

Menvisualisasikan Nilai-Nilai Spiritual Surau Dalam Bentuk Karya Seni Lukis

Sepri Derbiyan¹, Mutia Budhi Utami², Miswar³, Yunis Muller⁴

Program Studi Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Padang Panjang

Jl. Bahder Johan, Guguak Malintang, Padang Panjang, Kota Padang Panjang, 27126.

Sumatera Barat, Indonesia

Email : Sepriderbiyan01@gmail.com mutiabudhi123@gmail.com miswarbakar@gmail.com yunismuller66@gmail.com

Abstrak

Surau atau langgar adalah masjid kecil yang biasanya digunakan sebagai tempat shalat atau pengajian. Melalui pengalaman pribadi, surau diangkat sebagai ide karena kurangnya minat para pemuda untuk pergi ke surau. Pemuda sekarang berfikir bahwa surau itu bangunan kuno dan ketinggalan zaman. Pengkarya menganggap tentang ini layak untuk diangkat menjadi karya tugas akhir dalam bentuk seni lukis.

Karya ini dihadirkan dalam bentuk representasional menggunakan gaya dekoratif dan penambahan bentuk geometri serta ornamen. Metode penciptaan karya ini melalui beberapa tahap; tahap persiapan yang melibatkan pemilihan ide dan pembuatan gambar acuan, tahap perancangan yang mencakup pembuatan sketsa alternatif, dan tahap pembuatan karya. Pada proses penciptaan diterapkan unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa. Bentuk karya yang dihadirkan berupa visual dari objek surau dan benda yang sering ditemui di surau. Karya ini direlasikan bentuk 5 buah karya lukis. Karya ini dengan masing judul: "Surau", "Tilawah Selepas Sholat", "Tradisi Mengaji", "Lembaran pengetahuan", "Tradisi Dalam Cahaya Obor".

Kata Kunci: Surau, Dekoratif, Seni Lukis.

PENDAHULUAN

Minangkabau (Sumatra Barat) merupakan suatu suku di Indonesia dengan penganut agama islam terbanyak, seperti yang kita lihat banyaknya tempat beribadah salah satunya adalah Surau, indentik dengan pendidikan agama islam yang memiliki sejarah yang panjang di Minangkabau. Kedudukan surau selain tempat ibadah, juga menjadi pusat pendidikan, pengajaran, dan pembentukan karakter agar berbudi dan berakhlak.

Surau atau Langgar (rumah ibadah) atau juga sering disebut Mushalla, menurut KBBI 2018, kata surau atau langgar adalah masjid kecil yang biasanya digunakan sebagai tempat shalat atau pengajian, tetapi tidak digunakan untuk shalat jum'at.

Sudah menjadi kebiasaan orang Minangkabau dahulu, bahwa pemuda pada malam hari datang ke surau. Selain, melaksanakan shalat, mereka juga belajar mengaji, pidato adat, belajar *silek* atau silat, dan belajar tentang pembentukan karakter yang berbudi dan berakhlak yang harus dikuasai oleh para pemuda ketika mereka pergi merantau kelak nantinya.

Surau merupakan salah satu simbol penting dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Bukan hanya sebagai tempat ibadah surau juga menjadi pusat kegiatan sosial, pendidikan, serta pembentukan karakter generasi muda. Sejak dahulu, surau dipandang sebagai ruang berkumpulnya masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, untuk memperdalam ilmu agama, belajar membaca Al-Qur'an, serta memahami nilai-nilai spiritual yang menjadi pedoman hidup sehari-hari. Melalui aktivitas tersebut surau bukan sekadar bangunan fisik, tetapi juga memiliki makna filosofis yang dalam bagi kehidupan masyarakat Minangkabau.

Pada masyarakat muda-mudi yang berkegiatan mengaji di surau, bahkan pelatihan bela diri (*silek*), terlihat bagaimana kuatnya kerja sama antara peran orang tua, guru mengaji, serta para ninik mamak dan angku di surau. Surau berfungsi bukan hanya sebagai tempat ibadah, melainkan juga pusat pendidikan bela diri pencak silat bagi pemuda Minangkabau. Dari kegiatan inilah tercipta proses pembentukan karakter yang menekankan disiplin, kerja sama, serta penghormatan kepada nilai-nilai tradisi dan agama. Nilai-nilai spiritual yang terkandung di dalam surau ini tidak hanya mengajarkan hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga hubungan manusia dengan sesama dalam kehidupan bermasyarakat.

