

Editor:
Rosida Tiurma Manurung
Ariesa Pandanwangi



KREATIVITAS DAN INOVASI DALAM SENI RUPA DAN DESAIN

Sari Dewi Kuncoroputri, dkk.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
<i>HANDPHONE</i> SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KEKARYAAN POST-STILL LIFE Sari Dewi Kuncoroputri, Belinda Sukapura Dewi, Muhamad Ali Rahim.....	1
KEBAYA ENCIM DAHULU DAN KINI: PROSES AKULTURASI BUDAYA PERANAKAN TIONGHOA DI INDONESIA Kenny Hartanto, Nuning Yanti Damayanti.....	9
STUDI DESKRIPSI PATRIARKI TERHADAP PRAKTIK FEMINISME (<i>JAKARTA ART WEEK 2019 BERTAJUK PEREMPUAN BICARA SENI</i>) ¹ Aneira Khansa Anindya dan Ira Adriati.....	21
PERANCANGAN BUKU SAKU " <i>YUK NAIK GUNUNG- PANDUAN DASAR MENDAKI GUNUNG</i> " OLEH ASOSIASI OLAHRAGA PENDAKIAN GUNUNG INDONESIA (AOPGI) Marcella Junior, Ayoeningsih Dyah Woelandhary.....	41
DIVERSIFIKASI PRODUK TEKSTI KARAWO MELALUI <i>SURFACE DESIGN</i> DENGAN MENERAPKAN VARIASI TEKNIK SULAM DASAR Hasdiana, Ulin Naini.....	59
KREATIVITAS DAN INOVASI PADA SENI KRIYA I Wayan Sudana, Isnawati Mohamad.....	77
MEDIA PROMOSI UNTUK MENGGANGKAT PRODUK KERAJINAN LOKAL INDONESIA Ayu Octaviany, Elizabeth Susanti, Jessica Yonatia.....	91
MEWASPADAI GEJALA SAINTISME INDUSTRI KREATIF DALAM PEMBELAJARAN DAN PRAKTIK SENIRUPA Karna Mustaqim,.....	107

MENGURANGI LIMBAH, MENINGKATKAN KETERAMPILAN, MENAMBAH PENDAPATAN MELALUI KREASI <i>FASHION UPCYLING</i> Seriwati Ginting, Monica Hartanti, Yosepin Sri Ningsih, Wenny Anggraini Natalia Heddy Heryadi, Hendra Setiawan.....	121
MODERNISASI PENGEMBANGAN PRODUK ROTAN TEGALWANGI CIREBON DENGAN NILAI ESTETIKA Adisti Ananda Yusuff , Daffa Farras Dienputra	137
PERANCANGAN VISUAL MEDIA PROMOSI SANGGAR TARI SVADARA UNTUK EVENT PAGELARAN TARI “BLANDONGAN” Wishfa Hafshah Al-Fakhurozi, Gilang Cempaka.....	147
KANTONG PLASTIK BEKAS SEBAGAI MATERIAL DALAM PAKAN PADA TENUN Benedicta Petrina Santoso, Ratna Endah Santoso,	167
KAJIAN ADAPTIVE REUSE PADA BANGUNAN GUDANG SELATAN BANDUNG Yoga Aditama, Yunita Setyoningrum	177
KREATIVITAS PENERAPAN TREN <i>KOREAN WAVE</i> TERHADAP INTERIOR KAFE DI BANDUNG PADA ERA NEW NORMAL: CHINGU CAFÉ Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti.....	187
VISUALISASI HUMAN EMOTION Sekar Ayu Kuncoroputri, Wawan Suryana	201
SENI INSTALASI “DOGLA” PADA INDOFAIR TAHUN 2018 SIMBOL KOLABORASI BUDAYA INDONESIA DAN SURINAME Tri Wahyudi, Adisti Ananda Yusuff	211
PENERAPAN RAGAM HIAS JAWA BARAT PADA RESTORAN RIUNG SUNDA Adelline Octa Viani, Atridia Wilastrina.....	227

HANDPHONE SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KEKARYAAN *POST-STILL LIFE*

Sari Dewi Kuncoroputri¹⁾, Belinda Sukapura Dewi²⁾,
Muhamad Ali Rahim³⁾

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
Alamat korespondensi : saridewi.kp1111@gmail.com

