



**“SHIFTING TIME”
PANDEMIC AESTHETICS**

Pengantar Karya Lukis

**VIDYA KHARISHMA
NIK 140809/ NIDN 0330048402**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
UNIVERSITAS TRILOGI
2021**

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidaytNya penulis dapat menyelesaikan pengantar karya lukis yang dipamerkan pada Pameran Internasional bertajuk “Pandemic Aesthetics” secara virtual di Maranatha Artspace pada tanggal 23 Novermber-23 Desember 2020.

Pengantar karya ini ditulis untuk menjelaskan proses pembuatan karya seni berjudul “Shifting Time”. Seni lukis berjudul “Shifting Time” dibuat oleh penulis untuk merespon situasi pandemik yang dialami di dunia. Penulis berharap mendapatkan saran dan kritik disebabkan karya ataupun penulisan pengantar karya ini tidak luput dari kekurangan sehingga berguna untuk meningkatkan karya penulis ke depannya.

Ucapan terima kasih kepada Dr. Ariesa Pandawangi, M.Sn. selaku ketua panitia dari Pameran bertajuk “Pandemic Aesthetics” yang telah menyukseskan terselenggaranya Pameran Internasional tersebut. Selain itu ucapan terima kasih ditujukan pula kepada Komunitas 22 Ibu yang telah mendukung penulis untuk berpartisipasi dalam pameran ini.

Penulis berharap pengantar karya ini dapat bermanfaat bagi semua yang telah membacanya. Akhir kata dari penulis, mohon maaf atas segala kekurangan maupun kesalahan dari penulis.

Jakarta, 21 Januari 2021

Vidya Kharishma

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Pembatasan dan Perumusan Permasalahan.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Anggapan Dasar.....	2
1.5 Manfaat	3
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Seni lukis digital	4
2.1.1 ElemEn dalam Seni Lukis.....	4
2.1.2 Gaya Seni Lukis.....	6
2.1.3 Teknik Seni Lukis Digital.....	7
2.2 Pandemi Covid-19	8
BAB 3 METODE PENCIPTAAN	10
3.1 Tahap pengumpulan Data	10
BAB 4 VISUALISASI KARYA	12
4.1 Tahap Analisa dan Konsep Karya.....	12
4.2 Tahap Pembuatan Sketsa Karya.....	12
4.3 Tahap Pembuatan Karya	15
4.4 Hasil Akhir Karya	19
BAB V KESIMPULAN	22
5.1 Kesimpulan	22
5.2 Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema roda warna	5
Gambar 2 Karya lukis digital	8
Gambar 3 Foto jam	13
Gambar 4 lambang <i>Caduceus</i>	13
Gambar 5 Gambar virus Covid-19	14
Gambar 6 Sketsa karya “Shifting Time	14
Gambar 7 Proses Pembuatan karya “Shifting Time”	15
Gambar 8 Perangkat Graphic tablet dalam pembuatan karya “Shifting Time”.	16
Gambar 9 Sketsa Warna Karya “Shifting Time”	16
Gambar 10 Goresan yang menggambarkan garis aksi pada gambar	17
Gambar 11 Tekstur pecahan dan debu pada gambar	18
Gambar 12 Penyesuaian warna dan cahaya pada gambar	18
Gambar 13 Ikon dari virus Covid-19 yang merupakan srepresentasi dari sumber terjadinya pandemic Covid-19	19
Gambar 14 Jam waktu dengan simbol <i>Caduceus</i> sebagai simbolik dari para petugas kesehatan yang berada di garda depan yang mengorbankan waktunya dalam menghadapi pandemi Covid-19	19
Gambar 15 Jam waktu yang menunjukan waktu yang berbeda-beda serta pecah dan seakan tenggelam dan sebagai representasi dari waktu manusia yang berubah akibat pandemi Covid-19	20
Gambar 16 Karya Lukis ‘Shifting Time’	20
Gambar 17 Tampilan karya pada pameran virtual pada website https://maranathaartspace.com/	21