Seiring dengan perkembangan zaman, fungsi surau mulai mengalami pergeseran. Banyak generasi muda yang lebih sering menghabiskan waktunya di luar lingkungan surau, sehingga makna dan nilai yang dahulu begitu kuat perlahan mulai tergerus. Padahal, nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam kehidupan di surau masih sangat relevan untuk membentuk karakter bangsa, terutama di tengah tantangan globalisasi yang sering membawa arus budaya luar. Melalui

karya seni, khususnya seni lukis, nilai-nilai tersebut dapat kembali diangkat, diperkenalkan, dan dihayati oleh masyarakat luas terutama generasi muda.

Penciptaan karya seni lukis dengan mengangkat judul “Nilai-Nilai Spiritual Di Surau” menjadi sebuah langkah kreatif untuk menghadirkan kembali suasana religius, kebersamaan, serta filosofi kehidupan yang tercermin dari keberadaan surau. Melalui visualisasi dalam bentuk lukisan, pengalaman, dan nilai yang hidup di tengah masyarakat Minangkabau dapat dituangkan ke dalam bahasa rupa yang menyentuh. Karya ini diharapkan tidak hanya menjadi media ekspresi pribadi tetapi juga, sarana untuk merefleksikan kekayaan budaya lokal yang penuh makna spiritual. Dengan demikian, penciptaan karya seni ini memiliki nilai penting, baik dalam konteks pelestarian budaya maupun dalam upaya menanamkan kembali nilai-nilai spiritual di tengah masyarakat modern.

Adapun yang menjadi alasan untuk pengkarya mengambil judul “Nilai-Nilai Spiritual Di Surau Sebagai Ide Penciptaan” adalah.

Pertama, pengalaman pribadi pengkarya. Kedua pengkarya merasa kurangnya minat para pemuda Minangkabau untuk pergi ke Surau. Ketiga pemuda zaman sekarang mereka berfikir bahwa Surau itu bangunan yang kuno dan ketinggalan zaman. Berdasarkan alasan-alasan diatas maka pengkarya menganggap bahwa judul ini layak untuk diangkat menjadi karya tugas akhir dalam bentuk karya seni lukis.

Dari fenomena itu pengkarya ingin menghadirkan karya dari Surau sebagai ide penciptaan karya seni lukis, melalui beberapa benda seperti kain sajadah, rekal (alas membaca Al-Qur'an), kain delta, pisau kambut, yang dimana memiliki arti visual tersendiri dari masing-masing yang bakal dihadirkan.

Adapun pembahasan tentang “Nilai-Nilai Spiritual Di Surau Sebagai Ide Penciptaan” dalam proposal ini. Pengkarya membahas tentang pengalaman nilai-nilai sprirual surau yang dialami oleh pengkarya sendiri.

Karya yang ditinjau untuk menentukan orisinalitas karya yang diciptakan adalah karya Bebe Wahyu, Giorgiko, dan Mark Jeffry R. Santos. Berikut penjelasannya:

Tinjauan Karya 1



Gambar 1

Judul: Tapian

Pengkarya: Kamal Guci

Ukuran: 140 cm x 100 cm

Media: Oil in canvas

Tahun: 2018

Sumber : <https://share.google/E3bOp4NO5qMrhAY3Z>

Kamal Guci melukiskan alam Minangkabau dengan gaya naturalis, dengan adanya visual Surau dan alam sekitarnya. Objek nantinya pengkarnya akan hadirkan dengan konsep dan visual surau yang sama namun, dengan gaya yang berbeda, surau yang nantinya sebagai miniature dengan gaya dekoratif.

Tinjauan Karya 2

**Gambar 2**

Judul: Sebuah Visi Umat Manusia Diatas Kematian

Pengkarya: Arora Santika

Ukuran: 180 cm x 300 cm

Media: AOV

Tahun: 2020

Sumber : <https://www.luxuo.id/seni/aurora-santikal.com>

Karya lukisan dari pelukis, bernama Arora Santika, merupakan pelukis dengan gaya surealisme. Pada karya yang akan hadir pengkarya menghadirkan ada beberapa warna yang sama namun, dengan objek, gaya, dan tema yang berbeda.

Tinjauan Karya 3

**Gambar 3**

Judul: Mamintak Lawan

Nama: Irna Dewi

Ukuran: 180 cm x 150 cm

Media: AOV

Tahun: 2024

sumber : Irna Dewi, 2025

karya lukisan dari pelukis, bernama Irna Dewi terdapat visual *karih/keris*, karena ada motif pada keris tersebut. Pada visual yang bakal pengkarya hadirkan yaitu pisau kerambit dengan ada motif pada sarungnya. Meskipun sama-sama benda tradisi yang memiliki fungsi tersendiri, namun ada perbedaan jenis senjata yang akan dihadirkan dengan konsep yang berbeda.