PENDAHULUAN

Sebelum teknologi berkembang secepat sekarang, masih banyak cara yang belum praktis untuk mengerjakan sebuah pekerjaan atau mendapatkan sesuatu di masa lalu. Jika ingin berkomunikasi dengan orang lain yang tinggal jauh atau di lokasi lain, misalnya, diperlukan telepon rumah (yang tentu saja memerlukan sumber daya atau kabel listrik yang membuatnya tidak bisa dibawa kemana-mana) atau bilik telepon/warung telepon (yang memerlukan waktu dan tenaga, asalkan ada kemauan untuk pergi ke bilik telepon). Selain itu, tenaga dan waktu juga dikerahkan untuk pergi ke pasar demi membeli bahan makanan atau ke warung atau rumah makan terdekat untuk membeli makanan dan minuman yang sudah siap saji untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, salah satunya adalah kebutuhan pangan berupa makanan dan minuman. Dalam hal surat-menyurat, dibutuhkan waktu untuk menulis dan mengirimkan surat kepada orang yang dituju melalui kantor pos sebagai perantaranya. Bergantung pada situasi dan kondisi pengirim surat, cepat atau lambat penerima akan menerima surat tersebut. Untuk mencari informasi yang diperlukan meski hanya sekadar untuk menambah wawasan, waktu dan tenaga dikerahkan untuk mencarinya di tempat-tempat terkait seperti perpustakaan. Tentu saja, "pemandu" diperlukan untuk perjalanan menuju tujuan. Akan tetapi, yang dimiliki adalah peta berupa kertas atau buku atlas sebagai petunjuk untuk mencari lokasi atau mencari jalan alternatif untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan (seperti kemacetan atau hal-hal lainnya).

Berdasarkan penjelasan di atas, agar penggunaan waktu dan tenaga dapat lebih efisien, teknologi adalah solusi hemat waktu dan tenaga. Kemajuannya yang pesat, baik disadari maupun tidak disadari, mulai dirasakan oleh masyarakat zaman kini, sehingga mendapat julukan sebagai masyarakat yang melek teknologi atau masyarakat informasi. Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan teknologi tentu tidak dapat dihindari lagi, sehingga mempengaruhi gaya hidup masyarakat zaman kini (Jamun, 2018). Gawai elektronik digital yang secara fisik portabel, seperti *handphone*, laptop, tablet, dan perangkat seluler lainnya, adalah salah satu dari sekian banyak kemajuan teknologi yang terjadi saat ini. Menurut (Romadhoni, 2019), perangkat digital ini (di antaranya adalah *handphone* atau *smartphone*) memuat atau menyediakan banyak aplikasi, fitur, dan sejumlah besar informasi, menjadikannya benda yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari generasi sekarang.

Menurut (Widyasuti et al., 2017), salah satu gawai elektronik tercanggih yang ada saat ini, yaitu *smartphone*, tersedia dalam berbagai model atau seri. Karena banyaknya aplikasi yang tersedia, hampir semua orang, termasuk orang tua, anak-anak, dan remaja, bergantung sepenuhnya pada *handphone* atau *smartphone* (Tahir et al., 2022). Aplikasi yang menawarkan berbagai layanan, termasuk melayani kebutuhan masyarakat akan makanan dan minuman, merupakan salah satu cara untuk mendukung kehidupan masyarakat yang mampu dilakukan oleh *handphone*. Berdasarkan penjelasan ini, dampak yang menguntungkan inilah yang menjadi inspirasi perupa untuk divisualisasikan ke dalam karya seni dua dimensi (2D). Terkait adanya keterbatasan imajinasi saat berkreasi, perupa membutuhkan contoh-contoh komposisi yang nyata atau konkret, sehingga perupa memilih gaya *still-life*, akan tetapi, kelemahan dari teknik ini tentu saja memungkinkan terjadinya perubahan susunan benda yang telah tertata baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan akan mengganggu atau menghambat pergerakan atau aktivitas orang lain. Agar komposisi tersebut dapat dieksekusi di mana saja, kapan saja, dan dalam berbagai situasi dan keadaan, perupa memilih untuk mengabadikannya atau mendokumentasikannya. Teknik ini

