, Barcelona dan berhasil memperoleh kesempatan menimba ilmu dan bertukar pengalaman dengan para seniman seperti Carles Junyer-Vidal, Carles Casagemas (yang akan menjadi sahabatnya), Manolo, Fernandez de Soto, penyair Sabartis (Picasso ikut ambil bagian dalam "Four cats"), dan kritikus Eugenio d' Ois dari luar Spanyol yang sering berkumpul dan berbincang-bincang di penginapan Els Quarte Gats.

Media seni lukis, baik itu lukisan di atas kanvas maupun lukisan dekorasi panggung drama /teater, ternyata tidak cukup menuntaskan hasrat seni Picasso yang menggebu. Ia menciptakan banyak lukisan, cetakan gambar, pahatan dan barang keramik. Seni pembuatan keramik dan kolase sempat pula mendapat sentuhan tangan dinginnya. Uniknya benda



Picasso dan karyanya di kediamannya, French Riviera.
Sumber : Laras, April 1993.

seni apa pun yang lahir dari tangannya tampak semarak dengan ide-ide baru yang segar dan inovatif. Sebuah pot misalnya, tidak dibuat dalam bentuk yang sewajarnya, melainkan tampil unik sekaligus aneh.



Bahan dasar sederhana seperti kertas, dapat pula disulap menjadi kerajinan kertas lipat dalam aneka bentuk yang jenaka, seperti bebek dan ikan.

Pada tahun-tahun terakhir menjelang kematiannya, Picasso banyak menghasilkan karya yang merupakan interpretasi ulang dalam terminologi pribadinya atas karya-karya elacroix, Velazquez, dan Manet. Pelukis besar yang selalu penuh semangat ini akhirnya menutup mata pada tanggal 8 April 1973 di Mougins (South of Perancis). Tidak lama setelah kematiannya, keluarga Picasso secara tidak sengaja menemukan beberapa buku sketsa yang tersimpan ketika sedang membersihkan studio Picasso. Buku sketsa yang dipublikasikan sekitar 1986 oleh London Royal Academy of Arts itu ternyata berisi sekumpulan sketsa dasar dari lukisan-lukiaan ternama Picasso.

Setelah melakukan studi secara seksama, diketahui bahwa buku sketsa tersebut ternyata juga memuat lukisan-lukisan Picasso selama masih menjadi mahasiswa di Spanyol. Beberapa buku memuat



London Daily Express/Archive Photos

Picasso, pelukis (*painter*)
dan pemahat (*sculptor*)
Sumber : [www.ecbaill.free.fr-](http://www.ecbaill.free.fr/dossiers-picasso.htm)
dossiers-picasso.htm

sketsa-sketsa yang menampakkan perkembangan keterlibatan Picasso dengan gaya kubisme, tidak lama sebelum meletusnya perang dunia ke-2. Demikian pula dengan karya-karyanya selama periode 1920–1965, saat Picasso membuat sketsa pengalaman-pengalaman pribadi yang dituangkan dalam berbagai variasi aliran seni lukis. Beberapa ahli seni lukis berpendapat bahwa buku sketsa tersebut merupakan wadah Picasso untuk mengumpulkan ide-ide cemerlangnya sebelum dituangkan ke dalam lukisan.



2.5.2. Periode Lukis Pablo Picasso

Sepanjang hidupnya, Picasso mengalami berbagai perubahan aliran lukis akibat pengaruh lingkungan sekitarnya sebagai wujud proses menuju kematangan diri. Perubahan aliran dan gaya lukis yang silih berganti ini merupakan faktor atau hal yang membuat Picasso berbeda dari pelukis-pelukis abad ke-20 lainnya. Berbagai sumber, membagi periode perkembangan seni lukis Picasso atas lima periode atau kuartet, yaitu :

1. Periode Biru atau *The Blue Period* (1901-1904)

Kematian seorang teman terbaik, Carles Casagemas akibat bunuh diri membuat Picasso berada dalam suasana kesedihan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap gaya lukisan-lukisannya mendatang. Picasso membuat satu rangkaian lukisan untuk mengenang sahabatnya tersebut. "The death of Casagemas" dan "The burial of Casagemas" (1901), lukisan berseri yang menggambarkan kematian Casagemas.

Kehidupan kaum miskin yang tersisih dari masyarakat menjadi tema favorit Picasso selama tahun 1901-1904. Figur-figur seperti pengemis, orang-orang cacat, pecandu minuman keras (alkoholik), dan wanita tuna susila kerap muncul dalam kanvasnya. Sebuah tema umum tentang "kesengsaraan manusia (*human messary*)". Ciri yang khas pada masa ini adalah dominasi sapuan warna biru. Oleh karena itu lukisan-lukisan pada periode ini sering disebut sebagai lukisan periode biru (*the blue period*). Pilihan warna biru melambangkan kepedihan hidup yang dialami Picasso. Antara tahun 1900–1902, Picasso melakukan tiga kali perjalanan ke Paris dan tahun 1904, Picasso menetap di The Boat wash-house, Paris, sebuah kediaman seniman.

Pada masa ini Picasso banyak menghasilkan karya-karya bermutu seperti "The celestine", "Poor men to borders of the sea", "The old blind guitarist" atau "The old Jew". Walaupun demikian Picasso harus menjalani hari-harinya dengan perut lapar tanpa uang.