Tinjauan Karya 4



Gambar 4

Judul: Surau dan *Silek*

Penulis: Arief Malinmudo

Media: Tv dan Film

Tahun: 2017

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Surau_dan_Silek

Pada film “Surau dan *Silek*” yang ditulis oleh Arief Malindo yang tayang di bioskop pada 27 april 2017, merupakan film keluarga dengan latar budaya masyarakat Minangkabau. Perupa bakal menghadirkan beberapa visual yang memiliki ada persamaan pada film tersebut seperti: rekal, kain sajadah, pisau karambit, peci, tasbih, dan lainnya. Namun, pengkarnya bakal menghadirkan lukisan dengan konsep yang berbeda.

Pada karya ini, yang merupakan kesamaan terhadap karya yang dihadirkan yaitu figur anak laki-laki yang memakai topeng. Namun yang membedakan adalah pada karya yang dihadirkan, pengkarya tidak terdapat figur kerumunan orang.

LANDASAN TEORI

1. Seni

Karya seni merupakan sebuah refleksi dari gagasan dan perasaan pengkaryanya. Susanto mengatakan, bahwa seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman batin, disajikan secara indah atau menarik hingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menikmati (Susanto, 2002:101).

Dapat disimpulkan bahwa seni selalu bersentuhan dengan pengalaman batin seorang perupa, yang melalui pengalaman ini menjadi suatu ekspresi yang dituangkan pada sebuah karya seni. Dalam hal ini perupa bebas berekspresi, memilih tema, melalui bentuk-bentuk atau simbol.

2. seni Lukis

Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan garis dan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Susanto, 2018:248). Seni lukis dikenal dengan sapuan cat menggunakan kuas pada permukaan kain atau kertas, namun saat ini seni lukis tidak lagi terbatas pada media, teknik hingga elemen-elemen yang digunakan dalam proses berkarya sehingga dapat dikatakan bahwa saat ini seni lukis dua dimensional menjadi kabur karena berhasil menghadirkan bentuk tiga dimensional secara nyata tanpa ilusi ruang karena adanya eksplorasi teknik, seperti kolase dan mix media (Sunarto; Suherman, 2017:62).

Dapat disimpulkan dari pemaparan diatas bahwa seni lukis merupakan ungkapan dari pengalaman artistik ataupun ideologis seseorang guna mengungkapkan ekspresi yang dimiliki yang pada saat ini secara teknis tidak hanya terbatas pada dua dimensi dengan sapuan cat menggunakan kuas namun dapat menghadirkan bentuk tiga dimensional tanpa ilusi ruang karena adanya eksplorasi teknik.

3. Surau

Surau memiliki peran yang sangat penting dalam budaya Minangkabau, baik sebagai pusat pendidikan agama maupun sebagai simbol kebersamaan sosial. Menurut [referensi], surau merupakan institusi tradisional yang mengajarkan nilai-nilai agama Islam dan adat Minangkabau, yang saling berpadu dalam filosofi "Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah."

Bagi masyarakat tradisi Minangkabau, surau adalah sebuah bangunan sederhana namun cukup besar, terletak agak jauh dari rumah gadang, biasanya terletak ditepi sungai atau kolam. Bangunan tersebut milik kaum atau suku. (Ridhwan, 2019: 241).

Istilah surau sudah dikenal di Minangkabau jauh sebelum kedatangan Islam. Surau merupakan tempat berkumpulnya anak laki-laki yang sudah akal baligh untuk

tidur di malam hari dan menekuni bermacam ilmu dan keterampilan. Fungsi ini tidak berubah setelah kedatangan Islam, tetapi diperluas menjadi tempat ibadah dan penyebaran ilmu keislaman. (Dobbin, 1971: 120).

Dalam konteks modernisasi, fungsi Surau mulai mengalami pergeseran. Penelitian perupa menyebutkan bahwa keberadaan Surau saat ini menghadapi tantangan berupa perubahan pola pikir generasi muda akibat pengaruh teknologi dan budaya global. Surau yang dahulu menjadi pusat aktivitas keagamaan dan sosial kini mulai kehilangan daya tariknya bagi sebagian besar generasi muda.