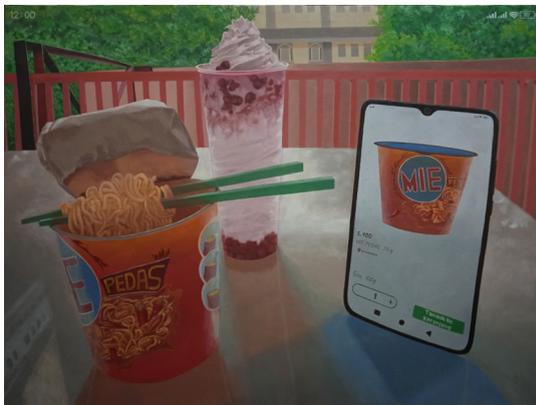
dikenal sebagai teknik *copy of copy*, melibatkan penyalinan dari salinan yang sudah ada. Karya seni *still life* jenis ini disebut sebagai karya *still life* baru atau *post-still life* karena berbeda dengan karya seni *still life* sebelumnya atau biasanya atau dari masa lalu. Berbeda dengan lukisan *still life* di masa lalu, yang terus mengikuti aturan atau pakem-pakem lampau, lukisan *post-still life* ini merupakan bentuk atau format baru dari *still life*. Tujuan dari kekaryaannya *post-still life* ini adalah untuk menciptakan format atau bentuk baru dari *still life* sekaligus mengomunikasikan ide atau gagasan seniman melalui karya *post-still life*.

Penelitian atau studi tentang “Kajian Lukisan *Still Life* Jelekong” yang dilakukan oleh Dewi dan Rahim, yang menganalisis lukisan *still life* ciri khas Jelekong, merupakan salah satu dari beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan *still life* (Dewi & Rahim, 2018). Dewi dan Rahim menggunakan Teori Feldman untuk menganalisis lukisan *still life* buah dan bunga sebagai bagian dari studi atau penelitian mereka. Mereka meneliti proses kreatif masyarakat Jelekong terkait lukisan *still life* dari awal sampai akhir. Penelitian “Melihat Makna Spiritual Lukisan Nanang M. Yus” yang dilakukan oleh Hajriansyah menjadi bahan kajian kedua yang juga mencakup topik *still life*. Studi ini mempelajari *still life* sebagai lukisan alam benda dan menjadi dasar pembelajaran lukis bagi pelukis amatir atau pemula (Hajriansyah, 2022). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putra & Ramadhan dengan topik “Surga Kuliner Pedas ! (Studi Kasus Perancangan Buku Kuliner Negeri Lombok)”, *still life* adalah susunan *benda mati* menjadi komposisi yang menarik sebelum dilukis (Putra & Ramadhan, 2021). Baik persamaan maupun perbedaan dapat ditemukan pada penelitian-penelitian tersebut di atas. Kesamaannya adalah bahwa ketiganya membahas apa itu *still life*, sedangkan perbedaannya adalah penjelasannya yang beragam terkait *still life*. Dari kajian-kajian tersebut, perupa mencoba untuk membuat kebaruan dalam seni lukis *still life* agar perupa bisa terbebas dari keharusan untuk melihat secara langsung komposisi benda-benda yang sudah dibuat. Kekaryaannya *still life* baru atau *post-still life* yang sedang dipraktekkan tidak melihat langsung komposisi objek

yang sudah disusun sedemikian rupa, melainkan menyalin dari foto komposisi tersebut atau dengan kata lain perupa mencoba menampilkan realitas yang berbeda-beda dalam satu *frame* karya, seperti realitas pertama (komposisi benda *real* atau yang dilihat langsung), realitas kedua (komposisi yang sudah difoto menjadi sebuah gambar atau foto), dan realitas ketiga (hasil salinan dari foto ke atas kanvas atau bidang datar). Penjelasan ini menunjukkan bahwa kebaruan dalam *still life* yang dimaksud adalah menampilkan tiga realitas sekaligus dalam satu karya dua dimensi (2D).

PEMBAHASAN

Berdasarkan penjelasan dari pendahuluan di atas, perupa akan membahas proses berkarya yang dilakukan sebagai berikut.