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni mampu mencerahkan manusia melalui karya-karyanya. Seniman berkarya bukan hanya untuk menampilkan visual secara estetik saja namun juga bertujuan untuk mengejewantahkan gagasan-gagasan dan pemikiran-pemikiran. Pemikiran dan gagasan ini dilakukan dalam rangka berupaya untuk merespons kondisi realitas-sosial yang terjadi di masyarakat. Seni tidak memberi dampak langsung terhadap pemikiran dan kinerja audiens yang melihatnya namun sebagai inspirasi dan rasa empati atau simpati terhadap suatu kondisi. Hal ini selaras dengan pendapat Franz Boas yang menyatakan bahwa ada dua dampak artistik sebuah karya, yaitu: (1) Kesempurnaan bentuk yang diperlihatkan melalui perlakuan teknik sehingga mencapai standar keunggulan tertentu, sehingga kesempurnaan bentuk berkaitan dengan keunggulan teknik; (2) Gagasan-gagasan yang diasosiasikan dengan bentuk dengan prinsip simbolisme, yaitu ketika sensasi dirangsang bukan oleh bentuk saja, tetapi juga melalui asosiasi antara bentuk dan gagasan yang dimiliki seseorang. Jadi, bentuk menyampaikan makna tertentu (Boas dalam Yustiono, 2004:10).

Pada saat situasional Pandemi Covid-19, seniman terdorong untuk mengekspresikan perasaannya dalam bentuk karya seni. Situasi ini menggugah simpati dan empati seorang seniman untuk menunjukkan kepedulian terhadap kondisi dan masalah sosial yang terjadi akibat Pandemi Covid-19. Perasaan-perasaan ini yang pada akhirnya membuat seniman dalam menciptakan berbagai karya yang kreatif dan estetik di era pandemi Covid-19 ini. Walau dengan segala keterbatasan pada saat situasi pandemi, ekspresi kreatif para seniman tetap berjalan. Hal yang berbeda adalah pameran karya yang sebelumnya ditampilkan dalam ruang galeri atau museum, kini beralih ditampilkan melalui ruang virtual.

Program Sarjana Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha menggelar Pameran “Pandemic Aesthetics” pada tanggal 23 November-23 Desember 2020. Pameran ini merupakan salah satu pameran yang dilakukan secara virtual dengan menggunakan website <https://maranathaartspace.com/>. Pameran virtual ini diikuti oleh 127 seniman yang berasal dari 12 negara, yaitu Bangladesh, Hungaria, Indonesia, Jepang, Malaysia, Norwegia, Portugal, Senegal, Spanyol, Turki, Amerika Serikat, dan Venezuela.

Tujuan pameran “Pandemic Aesthetics” adalah sebagai sarana bagi para seniman dan desainer dalam merespons situasional pandemi yang dialami oleh dunia. Para seniman diajak untuk berpartisipasi dalam berbagi ekspresi dan pengalaman dalam merespon kondisi, dampak, dan kesadaran manusia saat ini yang tengah berperang melawan pandemi COVID-19 di seluruh dunia. Penulis menyambut ajakan tersebut dengan berpartisipasi dalam menyumbangkan karya kreatifnya sebagai rasa simpati dan empati akan keadaan pandemi COVID-19 di dunia.

1.2 Pembatasan dan Perumusan Masalah

Agar tema “Pandemic Aesthetic” tidak meluas, tema karya yang akan dibuat dibatasi sesuai dengan subjektivitas penulis. Maka judul yang diajukan adalah “Shifting Time” yang akan menggambarkan respon penulis dalam situasional Pandemic Covid yang dialami di seluruh dunia.

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

- a. Bagaimanakah visualisasi tema situasional pandemic Covid ke dalam karya seni lukis digital?
- b. Bagaimana teknik seni lukis digital yang tepat untuk merancang karya seni “Shifting Time”

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni lukis dengan judul “Shifting Time” adalah :

- a. Membentuk visualisasi tema situasional pandemic Covid ke dalam karya seni lukis digital.
- c. Menentukan teknik seni lukis digital yang tepat untuk merancang karya seni “Shifting Time”

1.4 Anggapan Dasar

Dari pembatasan masalah, penulis akan mengumpulkan referensi-referensi yang berkaitan dengan situasi pandemi COVID-19 melalui internet sebagai dasar ide karya seni dengan mematuhi protokol yang berlaku dalam masa pandemi. Penulis akan merespon situasi pandemi dengan menuangkan kreasinya pada karya seni digital. Teknik digital dipilih karena kemampuan dan spesialis penulis dalam membuat lukisan secara digital.