Surau menjadi ide landasan teori, yang mana lebih membahas kenangan aktivitas surau pada zaman dahulu oleh pengkarya melalui visual beberapa benda yang akan dihadirkan dengan memiliki arti tersendiri seperti : miniatur Surau, sajadah, rekal, Al-Qur'an, karambit, peci, kain deta, dan lain-lain.

4. Dekoratif

Gaya dekoratif dalam seni lukis dikenal dengan ciri khasnya yang mengedepankan unsur estetika melalui pola, motif, dan warna yang kuat. Gaya ini sering kali menggabungkan elemen tradisional dengan pendekatan modern, menjadikannya medium yang relevan untuk mengangkat tema seperti surau dalam era modernisasi.

Lukisan dekoratif memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan simbolik yang kompleks melalui visualisasi yang menarik. Dalam konteks karya ini, gaya dekoratif digunakan untuk mengekspresikan nilai-nilai dan makna surau, menarik kembali minat pemuda zaman sekarang, sebagai elemen budaya yang tetap relevan meskipun menghadapi tantangan zaman. Pada karya yang bakal hadir perupa menggunakan pendekatan dekoratif namun dengan visual yang berbeda.

5. Nilai Spiritual

Nilai-nilai spiritual adalah sekumpulan keyakinan, teladan dan komitmen yang disalurkan dari generasi ke generasi melalui tradisi agama serta mengikat manusia kepada sumber kebahagiaan. (Laely dalam (Malloch (2010).

Nilai-nilai spiritual mencakup keyakinan tentang makna dan tujuan hidup, yang didasarkan pada rasa keterhubungan dengan sesuatu yang lebih agung daripada diri sendiri. Jika digabungkan, nilai-nilai ini membentuk pilihan gaya hidup dan pandangan dunia dengan mempelajari nilai-nilai ini, dapat memperoleh wawasan tentang norma-norma budaya, pengembangan pribadi, dan keterlibatan masyarakat. Pada karya yang bakal di hadirkan penggunaan nilai spiritual sebagai ide penciptaan karya seni lukis nantinya.

6. Ornamen

Ornamen berasal dari bahasa latin "ornare" yang berarti menghiasi. Istilah Ornamen dikenal dalam bidang seni music dan seni rup. Pada seni rupa, ornamen merujuk pada pengisian kekosongan suatu bidang atau ruang dengan motif dan pada hias tertentu, sehingga membuatnya lebih indah (Rohidin dalam Bahrudin, 2017: 3).

Selain itu ornamen adalah pola hias yang dibuat dengan cara digambar, dipahat, atau dicetak, bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan nilai estetika pada suatu benda atau karya seni (Bahrudin, 2017: 3). Ornamen memiliki bentuk yang beraneka ragam, pada umumnya motif suatu ornament diambil dari bentuk-bentuk alam yang menjadi sumber inspirasi yang tidak pernah kering bagi seniman dalam menciptakan karya-karyanya (Hartoko dalam Bahrudinn, 2017: 4). Pada karya yang bakal diciptakan, perupa ingin menghadirkan berbagai ornamen dengan visual yang berbeda-beda.

7. Simbol

Manusia berfikir, berperasaan, dan bersikap dengan ungkapan-ungkapan yang simbolis. Ungkapan simbolis tersebut merupakan ciri khas manusia yang membedakannya dengan hewan. Sebagai sistem simbol, kesenian berfungsi menata pencerapan manusia yang terlibat didalamnya, atau menata ekspresi atau perasaan estetik yang dikaitkan dengan segala ungkapan aneka ragam perasaan atau emosi manusia.

Simbol merupakan komponen utama dalam kebudayaan (Bahari, 2021:104). Di dalam simbol, termasuk simbol ekspresif tersimpan berbagai makna antara lain berupa berbagai gagasan, abstraksi, pendirian, pertimbangan, hasrat, kepercayaan, serta pengalaman tertentu yang bisa dipahami.

Pada karya yang dihadirkan teori simbol berperan penting karena pengkarya banyak menghadirkan simbol-simbol di dalam karya hal tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam penyampaian ide dan konsep.

8. Distorsi

Distorsi adalah perubahan bentuk, penyimpangan ataupun keadaan yang dibengkokkan. Hal ini tentunya sangat dibutuhkan untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk/figur (Susanto, 2002:33). Dalam karya yang dihadirkan dilakukan distorsi dengan mengubah ukuran atau bentuk benda seperti visual figur anak laki-laki dan objek lainnya yang ukurannya dibuat lebih besar ataupun lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Serta melebih-lebihkan warna pada objek yang dihadirkan pada lukisan sehingga lebih menonjolkan karakteristik visual objek.