Gambar 1 "Santai" karya Sari Dewi Kuncoroputri. 2023. Cat minyak di atas kanvas. 135 cm x 100 cm.
(Sumber : Tim Peneliti, 2023)

Proses karya lukis *post-still life* yang berjudul, "Santai" ini bermula pada saat perupa sedang ingin bersantai pada jam makan siang. Setelah memesan mie instan (karena perupa ingin memakan makanan yang sederhana tetapi mengenyangkan), perupa pergi ke tempat santai dan membeli es krim di sana karena cuaca sangat panas. Dari kejadian inilah, muncul inspirasi untuk berkarya. Perupa menata benda-benda makan siang tersebut (termasuk meletakkan *handphone* dengan layar yang menampilkan makanan yang dipesan)

dan mendokumentasikannya sebelum eksekusi. Penataan benda-benda ini termasuk realitas pertama.

Setelah foto siap (realitas kedua karena memindahkan dari komposisi yang bisa dilihat langsung ke foto), perupa mengeksekusinya di atas kanvas (realitas ketiga karena menyalin dari foto). Objek-objek yang dilukis adalah sebuah meja dengan mie instan di kiri kanvas dengan sumpitnya yang dalam keadaan menjepit mie diletakkan di atas bibir wadah mie instan, sebuah es krim yang menggunakan gelas tinggi di tengah kanvas dengan posisi agak ke belakang, sebuah *handphone* dengan layarnya yang menampilkan makanan yang dipesan dengan posisi yang hampir sama dengan mie instan, dan *background* dengan pagar balkon, papan nama tempat santai, pohon di kiri dan kanan, dan gedung yang hanya terlihat sedikit. Komposisi warna yang paling mendominasi karya adalah warna dengan nuansa keabuan dan merah, sehingga perupa menyebarkannya ke berbagai bagian kanvas agar komposisinya seimbang dan tidak jomplang. Perpaduan warna panas dan dingin juga disebar secara merata untuk menyeimbangkan komposisinya. Sentuhan akhir juga diperlukan untuk objek-objek yang menempati posisi utama agar lebih menonjol dari objek-objek di sekitarnya.



Gambar 2 "Suplai Kuliah" karya Sari Dewi Kuncoroputri. 2023. Cat Minyak di atas kanvas. 135 cm x 100 cm.
(Sumber : Tim Peneliti, 2023)

Sebelum berkarya lukisan bertajuk, "Suplai Kuliah", perupa meluangkan waktu untuk merenung sambil menjalani kuliah. Pada masa-masa itu, pada saat menempuh pendidikan, perupa sering mengonsumsi sushi (karena nasi dan lauknya dibuat menarik dan mudah untuk dimakan dalam sekali suap) dan meminum kopi agar tidak mengantuk. Kejadian inilah yang menjadi inspirasi perupa untuk berkarya. Perupa menata apa yang bagi perupa menjadi suplai bagi masa-masa kuliah perupa menjadi sebuah komposisi untuk dilukis (realitas pertama). Setelah komposisi sesuai dengan yang diinginkan, proses pengabdian komposisi dilakukan dengan berbagai sudut pandang sebelum melakukan sortir foto (realitas kedua). Setelah memilih foto yang diinginkan, perupa mengeksekusinya ke atas kanvas (realitas ketiga karena menyalin dari hasil salinan).

Lukisan ini memvisualisasikan sebuah meja (sebagai *background*) dengan benda-benda di atasnya seperti empat lembar tissue, sepiring sushi dengan lima potong sushi, saus, dan *topping* di atasnya, tiga potong sushi dengan *topping* yang disebar dan sepiring kecil kecap di atas selembar tissue, sepiring kecil saus di dekat piring sushi, sebuah *handphone* dengan layarnya yang menampilkan makanan yang dipesan, dan secangkir kopi di atas selembar tissue. Penataan objek dilakukan dengan komposisi menyebar untuk mengisi kekosongan ruang. Posisi sushi beserta dengan *topping* dan sausnya serta *handphone* diletakkan di paling depan karena sushi adalah menu utama suplai kuliah perupa dan karena perupa ingin menampilkan peran *handphone* yang bisa "mengantarkan makanan" kepada perupa. Kopi diletakkan paling belakang karena merupakan menu sampingan suplai kuliah perupa. Warna-warna yang mendominasi adalah nuansa terang, sehingga perupa menyebarnya ke hampir seluruh bagian kanvas untuk menyeimbangkan komposisinya. Selain itu, nuansa merah yang juga mendominasi karya disebar atau diterapkan ke beberapa objek agar komposisinya tidak pincang sebelah. Warna-warna panas dan warna-warna dingin perupa seimbangkan saat sedang berkarya. *Finishing touch*, sebagai langkah terakhir berkarya, juga diterapkan