The old blind guitarist
Sumber : on-line
Picasso project



The old Jew
Sumber : on-line
Picasso project

2. Periode Merah Muda atau *The Pink Period* (1904-1906)

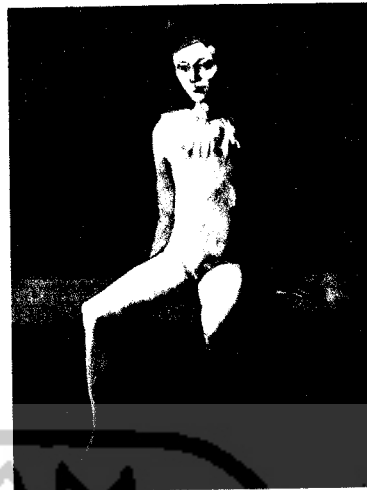
Sekitar tahun 1904 (sampai 1909), Picasso pindah ke sebuah gubuk reot di pemukiman kumuh Bateau-Lavoir di jln. Ravignan 13, Montmartre. Di tempat ini ia berkenalan dengan seorang wanita bernama Fernande Olivier, gadis cantik yang kelak menjadi salah satu dari sekian banyak kekasihnya. "Picture of Fernande Olivier with handkerchief", lukisan wanita yang akan merubah suasana hati Picasso. Suasana di tempat tinggalnya yang baru membawa perubahan suasana pada lukisan-lukisan Picasso. Nuansa warna biru mulai digantikan oleh kombinasi warna-warna redup dan hangat, seperti warna tanah dan warna merah muda sehingga periode ini sering disebut sebagai periode merah muda (*the pink period*).

Tema kehidupan di kedai-kedai minum dan rumah makan di kota besar mulai tersingkir oleh romantika kehidupan pemain sirkus (The lapin Agile dan The Medrano circus), penyanyi jalanan, dan para gelandangan yang mengalami kehidupan papa. Seperti dalam karyanya "Acrobat with ball or girl with ball", "The family of saltimbanquis", "Acrobat and young person arlequin", "Seated arlequin" atau "Family of acrobats with a monkey".



Family of acrobats
with a monkey

Sumber : on-line Picasso project



Seated arlequin
Sumber : on-line
Picasso project

Selama tahun 1905, Picasso melakukan perjalanan ke Barcelona dan Gosol. Di Lleida Picasso lebih sering melukis pemandangan kamar mandi dan orang telanjang (*naked*) yang didominasi warna merah. Terlihat pada lukisan "Two naked women", "The hairdo", "Woman undresses front and naked of profile", "Naked woman on red bottom" atau "Woman undresses sitting". Ketika di Louvre, Picasso menghadiri pameran patung Liberia (*sculptures*). Meningkatkan pengamatan Picasso akan gereja Gosol. Hal tersebut memberikan inspirasi Picasso untuk membuat lukisan diri (*self-portrait*) seniman terkenal. "Picture of Gertrude Stein", Self-portrait with trowel", dan "Picture of Allan Stein".



Two naked women
Sumber : on-line
Picasso project



Picture of Allan Stein
Sumber : on-line
Picasso project



3. Periode Kubisme atau *Cubisme Period* (1907-1915)

Lewat tangan jenius Picasso aliran seni lukis modern yang paling radikal dan revolusioner abad ke-20 muncul, tercipta, dan berkembang. Kubisme (*cubisme*), aliran lukis yang merekonstruksikan perspektif zaman Renaissance. Walaupun sebenarnya aliran ini merupakan kelanjutan dari pandangan Paul Cezanne terhadap objek alam (*natural*). Tetapi ditangan Picasso dengan segala intuisi, bakat, dan pengenalannya terhadap patung-patung primitif Afrika dan Liberia membuat aliran ini terus mengalami perkembangan dan perbaikan. Kekonsistensiannya untuk berinovasi dan berkreasi membuat aliran ini semakin kuat di jalurnya sendiri dan mematahkan perspektif masa Renaissance. Perkembangan kubisme dibagi atas tiga periode, yaitu :

1) Periode Kubisme Cezanne (1907-1909)

Pada masa ini Picasso banyak dipengaruhi oleh seni dari Afrika (setelah mengunjungi *the Museum of Ethnologia*), seni tradisional Spanyol, dan pelukis-pelukis Perancis modern terutama Paul Cezanne. Oleh karena itu masa ini disebut sebagai periode "kubisme Cezanne". Picasso menggali bentuk kesenian primitif, seperti patung suku bangsa Liberia, ukiran timbul (*basrelief*) bangsa Mesir, dan topeng-topeng patung suku Afrika.