9. Unsur-Unsur Rupa

Sunarto dan Suherman dalam bukunya Apresiasi Seni Rupa membagi unsur seni rupa, yaitu:

a. Titik

Menurut Susanto (2011:402), titik merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Dalam karya yang diwujudkan titik hadir untuk memberi kesan bentuk detail pada visual yang hadir.

b. Garis

Menurut Bahari (2021:98) garis mempunyai dimensi ukuran dan arah tertentu. Ia bisa panjang, halus, tebal berombak, lurus, melengkung, dan barang kali masih ada sifat yang lain. Garis merupakan batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, tekstur dan warna serta memiliki dimensi yang "memanjang" dengan arah tertentu. Garis yang digunakan pada karya adalah garis nyata dan garis semu yang muncul akibat adanya kesan batas dari suatu bidang, warna atau ruang. Garis dapat melahirkan bentuk, tekstur, nada, nuanza, ruang dan volume tertentu, sehingga dapat melahirkan karakter khusus atau peewatakan dari seseorang.

c. Bidang

Menurut Bahari (2021:100) bidang (shape) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum garis dikenal dalam dua jenis, bidang yaitu bidang geometris dan organis. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segitiga dan segi-segi lainnya, sementara bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas.

d. Ruang

Ruang adalah suatu kehampaan tiga dimensional, dimana benda yang ada mempunyai kedudukan dan arah yang relatif. Ruang dimanfaatkan secara ilusif karena teknik penggarisan perspektif atau *tone* (nada) dalam pewarnaan yang bertingkat dan berbeda (Bahari, 2021:10). Dalam karya yang dihadirkan, ruang tampak dari perspektif yang digunakan dan kesan gelap terang yang dihadirkan sehingga menampilkan ilusi kedalaman tertentu.

e. Warna

Warna merupakan elemen seni rupa yang termasuk ke dalam unsur pokok, baik pada seni rupa murni maupun seni rupa terapan. Dapat dipahami bahwa warna sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda (Susanto, 2018:448). Warna yang dihadirkan pada karya merupakan warna-warna kontras dengan penggunaan perpaduan warna hangat dan dingin yang lebih dominan pada karya.

f. Tekstur

Menurut Bahari (2021:102), tekstur semu memberikan kesan kasar karena penguasaan teknik gelap terang pelukisnya, ketika diraba maka rasa kasarnya tidak kelihatan, atau justru sangat halus. Tekstur bertujuan untuk memberi kesan halus atau kasarnya suatu permukaan. Tekstur yang dihadirkan pada karya yaitu tekstur semu dengan memberikan kesan gelap terang sehingga ketika diraba dan dilihat berbeda.

g. Gelap Terang

(Ginting & Triyanto, 2020:302) menyatakan bahwa gelap terang timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Pada karya seni rupa, karya sengaja dihadirkan untuk kepentingan estetis suatu karya sehingga dapat memperjelas kehadiran unsur-unsur lainnya dengan menghadirkan cahaya semu sehingga menghasilkan ilusi gelap dan terang secara bergradasi.

10. Prinsip-Prinsip Rupa

Menurut (Dharsono, 2007:45-48) prinsip rupa terbagi menjadi lima yaitu:

a. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Keseimbangan dapat dilihat dari keseimbangan hubungan berat sehingga memberikan stabilitas komposisi pada sebuah karya yang dihadirkan. Penerapan kesatuan pada karya yang dihadirkan yaitu dengan adanya kesatuan antara visual anak perempuan, kelinci, tanaman, boneka, buku, otak, bulan dan perahu kertas serta unsur-unsur rupa seperti titik, garis, bentuk, ruang, tekstur, warna dan gelap terang yang diterapkan pada visual yang dihadirkan pada karya.

B. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Keseimbangan pada karya dapat dilihat dari keseimbangan ukuran berat sehingga memberikan stabilitas komposisi simetris yang terlihat pada penataan unsur-unsur seni dan visual-visual objek yang dihadirkan pada karya.

c. Irama

Irama digunakan untuk menekankan keseimbangan yang mendukung gerak (*movement*) atau arah (*direction*). Gerak atau arah tersebut dapat menggugah perasaan tertentu seperti keberaturan, keberlanjutan, dinamika dan sebagainya. Irama yang ada pada karya yang dihadirkan dapat dilihat pada warna, komposisi, garis dan kedalaman ruang yang dihadirkan.