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini adalah :

- a. Menjadi dokumentasi dan rekam jejak sebagai acuan dalam berkarya selanjutnya.
- b. Memberikan ide dan inspirasi bagi masyarakat untuk terus berkarya dan mengajak masyarakat dalam berempati pada keadaan situasional pandemi COVID-19.
- c. Mampu mengenalkan teknik maupun media berkarya dalam dunia akademik dan dapat menambah referensi sebagai bahan pustaka.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Seni Lukis Digital

2.1.1 Elemen dalam Seni Lukis

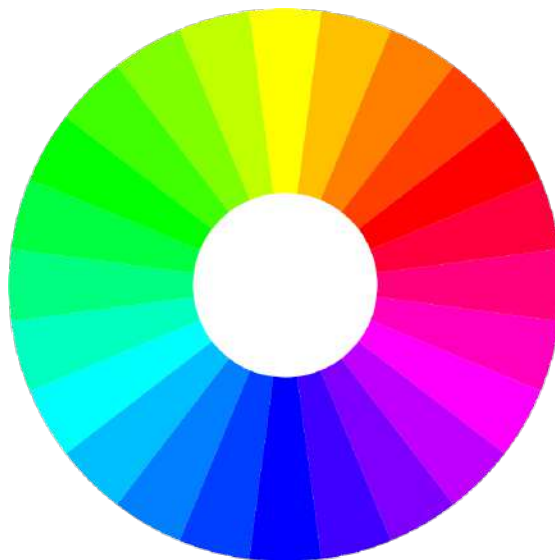
Seni lukis merupakan bentuk penyampaian pengalaman estetika manusia yang diekspresikan melalui bidang dua dimensional menggunakan garis dan warna. Berdasarkan Dharsono Sony Kartika, Seni Lukis merupakan suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan ke dalam bidang dua dimensi (dua matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis dan warna (Dharsono Sony Kartika, 2004).

Garis mempunyai peranan sebagai garis, yang kehadirannya sekedar untuk memberi tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu-ilmu eksakta atau pasti. Garis mempunyai peranan sebagai lambang, yang kehadirannya merupakan lambang infotmasi yang sudah merupakan pola baku dari kehidupan sehari-hari, seperti pola pada lambang yang terdapat pada logo, tanda pada rambu-rambu lalu lintas. Garis punya peranan untuk menggambarkan sesuatu secara representatif, seperti yang terdapat pada gambar ilustrasi dimana garis merupakan medium untuk menerangkan kepada orang lain. Garis juga merupakan simbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam seni non figuratif atau juga pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme (Dharsono Sony Kartika, 2004).

Warna dalam karya seni rupa berfungsi untuk mempertinggi kemungkinan-kemungkinan dalam suatu penciptaan atau karya lukisan, salah satu contoh dari warna yang di gunakan untuk keperluan ekspresi. Yang dari padanya seolah-olah warna mempunyai sifat-sifat psikologis tertentu seperti warna panas, dingin, sejuk, hangat, gelap, terang dan sebagainya (J. Budhi Raharjo, 1987).

Hubungan warna erat dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol ekspresi. Warna sebagai warna adalah kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang. Dalam hal ini warna-warna tidak perlu di pahami, warna sebagai representasi adalah kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Warna sebagai tanda atau simbol adalah kehadiran warna merupakan lambang

sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum hal ini banyak kita jumpai dalam perwayangan seperti warna merah dapat berarti penggambaran amarah atau rasa marah, gairah cinta membara, bahaya, berani, dan lain-lain. Warna putih berarti suci, tak berdosa, alim, setia, dan lain-lain. Warna kuning berarti kecewa, pengecut, sakit hati, duka, misteri, prihatin dan lain-lain. Warna biru melambangkan kecerahan, keagungan, keriang, dan lain-lain. Hijau melambangkan kesuburan, kedamaian, kerukunan, dan kesejukan. Hitam melambangkan kematian, frustrasi, kegelapan, tak puas diri, dan sebagainya. Warna sebagai ekspresi kehadiran warna disini dapat dilihat dari pengelompokan warna. Hideaki Chijiwa dalam bukunya Clour Harmony mengatakan bahwa : warna hangat yaitu merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna yang berbeda dari merah ke kuning. Warna sejuk yaitu dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru. Warna tegas yaitu biru, merah, kuning, putih, hitam. Warna tua atau gelap yaitu warna-warna yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua,dan sebagainya). Warna muda atau terang yaitu warna-warna yang mendekati warna putih. Warna tenggelam yaitu semua warna yang diberi campuran abu-abu. Dari sinilah kita bisa memahami pemaknaan dan psikologi dari warna (Dharsono Sony Kartika, 2004).