Tahun 1906 Picasso mengunjungi pameran patung Liberia di Louvre. Hal ini memberikan pengaruh dan kesan yang dalam pada Picasso. Tahun 1907 merupakan titik awal bagi perkembangan kegeniusan Picasso dalam merekonstruksi gaya seni lukis terdahulu. Awal 1907, Picasso mulai melukis serangkaian lukisan diri (*self-portrait*) dengan gaya (*style*) yang berbeda dan baru. Hal ini akan menjadi awal munculnya prinsip gaya kubisme. Di tahun yang sama, Picasso mengunjungi pameran patung Afrika di Museum of Ethnologia. Pada akhir 1907, kritikus penyair Appolinaire memperkenalkan George Braque kepada Picasso. George tinggal di bangunan yang sama dengan Picasso di Bateau-Lavoir. Picasso mempunyai teman untuk bertukar pikiran mengenai gagasannya revolusionernya. Perkenalan



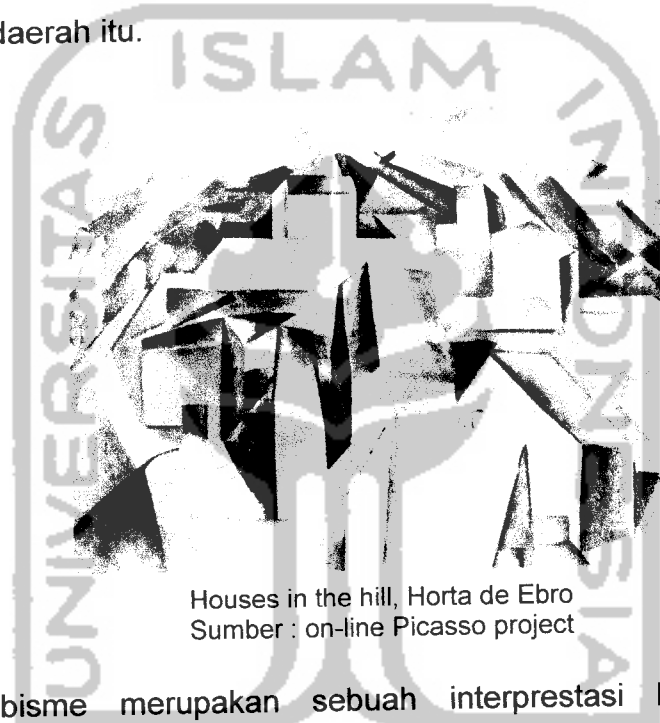
kedua seniman ini, menjadi awal dari terwujudnya sebuah aliran seni lukis modern yang paling revolusioner dan radikal sepanjang abad XX, yaitu "Kubisme (*cubisme*)". Sebagai kunci pembuka (*first cubista*) lahirnya aliran ini adalah lukisan berjudul "Les Demoiselles d'Avignon (Wanita-wanita dari Avignon)" yang dibuat pada musim dingin 1907. Picasso melakukan revolusi (*revolution*) dan rekonstruksi (*reconstruction*) terhadap figur badan (*body*) dan wajah (*face*) yang tradisional. Sebuah penghancuran (*disintegrates*) objek nyata ke dalam bentuk geometris (*geometric forms*).



Pada masa awal perkembangannya, kubisme Picasso masih sarat dengan pengaruh Paul Cezanne terutama karya still life dan pemandangan, yang mengenalkan bentuk geometri baru dengan menentang aturan lukis tradisional dan mematahkan perspektif zaman Renaissans. Cezanne berkata, "Perlakukan alam dengan silinder, bola, kerucut, semuanya letakkan di dalam prospek (*treat nature by the cylinder, the sphere, the cone, the whole put in prospect*)". Hal ini membekas pada Picasso sehingga meneteskan aliran kubisme ini. Contoh lain, pada lukisan "Head of woman with mountains of bottom" dan "Three women".



Selama 1908, Picasso lebih banyak menghasilkan lukisan orang Afrika yang telanjang (*naked African*). Pada Mei 1909, Picasso dan Fernande melakukan perjalanan ke Barcelona untuk mengunjungi orang tua dan teman-temannya. Perjalanan ke Horta of the Ebro menghasilkan beberapa lukisan pemandangan (*landscape*) seperti lukisan "Houses in the hill, Horta de Ebro" dan "The water tank of Horta de Ebro". Pada September 1908, Picasso pindah ke perumahan yang kondisinya lebih baik di Boulevard de Clichy 11 dimana Braque juga tinggal di daerah itu.



Houses in the hill, Horta de Ebro
Sumber : on-line Picasso project

Kubisme merupakan sebuah interpretasi baru terhadap kenyataan (*reality*). Sebuah pandangan atau asumsi baru bahwa alam dapat dikembalikan ke struktur aslinya sebab alam merupakan sebuah struktur (*nature is a structure*). Picasso mentransformasikan objek alam ke dalam elemen atau bentuk geometris (*geometric form*). Suatu hasil penyederhanaan atau transformasi bentuk-bentuk alam secara geometris (*geometric*). Suatu penyederhanaan bentuk yang sangat radikal (*a radical simplification of form*). Format alam diwakili oleh format geometri. Suatu cara untuk menimbulkan dan menekankan kesan objek memiliki dimensi volume (*volume is geometric*).

Sikapnya memandang alam terekspresi dalam gaya "tidak meniru (*non-imitative*)" sehingga menolak dikatakan mengkopi alam



(*copy the natural*). Picasso memandang objek alam sebagai ilham. Ia melukis ilham yang diperolehnya dari alam, bukan melukis alam itu sendiri. Sebuah reaksi akan sifat kepekaan terhadap objek (*the sensitivity to the things*).

Pada masa awal ini (kubisme Cezanne) Picasso mentransformasikan objek alam ke dalam format geometri yang masih sederhana yaitu bentuk geometri dasar (*simple elementary forms*). Penyederhanaan bentuk alamnya masih menyesuaikan dengan permukaan (*surface*) gambar objeknya. Selain itu komposisi warna masih terlihat monokrom. Dominasi warna coklat, abu-abu, dan hijau tua. Kesan atau efek kedalaman (*the effect of depth*) masih kurang dirasakan.