d. Aksentuitas/dominasi

Pada prinsip aksentuitas menampilkan pusat perhatian dari seluruh kesatuan karya. Aksentuitas digunakan sebagai daya tarik dalam penciptaan karya seni rupa dan menjadi kunci keberhasilan sebuah karya seni. Aksentuitas diperlukan agar karya tidak terkesan monoton dengan menghadirkan warna kontras dan irama yang berbeda pula. Yang menjadi pusat perhatian pada karya yang dihadirkan adalah visual figur anak perempuan yang menjadi objek utama pada keseluruhan lukisan.

e. Kesederhanaan

Kesederhanaan menjadi tuntutan atau keharusan. Kesederhanaan yang dimaksud bukan harus sedikit tapi dalam artian tidak lebih dan tidak kurang sehingga menghasilkan sesuatu yang sesuai. *Simplicity* adalah penyederhanaan bentuk dengan hanya menangkap esensinya dari suatu objek atau suasananya saja.

f. Proporsi

Proporsi adalah hubungan ukuran antar bagian dan bagian serta bagian dan kesatuan atau keseluruhan. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* atau keseimbangan, *rhythm* (irama), harmoni dan *unity* (Susanto 2002:92).

METODE

Pada metode penciptaan, terdapat empat poin penting yang harus diperhatikan dalam menciptakan karya, poin-poin tersebut sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini dilakukan upaya untuk menemukan ide dan gagasan (*inception of an idea*) yang diangkat menjadi sebuah tema. Ide dan gagasan tersebut diperoleh dari sesuatu yang dekat dengan diri. Dix dan Ernst dalam Susanto (2003:10) mengatakan, bahwa dalam mencari sumber inspirasi tidak semata berdasarkan unsur kesengajaan, namun unsur ketidakesajaan juga seringkali mempengaruhi seorangan seniman untuk merespon setiap apa yang ditemui.

Pada tahap persiapan yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengamatan objek yang meliputi struktur anatomi manusia hingga gestur. Berikutnya pentingnya perenungan pengkarya tentang pemaknaan diri sendiri sebagai rumah, mempersiapkan acuan-acuan referensi guna sebagai pendukung penciptaan karya. Kemudian mencari karya-karya dari seniman-seniman untuk dijadikan sebagai referensi untuk meninjau keaslian agar karya yang diciptakan nantinya orisinal, asli dari pengkarya sendiri. Selanjutnya pengkarya mempersiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan karya seni lukis. Berikut adalah gambar acuan objek yang difoto pengkarya sebagai gambaran karya lukis nanti.

2. Perancangan

Dari gambar acuan yang telah diperoleh maka selanjutnya adalah tahap perancangan gambaran ide dan konsep. Pada tahap perancangan ini pengkarya perlu memperhatikan strategi visual, sketsa alternatif, dan lainnya.

Karya yang diciptakan menghadirkan visual objek surau yang mengartikan sesuatu suasana nyaman dan senang. Dalam karya ini menghadirkan suasana perasaan pengkarya sesuai dengan ide atau konsep yang dimaksimalkan dengan

menggunakan unsur-unsur seni rupa terutama unsur gelap terang yang lebih ditonjolkan. Selain unsur seni rupa penggunaan distorsi juga dihadirkan guna memfokuskan objek sehingga memudahkan pengkarya dalam penyampain ide dan konsep.

3. Perwujudan

Perwujudan ini merupakan tahap dimana pengkarya mulai mewujudkan ide dan konsep karya yang telah dirancang menjadi bentuk asli sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pada tahap awal, pengkaryamemulai proses pembuaan karya dengan membuat sketsa objeknya terlebih dahulu. Kemudian pengkaryamemulai memberi warna pada objek yang telah disketsa tadi yang diawali dengan *background* sampai dengan visual yang paling depan. Pengkaryamembangun bentuk objek melalui warna dan gelap terang yang diaplikasikan pada media kanvas dengan teknik plakat. Setelah tahapan selesai, maka proses penyelesaian akhir ini pengkaryamelakukan *finishing* pada karya dengan memoles *varnish* guna mengunci warna pada lukisan. Setelah semuanya selesai, barulah karya layak untuk disajikan.

4. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses mulai dari pencarian ide dan gagasan, olah rasa, penggarapan, hingga mencapai tahap akhir yaitu penyajian karya. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses penciptaan karya seni yaitu dengan diadakannya pameran. Pameran adalah proses mengkomunikasikan ide dan gagasan antara pengkarya dengan responden melalui karya seni. Karya yang telah selesai digarapdidisplay dalam ruang pameran dengan menghadirkan serangkaian acara dari pembukaan hingga penutupan pameran. Selain juga dilengkapi dengan katalog, spanduk, dan buku tamu..