ke benda-benda yang menempati posisi utama agar bisa lebih menonjol dari benda-benda di sekitarnya.

PENUTUP

Salah satu kemajuan teknologi yang telah membuat kehidupan menjadi lebih mudah bagi umat manusia adalah *handphone*. Karena berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh *handphone* ini, setiap pengguna merasakan dampak yang baik dari penggunaannya, salah satunya adalah mempermudah perupa untuk mendapatkan makanan dan minuman yang dibutuhkan. *Handphone* ini, yang seolah memiliki kemampuan untuk mendekatkan benda-benda yang jauh ke penggunanya, divisualisasikan sebagai lukisan 2D *post-still life* dengan media cat minyak di atas kanvas. Perupa dapat menghadirkan format baru *still life* dengan karya ini. Dalam karya seni ini, perupa menggambarkan atau menghadirkan *handphone* sebagai benda hidup atau makhluk silikon. Ini kontras dengan sebagian besar lukisan *still life*, yang hanya mencakup benda-benda mati saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, B. S., & Rahim, M. A. (2018). Kajian Lukisan Still Life Jelekong. *Jurnal Seni Rupa*, 6(1). <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/574>
- Hajriansyah, H. (2022). Melihat Makna Spiritual Lukisan Nanang M. Yus. *Pelataran Seni*, 7(1), 6–7. <https://doi.org/10.20527/jps.v7i1.13389>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 48.
- Putra, S. J., & Ramadhan, I. (2021). Surga Kuliner Pedas! (Studi Kasus Perancangan Buku Kuliner Negeri Lombok). *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 247. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i2.3518>
- Romadhoni, B. A. (2019). Meredupnya Media Cetak, Dampak Kemajuan Teknologi Informasi. *An-Nida : Jurnal Komunikasi Islam*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.34001/an.v10i1.741>

Tahir, N., Efendy, R., & Herawaty, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Minat Siswa dalam Belajar Matematika di UPTD SMP Negeri 1 Barru. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 9–11.

Widyasuti, M., Wanto, A., Hartama, D., & Purwanto, E. (2017). Rekomendasi Penjualan Aksesoris Handphone Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP). *Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer*, 1(1), 27.

PROFIL SINGKAT



Sari Dewi Kuncoroputri lahir di Bandung pada tanggal 11 November 2000. Tinggal di Kabupaten Bandung Barat. Lulus meski tidak menerima penghargaan atau berprestasi dari SDK BPK PENABUR Cimahi hingga SMPK BPK PENABUR Cimahi. Karena pantang menyerah dan terus bekerja keras, akhirnya mampu berhasil lulus dengan prestasi yang sangat baik serta menerima penghargaan dari SMAK 3 BPK PENABUR Bandung. Saat ini sedang menekuni bidang seni rupa di Universitas Kristen Maranatha, Fakultas Seni Rupa dan Desain. Selama perkuliahan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan sangat banyak. Aktif mengikuti pameran-pameran serta lomba-lomba baik tingkat nasional ataupun international. Tahun 2021 mengikuti ASEDAS yang diikuti oleh 60 negara, tahun 2015 masuk 20 besar dalam kompetisi yang diadakan Kisah Wastra, juga sangat aktif mengikuti pameran yang diadakan oleh forum perupa Jabar, dan yang terakhir adalah forum Spice Route sebagai seorang pembicara nasional dan seniman. Pada tahun 2022, pernah menjadi salah satu dari 47 finalis UOB Painting of the Year dengan karyanya yang berjudul, "All in One". Saat ini aktif latihan *digital art* dengan menekankan anatomi, yaitu untuk *Original Character*.