2) Periode Kubisme Analitis (1909–1912)

Tahun 1909 menjadi titik awal kematangan kubisme. Mulai melepaskan diri dari pengaruh bentukan primitif dan gaya lukisan Paul Cezanne. Fase awal ini sering diberi istilah Kubisme Analitis karena objek lukisan harus di "analisis", dipecah-pecah dan harus dipandang dari beberapa sudut yang kemudian dilukis sekaligus. Semua elemen lukisan harus dipecah-pecah terdiri atas faset-fasetnya atau dalam bentuk kubus. Suatu proses fragmentasi (*fragmentation*), proses pemecahan objek menjadi kepingan atau serpihan (*fragments*). Objek-objek dalam lukisannya tampil sebagai serpihan-serpihan yang hanya dapat dilihat melalui proses konjugasi bentuk, pemenggalan-pemenggalan, dan rekonstruksi sintetik.

Proses transformasi atau penyederhanaan bentuk objeknya menjadi lebih rumit. Akan tetapi format geometri tetap konsisten digunakan. Komposisi/penyusunan bentuk geometrinya (*geometrical form*) lebih kompleks dan rumit. Elemen serpihannya terkesan terbuka dan menyebar. Kesan nyata (*realistic*) pada objek menjadi berkurang sehingga objek menjadi sulit untuk dikenali. Tapi jika serpihan-serpihan tadi dilepas maka objek dapat dikenali. Kesan nyata pada objek tidak hilang sepenuhnya. Menurut kolektor Kahnweiler, Picasso membuat



ledakan format yang homogen (*burst the homogeneous form*). Seperti pada lukisan "Still life in the violin (1910)", "Girl with mandolina", "Man with mandolina".



Girl with mandolina
Sumber : on-line
Picasso project



Man with mandolina
Sumber : on-line
Picasso project

Warna-warna yang digunakan lebih bersifat kelam atau kelabu seperti warna kuning tua (*ochre*), coklat (*brown*), dan abu-abu (*grey*). Pada masa ini warna diabaikan dan dianggap tidak penting (*the color is not significant*). Elemen-elemen serpihannya terlihat bercahaya (*the fragments with the light*) sehingga kesan ruang (*space*) pada objek terlihat. Ada bagian bagian atau titik-titik bidang lukisan yang berwarna lebih terang (abu-abu atau putih) daripada sisi lain yang lebih gelap. Seolah-olah ada cahaya yang datang tersembunyi dari titik tersebut. Efek gradasi warna yang dibuat di tiap permukaan elemen serpihannya menguatkan efek bercahaya dan kesan ruang tadi. Walaupun dilihat secara utuh atau keseluruhan tampak monokrom. Salah satu karya agung Picasso dan masa ini adalah "Portrait of Daneil-Henry Kahnweiler" (1910) yang tampak lebih menekankan struktur daripada variasi warna. "Still Life with Chair Caning (1911-1912)" justru dibanjiri dengan warna-warna cantik.



Picasso memperlihatkan sebuah benda sekaligus dari berbagai titik pandangan. Ia menyajikan objek yang sama dalam berbagai sudut pandang (*present the same object under various angles*). Suatu penyajian objek yang baru dan lengkap. Objek lukisan kadang-kadang setengah tampak digambar dari depan persis, sedangkan setengahnya lagi dilihat dari belakang atau samping. Wajah manusia atau kepala binatang yang diekspos sedemikian rupa, sepiintas terlihat dari samping dengan mata yang seharusnya tampak dari depan. Kubisme membuat pernyataan dimensi keempat dalam lukisan, yaitu ruang dan waktu karena pola perspektif lama telah ditinggalkan. Seperti pada *self-portrait* "Picture of Wilhelm Uhde" dan "Picture of Ambroise Vollard".



Picture of Wilhelm Uhde
Sumber : on-line
Picasso project

Picture of Ambroise Vollard
Sumber : on-line
Picasso project

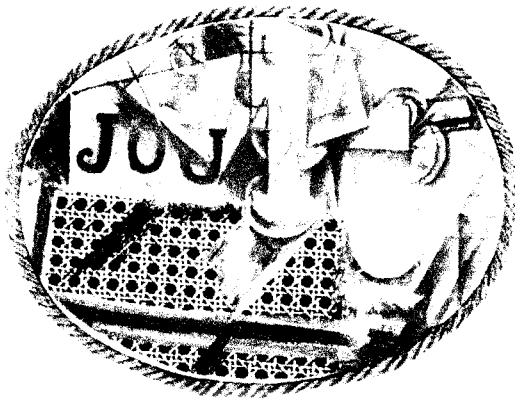
Pada 1911 Picasso mengadakan pameran di New York. Saat musim panas (*summer*), Picasso tinggal di Ceret dengan Fernande dan Braque. Di sini Picasso menghasilkan "Dead nature". Kesalahpahaman Picasso dengan penyair Gery Pieret membuat Picasso harus berurusan dengan polisi. Hal ini membuat kerenggangan hubungannya dengan Fernande.