PROSES PERWUJUDAN KARYA

A. Konsep penciptaan

Konsep merupakan pokok pertama yang mendasari keseluruhan pemikiran (Susanto, 2002:65). Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan diperlukan kemampuan menyusun konsep-konsep dasar yang dapat diuraikan terus-menerus, kemampuan abstrak tersebut dinamakan pemikiran konseptual. Pembentukan konsep merupakan konkretisasi indra, suatu proses pelik yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi, dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif di dalamnya. Konsep sangat berarti dalam karya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, ,aupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang sejajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu aku adalah rumah sebagai ide penciptaan pada karya lukis, konsep ini bersumber dari pentingnya menjadikan diri sendiri sebagai rumah. Tema aku adalah rumah diwujudkan dalam bentuk karya lukis dengan media kanvas yang menggunakan sapuan warna yang tebal pada keseluruhan objeknya guna menutupi kanvas.

Konsep tentang aku adalah rumah dimanifestasikan kedalam karya lukis dengan menggunakan simbol dan elemen rupa lainnya. Secara visual pengkarya suasana latar yang imajinatif dalam konsep bentuk dan penciptaan karya. Kenyamanan, ketenangan, dan kebahagiaan menjadi persoalan yang dominan dibicarakan dalam karya.

B. Proses Penciptaan

1. Alat dan Bahan

a. Alat

Alat yang digunakan dalam penciptaan karya adalah:

- 1) Kuas Lukis
- 2) Klip Tembak
- 3) Palet
- 4) Pisau Palet

b. Bahan

Bahan yang digunakan dalam penciptaan karya adalah:

- 1) Kanvas
- 2) Spanram
- 3) Cat Lukis
- 4) Cat Dasar
- 5) *Varnish*
- 6) Pensil

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

Karya seni lukis yang diciptakan merepresentasikan diri sendiri sebagai rumah melalui visual, warna yang kontras namun dengan garapan kuas yang lembut, dan gestur figur menyesuaikan tiap konsep karya. Secara keseluruhan, karya ini tidak hanya menjadi bentuk ekspresi pribadi namun juga sebagai sarana komunikasi terhadap audiens supaya memahami konsep diri sendiri sebagai rumah tersebut bisa tersampaikan oleh karya seni lukis. Berikut beberapa karya seni lukis :

1. Karya



Gambar 1

“Surau”

Cat Akrilik Diatas Kanvas

175 cm x 125 cm,

2026.

(Sumber:Sepri Derbyian)

a. Deskripsi Karya

Karya berjudul “Surau” berukuran 175 cm x 125 cm menggunakan cat akrilik pada kanvas yang dibuat tahun 2026. Pada karya ini terdapat objek surau yang dihiasi dengan corak motif diatapnya. Bagian sebelah kiri surau terdapat objek tempat beduk dihiasi dengan warna warni, bagian lantai terlihat pola keramik dengan warna coklat dan kuning, dan background karya terlihat motif ornament nirmala dan corak batik.

b. Analisis Karya

Pada karya yang berjudul “Surau” ini pengkarya berusaha menghadirkan objek surau (musholla) khas Minangkabau dengan atap bertingkat dengan corak warna-warni, hal ini mempresentasikan keadaan dimana seseorang yang sedang melepas kenangannya dulunya menghadapi aktivitas di surau Minangkabau. Dalam karya yang terlihat banyak objek dihiasi dengan warna cerah dan hangat seolah perupa menghadirkan nuansa penuh kenangan dan nyaman.

Unsur seni yang dominan dalam karya lukis ini adalah garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan gelap terang. Garis digunakan untuk membentuk struktur dan menciptakan pola pada karya, terlihat pada tepian visual objek pada karya, contohnya pada objek surau, tempat beduk, dan objek lainnya. Bentuk berperan dalam membangun komposisi pada karya. Warna pada karya dihadirkan sesuai kebutuhan konsep karya. Warna pada karya ini didominasi warna biru, ungu, merah, coklat dan kuning. Tekstur yang hadir pada karya ini adalah tekstur semu yaitu kesan tekstur yang hanya terlihat oleh mata dan tidak dapat dirasakan secara fisik saat diraba. Ruang pada karya ini sengaja dibangun untuk memberikan kesan tiga dimensi yang tercipta dari permainan perspektif pada karya.