3) Periode Kubisme Sintetis (1912–1916)

Kegilaan Picasso memecah-mecah objek dalam bentuk faset-faset terus berlanjut menjadi lebih kompleks sehingga hal ini membuat objek sebenarnya menjadi hampir tidak terbaca dan kehilangan arahnya. Terjadi kesulitan untuk mengenali dan memahami objek aslinya (*difficulty to reading*), sangat dekat dengan abstrak. Untungnya Picasso menyadari sangat penting untuk menjaga kesatuan objek. Picasso mengurangi fragmentasi dan memberi perhatian pada realitas (*reference to reality*) tapi tetap berpegang pada prinsip kubisme.

Picasso bereksperimen dengan memasukkan elemen-elemen *not-painted* seperti guntingan-guntingan kata atau kalimat yang diambil dari surat kabar (*newspaper*), label, pengumuman, surat, amplop, kertas dinding (*wallpaper*) yang kemudian direkatkan pada kanvas sehingga membentuk satu komposisi geometris. Picasso juga mengkonstruksi karakteristik patung-patung tradisional atau primitif dengan menempelkan bidang atau permukaan tiruan kayu (*wood*) dan seprei (*sheet*) ke dalam lukisannya. Picasso mencoba berbagai kemungkinan materi termasuk pasir (*sand*) dan serbuk gergaji (*sawdust*) untuk menimbulkan kesan timbul atau relief. Sebuah perpaduan aneka elemen materi dalam satu bidang lukisan (*heterogeneous element*) atau penggabungan elemen (*joining the elements*). Eksperimen tempelan seperti ini nantinya disebut teknik kolase (*paper colle*). Pada masa itu dikenal dengan istilah "*stuck paper*". Artinya memasukkan (*stuck or stick*) berbagai materi ke dalam kertas gambar (*paper*). Sebuah revolusi baru dalam kubisme dimana untuk pertama kalinya menggunakan atau memasukkan bahan atau objek nyata (*real object*) ke dalam lukisan. Sebuah cara untuk membuat objek dalam lukisan menjadi nyata dengan cara yang tetap abstrak (*to reality with the abstrak*). Seperti terlihat pada lukisan "Still life in the caned chair (1912)", "Nature died with chair braid", "A Violin", "Bottle upon the table", "The guitar", dan "Bottle of Vieux Marc, glass and periodic".



◀ Still life in the caned chair
Sumber : on-line Picasso project

Violin >
Sumber : on-line
Picasso
project



▲ A Violin
Sumber : on-line Picasso project



Selain itu, penyusunan tekstur atau warna yang berbeda menggunakan teknik tumpang menumpang. Terlihat seakan-akan lukisan disusun dari bidang-bidang berlainan warna ataupun berlainan tekstur yang saling tumpang menumpang. Seperti pada lukisan "The guitar" terlihat di satu sisi lukisan, bidang berupa potongan surat kabar menumpang atau menindih bidang berupa potongan seprei atau wallpaper. Tetapi di sisi lukisan yang lain, terjadi sebaliknya. Tumpang menumpang bidang berlainan warna terlihat jelas pada lukisan "The arlequin" antara bidang berwarna merah, biru, putih, dan motif baju pemain sirkus. Strategi lain antar bidang materi atau warna yang berbeda tadi dimiringkan atau diserongkan sehingga terlihat bersimpangan. Dengan demikian kesan ruang (*space*) pada kubisme hadir dalam bentuk yang lebih lengkap daripada perspektif Renaissance.



The guitar
Sumber : on-line
Picasso project



The arlequin
Sumber : on-line
Picasso project

Objek dibuat transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*) sehingga terlihat kesan objek nyata (*the real object*) dan ruang (*space*). Dengan cara mengurangi volume bidang yaitu melubanginya sehingga terlihat bidang di dalam atau di bawahnya yang tersembunyi. Selain itu, Picasso juga membuat efek bayangan akibat jatuhnya cahaya ke bidang objek. Seperti pada lukisan “Bottle of Pernod and glass” dan “Glass and pear cut on a table”.



Bottle of Pernod and glass
Sumber : on-line Picasso project



Glass and pear cut on a table
Sumber : on-line Picasso project



Picasso tidak lagi terpaku pada tiga warna pokok dalam goresan-goresannya. Picasso menunjukkan perhatian khusus dalam memperbaharui komposisi warna lukisannya (*renewed for the color*). Keragaman atau variasi warna lebih terlihat, kesan warna monokrom mulai ditinggalkan, warna menjadi lebih jelas dan tajam (*sharp*). Seperti pada lukisan "The arlequin (1915)".

2.5.3. Karakteristik Kubisme Pablo Picasso

Sejarah mencatat perkembangan kubisme Picasso selama 10 tahun (1907-1916) mengalami perkembangan dan perbaikan untuk menjawab permasalahan yang timbul pada seni lukis dan kubisme itu sendiri. Ada beberapa karakter yang khas/khusus sekaligus radikal pada kubisme Picasso. Semuanya itu, merupakan reaksi Picasso yang kreatif untuk menjawab permasalahan tadi. Secara umum, penulis membagi dua kelompok besar, mengenai karakteristik kubisme Picasso baik pada masa Cezanne, analitis maupun sintesis.

Karakteristik kubisme Pablo Picasso, yaitu :

1. Konsep Bentuk

Transformasi distorsi optis objek alam (*natural*) ke dalam bentuk geometris (*geometric form*).

Ada tiga hal yang dapat dijabarkan, yaitu :

1) Objek gambar berupa objek "alam (*natural*)"

Objek gambar berarti sesuatu hal yang akan ditransformasikan oleh Picasso. Dikatakan "**objek alam (*natural*)**" mengandung pengertian yang luas. Artinya objek yang nyata secara visual dan langsung dapat ditangkap oleh indera manusia. Bukan objek khayal atau imajiner yang ada di alam pikiran manusia sebagai hasil ekspresi jiwa manusia yang penuh dengan simbolisasi. Objek yang bersifat objektif.

Objek yang digunakan Picasso bervariasi dan tidak terpaku pada satu hal. Semua objek yang terdapat di alam termasuk manusia, tumbuhan (buah-buahan), dan benda mati. Objek



manusia dapat ditampilkan dalam wujud utuh maupun potret diri (*sel-portrait*). Objek alam ditampilkan dalam wujud pemandangan (*landscape*). Objek benda mati ditampilkan sangat beragam seperti alat musik, objek buah, botol.

2) Transformasi distorsi optis objek

Sebenarnya Picasso memandang objek gambarnya sebagai ilham. Artinya secara harfiah Picasso melukis ilham yang diperolehnya dari objek, bukan melukis objek itu sendiri. Picasso memiliki gaya "tidak meniru" (*non-imitative*) sehingga menolak dikatakan mengkopi alam (*copy the natural*). Ada suatu proses transformasi yang dilakukan terhadap objek yang akan digambar. Dalam sejarah aliran seni lukis abad XX, kubisme Picasso merupakan proses transformasi bentuk yang paling radikal. Suatu penyederhanaan bentuk yang sangat radikal (*a radical simplification of form*). Model transformasi yang dilakukan dengan cara "**distorsi optis**" yang mengubah pandangan visual terhadap realita, proporsi lokal, dan penampilan alam.

Masa kubisme Cezanne, distorsi yang digunakan masih sederhana artinya objek benda yang dijadikan model masih dapat dikenali. Komposisi bentuknya masih sederhana (*simple*). Masih mengikuti bentuk aslinya. Pada masa analitis dan sintetis kubisme, distorsi yang digunakan sudah lebih rumit dan kompleks artinya objek benda yang dijadikan model susah untuk dikenali kecuali dengan analisis bentuk terlebih dahulu. Komposisi bentuknya sudah kompleks (*complex*) yang mengalami penambahan dan pengurangan bentuk.

3) Hasil transformasi

Hasil objek gambar yang ditransformasikan oleh Picasso diwujudkan dalam **bentuk yang geometris (*geometric form*)**. Picasso menganggap bentuk asli objek alam adalah sebuah bentuk geometris. Objek alam dapat dikembalikan ke bentuk atau struktur aslinya sebab alam merupakan sebuah struktur (*nature is a*



structure). Format alam diwakili oleh format geometri. Suatu cara untuk menimbulkan dan menekankan kesan objek memiliki dimensi volume (*volume is geometric*).

Bentuk geometri yang dihasilkan dapat berupa **bentuk geometri dasar (*simple elementary forms*)** maupun **bentuk geometri rumit /kompleks (*complex forms*)**. Masa awal (kubisme Cezanne) Picasso hanya menyesuaikan dengan objek alam aslinya. Bentuk geometri yang terjadi hanya mengikuti bentuk permukaan objek alam. Tarikan garisnya yang geometris mengikuti alur atau arah bentuk alamnya sehingga menghasilkan bentuk geometri dasar. Seperti bujur sangkar atau kubus (*cubist*), persegi panjang atau kotak (*box*), lingkaran atau bola (*sphere*) atau silinder (*cylinder*), atau segitiga atau kerucut (*cone*).

Pada masa analitis dan sintesis kubisme, bentuk geometri yang terjadi lebih rumit dan kompleks. Pengembangan dari bentuk-bentuk dasar. Mengalami pengurangan bidang atau volume (*reduces the volume*). Ada bentuk-bentuk dasar yang terpotong atau dilubangi. Terkesan terbuka dan transparan. Sebaliknya ada bentukan yang ditambahkan atau *overlap* sehingga menjadi bentukan baru yang tidak beraturan.

Fragmentasi objek (*fragmentation*)

Objek yang telah didistorsikan menjadi bentuk geometri tadi dibagi-bagi atau dipecah-pecah menjadi elemen-elemen yang lebih kecil. Dikenal istilah "kubisme analitis" karena objek lukisan harus di "analisis", sehingga bisa dikenali. Semua elemen lukisan yang dipecah-pecah tadi terdiri atas faset-fasetnya. Suatu proses fragmentasi (*fragmentation*), proses pemecahan objek menjadi kepingan atau serpihan (*fragments*). Objek-objek dalam lukisannya tampil sebagai serpihan-serpihan yang hanya dapat dilihat melalui proses konjugasi bentuk, pemenggalan-pemenggalan, dan rekonstruksi sintetik.



2. Konsep Ruang

Dimensi keempat yaitu ruang (*space*) dan waktu (*time*)

Sebelum kubisme seperti masa Klasik atau Renaissance, kesan ruang (*space*) dalam lukisan yang notabene berupa dua dimensional ditampilkan dengan teknik perspektif. Sebuah teknik pandangan mata normal manusia dimana terdapat titik lenyap, objek semakin jauh mengecil dan menghilang. Picasso merekonstruksi cara tersebut. Artinya Picasso menggunakan cara yang original dan radikal. Hanya proses analisis yang dapat dilakukan untuk memahami kesan ruang pada kubisme. Objek harus dipecah-pecah dan harus dipandang dari beberapa sudut yang kemudian dilukis sekaligus. Semua elemen lukisan harus dipecah-pecah terdiri atas faset-fasetnya atau dalam bentuk kubus. Objek-objek dalam lukisannya tampil sebagai serpihan-serpihan (*fragments*) yang hanya dapat dilihat melalui proses konjugasi bentuk, pemenggalan-pemenggalan, dan rekonstruksi sintetik.