KESIMPULAN

KESIMPULAN

Ide dan konsep yang melatar belakangi penciptaan karya seni lukis dengan judul “NILAI-NILAI SPIRITUAL SURAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS” melalui gaya dekoratif yang berhasil divisualisasikan dengan objek surau dengan suasana nyaman dan tenang. Gaya dekoratif dipilih karena mampu mempresentasikan emosi, simbolis, dan makna yang bersifat personal dan tidak kasat mata secara lebih bebas diolah menjadi bentuk visual yang mendalam.

Pada tahap persiapan dilakukan pengambilan foto objek sebagai acuan. Karya diwujudkan dalam bentuk karya lukis figuratif dengan gaya dekoratif. Dilakukan perubahan bentuk dengan cara distorsi dan untuk menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk atau objek serta melakukan distorsi pada setiap objek yang dihadirkan.

Selama proses penggarapan terjadi penambahan maupun pengurangan terhadap sketsa yang telah dipilah. Hal tersebut terjadi karena beberapa pertimbangan dan hasil perenungan saat proses penggarapan.

Adapun kendala yang dihadapi selama proses penggarapan karya yaitu manajemen waktu yang kurang baik, hal tersebut berpengaruh pada warna yang dihasilkan dan beberapa bagian yang kurang detail.

SARAN

Karya yang dihasilkan dari proses perenungan sehingga dapat merasakan ketenangan hati dan perasaan yang sangat kompleks. Melalui hal tersebut pengkarya menggali kembali dengan membaca dan mencari tahu lebih jauh sebagai tujuan evaluasi dan pemaknaan kembali terhadap fenomena yang telah terjadi. Meski tidak bisa mengontrol apa yang terjadi pada diri, namun tidak bisa mengontrol sikap atas apa yang sedang terjadi dan dapat mengambil pembelajaran untuk masa yang datang.

Secara keseluruhan penguasaan Tugas Akhir ini tercapai dengan baik. Konsep aku adalah rumah ini diharapkan bisa menjadi media edukasi maupun referensi untuk bidang psikologi sebagai bentuk pelepasan stress sebagai usaha untuk mengurangi atau melepaskan stress yang dihadapi tidak secara langsung namun lebih pada usaha untuk mempertahankan keseimbangan efeksinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, H. M. O., & Effendi, N. (2004). *Surau Kito*. Gre Publishing.
- Afridinata, H., Samad, D., & Kosim, M. (2018). *Penguatan pendidikan karakter peserta didik melalui program pendidikan bernuansa surau dan budaya minangkabau*. *Turast: Jurnal Penelitian dan Pengabdian*, 6(1), 47-66.
- Bahrudin, A. (2017). *Ornamen Minangkabau Dalam Perspektif Ikonografi*. Isi Padang Panjang.
- Chaniago, P. (2020). *Representasi pendidikan karakter dalam film Surau dan Silek (analisis semiotik Ferdinand De Saussure)*. *Journal of Islamic Education Policy*, 4(2).
- Dobbin, Cristine (1971). *Islam Revivalism In Minangkabau At The Turn Of*
- Ganda Prawira, N., ed. (2005), *Seni Rupa dan Kerajinan*, Bandung
- James, Jamie. (1996). *Pop Art*. Singapura: Border Press
- Junaedi, D (2018), *Estetika*. ArtCiv. Yogyakarta
- Islami, M. Z. I., Wajdi, M. F., Putri, A. W., Kurnia, N. A., & Sudewo, A. P.
- PENGEMBALIAN FUNGSI SURAU SEBAGAI IDENTITAS MINANGKABAU MELALUI ELABORASI MADRASAH DINIYAH AWALIYAH. *Jurnal Lafinus*, 1(1), 68-93.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern Edisi Revisi*. Rekayasa Sain.
- Radjasa, M. K. (2021). *Penciptaan Karya Lukis Berbasis Gaya Dekoratif Naif Bertemakan Teman Imajinatif* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Ridhwan, *Development Of Tasawuf In South Sulawesi*, QIJS (Qudus International Journal of Islamic

- Siregar, N., & Saputri, R. G. (2021). Pesan Moral Dalam Film. *Ikon--Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 26(3), 190-204.
- Susanto Mikke. (2002). *Diksi rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Kanisius. Yogyakarta
- Susanto Mikke. (2018). *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta
- Wati, H. Y., Hayati, R. M., & Tripitasari, D. (2022). Pesantren and Surau as Forms of Modern Islamic Education Traditions in Indonesia. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(2), 179-197.