Cara Picasso untuk menerapkan kesan dimensi ruang (*space*) dan waktu (*time*) pada lukisannya yang dikenaldenngan istilah "dimensi keempat", yaitu :

1) Beragam sudut pandang (*various angles*)

Teknik perspektif Renaissance akan memperlihatkan sisi objek (depan atau samping). Tidak halnya Picasso, secara sekilas lukisan Picasso akan terlihat plat/datar (*flat*) dan dua dimensional. Tapi jika dianalisis lebih jauh dengan proses konjugasi atau pemenggalan maka terlihat kesan ruang. Picasso memperlihatkan sebuah benda sekaligus dari berbagai titik pandangan dan dalam satu waktu pandangan. Ia menyajikan objek yang sama dalam **berbagai sudut pandang** (*present the same object under various angles*). Suatu penyajian objek yang baru dan lengkap. Objek lukisan kadang-kadang setengah tampak digambar dari depan persis, sedangkan setengahnya lagi dilihat dari belakang atau samping. Wajah manusia atau kepala binatang yang diekspos sedemikian rupa,



sepintas terlihat dari samping dengan mata yang seharusnya tampak dari depan.

2) Pergerakan (*movement*)

Keistimewaan kubisme yang penting, dapat menghadirkan waktu di dalam lukisannya. Sebuah penggambaran objek yang mengalami **durasi waktu pergerakan**. Picasso menangkap objek wajah yang bergerak menoleh ke samping atau ke belakang sehingga digambarkan objek terlihat sebagian dari depan dan samping atau belakang. Contoh lain, Picasso menghadirkan lima wanita Avignon dalam berbagai pose atau sisi adalah untuk memberikan kesan objek wanita yang sedang bergerak. Pergerakan yang acak atau cepat menghasilkan gambar yang terkesan tidak teratur. Posisi elemen-elemen gambar menjadi berubah dan tidak seperti aslinya. Posisi mata, hidung atau mulut sebuah objek wajah menjadi tidak beraturan.

3) Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)

Kesan ruang yang nyata (*reality*) akan muncul ketika elemen nyata tersebut ikut masuk ke dalam lukisan. Picasso berusaha memasukkan elemen atau materi nyata ke dalam lukisannya. Walaupun nyata dalam arti harfiah berupa elemen tiruan yang bertekstur nyata.

Picasso bereksperimen dengan memasukkan elemen-elemen *not-painted* seperti guntingan-guntingan kata atau kalimat yang diambil dari surat kabar (*newspaper*), label, pengumuman yang kemudian direkatkan pada kanvas sehingga membentuk satu komposisi geometris. Artinya realitas kehidupan manusia yang terdiskripsikan di dalam tulisan surat kabar atau pengumuman ikut masuk dan berbicara di dalam lukisan Picasso.

Picasso juga mengkonstruksi karakteristik patung-patung tradisional atau primitif dengan menempelkan bidang atau permukaan tiruan kayu (*wood*) dan seprei (*sheet*) ke dalam lukisannya. Sebuah cara yang radikal dimana memasukkan elemen



yang benar-benar alamiah walaupun secara material tiruan bukan materi aslinya.

Sebuah perpaduan aneka materi dalam satu bidang lukisan (**heterogeneous element**). Eksperimen tempelan seperti ini lazim disebut teknik kolase (*paper colle*). Sebuah revolusi baru dalam kubisme dimana untuk pertama kalinya menggunakan atau memasukkan bahan nyata ke dalam lukisan. Sebuah cara untuk membuat objek dalam lukisan menjadi nyata dengan cara yang tetap abstrak (*to reality with the abstrak*).

4) Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan.

Dalam lukisan (2 dimensional), beberapa objek (3 dimensional) yang dilukis dan memiliki dimensi ukuran yang berbeda (besar dan kecil) ketika disusun akan terlihat saling tumpang tindih dan menutupi. Kesan ruang menjadi hilang. Untuk menghindari itu Picasso menggunakan **teknik tumpang menumpang** dalam menyusun bidang-bidang objeknya yang berlainan elemen materi atau warna.

Terlihat seakan-akan lukisan disusun dari bidang-bidang berlainan warna ataupun berlainan tekstur yang saling tumpang menumpang. Seperti pada lukisan "The guitar" terlihat di satu sisi lukisan, bidang berupa potongan surat kabar menumpang bidang berupa potongan seprei atau wallpaper. Tetapi di sisi lukisan yang lain, terjadi sebaliknya. Tumpang menumpang bidang berlainan warna terlihat jelas pada lukisan "The arlequin" antara bidang berwarna merah, biru, putih, dan motif baju pemain sirkus. Strategi lain Picasso untuk menguatkan kesan nyata tumpang menumpang maka antar bidang materi atau warna yang berbeda tadi dimiringkan atau diserongkan sehingga terlihat bersimpangan.

5) Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)

Picasso membuat objek gambarnya terkesan **transparan** (**transparency**) sehingga terlihat benda yang tersembunyi di bawah atau di dalamnya. Dengan cara mengurangi volume bidang yaitu



melubanginya sehingga terlihat bidang yang tersembunyi. Membuat objek yang bermaterial transparan terbuat dari kaca seperti botol atau gelas. Efek bidang tembus, artinya di dalam bidang kaca akan terlihat objek di belakangnya.

Pada masa analisis, Picasso membuat efek cahaya yang lebih radikal. Pada lukisannya, elemen-elemen serpihannya terlihat **bercahaya** (*the fragments with the light*) sehingga kesan ruang pada objek terlihat. Ada bagian bagian atau titik-titik bidang lukisan yang berwarna lebih terang (abu-abu atau putih) daripada sisi lain yang lebih gelap. Seolah-olah ada cahaya yang datang tersembunyi dari titik tersebut. radikal. Sebuah benda jika disinari cahaya akan membentuk bayangan. Mengambil retorika tersebut, dalam lukisannya Picasso juga membuat efek bayangan yang diakibatkan oleh jatuhnya cahaya ke bidang objek. Dengan garis-garis hitam atau warna lebih tebal. Seperti pada lukisan "Bottle of Pernod and glass" dan "Glass and pear cut on a table".

Secara singkat, karakter utama kubisme Pablo Picasso, yaitu :

1. Transformasi distorsi optis objek alam (*natural*) ke dalam bentuk geometris (*geometric form*)
 - a. Objek gambar berupa objek "alam (*natural*)"
 - b. Transformasi distorsi optis objek
 - c. Hasil transformasi berupa bentuk geometris (*geometric form*)
2. Fragmentasi objek (*fragmentation*)
3. Rekonstruksi ruang (*space*) dan waktu (*time*)
 - a. Beragam sudut pandang (*various angles*)
 - b. Pergerakan (*movement*)
 - c. Penggabungan elemen materi (*joinings elements*)
 - d. Penyusunan tumpang menumpang dan bersimpangan
 - e. Transparan (*transparency*) dan bercahaya (*lightness*)



2.6. TRANSFORMASI DALAM DESAIN

2.6.1. Pendekatan Konsep Perancangan Arsitektur

Menurut McGinty, proses pembentukan konsep perancangan dapat dibagi melalui lima cara, yaitu :

1. Esensi, dengan memperhatikan diluar kebutuhan program, mengambil sesuatu dari kebutuhan pragmatik, mencari makna atau hakikat dari sesuatu.
2. Analogi, dengan mencari kesamaan suatu benda lain yang dijadikan model, memandang suatu benda lain sebagai objek.
3. Metafora, dengan melihat pada abstraksi benda lain.
4. Progmantik, dengan memperhatikan persyaratan yang diperlukan
5. Ideal, dengan memperhatikan dan berpegang pada nilai-nilai universal.

Konsep yang dipilih untuk menyelesaikan masalah desain adalah metafora dari kubisme Pablo Picasso. Dengan mengambil karakter atau sifat dari kubisme yang akan ditransformasikan secara metafora ke dalam desain.

2.6.2. Metafora dalam Arsitektur

Anthony Antoniades mengidentifikasi tiga buah kategori metafora arsitektur, yaitu :

1. Metafora abstrak (*intangible Metaphor*)

Ide atau gagasan pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya).

Arsitek-arsitek jepang seperti Arata Isozaki, Kazuhiro Isli dan rekan lainnya juga menemukan inspirasinya melalui metafora. Kazuo Shinohara, dianggap berhasil mengangkat sifat "keheningan" Jepang ke dalam ruangan tiga dimensi. Ksho Kurokawa mengangkat konsep simbosis dalam karya-karyanya sebagai manifestasi ruang jepang yang bersahabat dengan alam. Melalui beranda "engawa" sebagai ruang antara (*intermediary*)



space) sebuah bangunan. Memberikan tempat "pertemuan" antara eksterior antara alam-buatan antara public-privat.

2. Metafora konkrit (*tangible metaphor*)

Ide atau gagasan pemberangan metaforiknuya melalui karakter materi atau visual obyeknya konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya).

Sebagai contoh adalah Sydney Opera House, yang terletak dipelabuhan kota Sydney, Australia, karya John Utzon. Ada beberapa pendapat berbeda yang menginterpretasikan makna metaorik dari bangunan tersebut. Utzon ingin menunjukkan cangkang sebuah bangunan dalam hubungannya dengan permukaan bola dan sayap burung yang sedang terbang kalangan jurnalis mengungkapkan bahwa cangkang sebagai kerang laut dan layar perahu yang meramaikan pelanuhan Sydney. Serta pendapat yang lainnya mengatakan perkembangan kuncup bunga, atau kura-kura yang sedang bercinta.

3. Metafora kombinasi (*combined metaphor*),

Konsep abstrak dan materi bergabung sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektual. Karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat-sifat, kualitas, dan karakter wadah visualnya.

Sebagai contoh adalah, Albuquerque Blood Bank, karya antonie Predock. Karya arsitektur ini disebut sebagai penerapan metafora berlapis. Melihat ide awalnya sebagai bank maka warna merah darah menjadi ide. Dengan setting lokasi lembah Rio Grande yang ketika matahari terbenam langitnya memerah seperti darah. Maka ide darah dianggap cocok dengan letak lokasi.