Gambar 1. Skema roda warna. Sumber:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:RGB_color_wheel_24.svg

Paul Cezanne (1839-1906) berpendapat bahwa pelukis berfikir menggunakan warna. Tugas pelukis adalah memproduksi hal yang berdimensi tiga ke dalam suatu bidang datar (kanvas). Ekspresionis adalah berangkat dari realisme dinamis, sebagai suatu pelepasan diri dari ketidakpuasan paham realisme formal. Dikatakan oleh Paul Cezanne Dalam buku Seni Rupa Modern, bahwa: yang paling sukar di dunia ini adalah mengutarakan ekspresi langsung atau konsepsi yang imajiner. Apabila tidak dicocokkan dengan model yang objektif, maka buah pikiran yang menjelajahi kanvas tidak menentu. Untuk mencapai harmoni yang merupakan bahagian seni yang esensial, seorang seniman harus berpegang pada sensasinya bukan pada visinya (Dharsono Sony Kartika, 2004).

2.1.2 Gaya seni Lukis

Yuliman membagi seni lukis (Indonesia Barat) menjadi empat kecenderungan gaya, yaitu.

1. Pelukis menghadapi objek, langsung melukis/membuat sketsa yang kemudian dikembangkan menjadi lukisan. Ia digerakkan oleh emosi yang bertalian objek itu cenderung mendistorsi rupa objek yaitu mengubah bentuknya, proporsinya, dan warnanya yang diutamakan disini emosi dan distorsi.
2. Di samping gaya yang beremosi terdapat juga kecenderungan kepada gaya yang mempunyai objekivitas yang lebih besar. Pelukis ingin menjadi pengamat sehingga lebih obyektif. Oleh karena itu tak membiarkan emosinya mendistorsi apa yang dilihatnya. Gaya ketepatan obyektif dipakai pelukis yang menganut aliran realisme.
3. Kecenderungan kepada subyektivitas yang lebih besar terdapat lukisan yang memperlihatkan sifat fantasi. Fantasi disini digunakan untuk menyebut secara umum berbagai proses jiwa seperti khayal, lamunan, mimpi, mitos dan sebagainya. Psikologi menunjukkan bahwa proses ini ada hubungannya dengan kenyataan dan punya makna, tetapi ada yang muncul dalam proses tersebut tersusun menurut logika yang berbeda dari logika-kenyataan yang kita kenal dengan akal ketika kita bangun. Fantasi dapat memunculkan citra (imaji) yang menyenangkan bisa juga mencekam/menakutkan, tetapi semuanya muncul oleh tegangan jiwa yang berlebih jadi kurang atau bahkan tidak disadari yang mencari

penyelesaiannya melalui proses irrasional. Aliran yang demikian disebut surrealistis.

4. Gaya hias/dekoratif. Dalam lukisan bergaya ini kita mengenali obyek (daun, pohon) tetapi bentuknya digayakan, ciri gaya ini pada garis/watak kegarisan (karena tiap bentuk dirumuskan dengan jelas), irama berulang (karena perulangan/penjajaran bentuk berpola) serta susunan yang tertib dan teratur. (Yuliman, 1976)

2.1.3 Teknik Seni Lukis Digital

Berdasarkan Jingtao Cui, lukisan digital adalah lukisan menggunakan komputer yang diproduksi melalui perangkat lunak komputer dan alat grafik digital komputer untuk membuat karya. Sekolah Seni Rupa Universitas Chengdu "Lukisan Digital" Profesor Zhong Yuanbo dalam definisi seni lukis digital adalah kreasi seni lukis yang menggunakan media komputer, penggunaan pengeditan program, pemrosesan informasi batch komputer, dan setiap pengkodean elemen piksel kecil untuk membentuk virtual gambar visual yang disajikan di depan publik. Profesor Wang Daming, seorang profesor sastra dan seni di Universitas Barat Daya untuk Kebangsaan, mendefinisikan "media dan perkembangan seni digital". Lukisan digital mengacu pada bentuk baru ilmu komputer, yang berbasis komputer, menggunakan perangkat lunak gambar, teknologi multimedia dan teknologi jaringan. Seni lukis digital terutama bertumpu pada teknologi komputer dan kreasi, hingga jaringan media baru sebagai pembawa dan penyebaran seni lukis digital sejak lahir hingga saat ini. (Jintao Cui, 2017)

Lukisan digital tidak berarti semua pekerjaan dilakukan oleh komputer. Simon Morse, manajer konten 3DTotal.com, penerbit yang telah menerbitkan buku teknik lukisan digital mengatakan meskipun seni digital menciptakan kemungkinan baru dan memberi kita alat yang dapat membantu proses artistik kita, penting juga untuk diingat bahwa dasar-dasar seni seperti komposisi, warna, cahaya, dan desain tidak bisa dihindari atau ditipu. (Simon Morse, 2011)



Gambar 2. Karya lukis digital. Sumber: Dokumentasi penulis

2.2 Pandemic Covid

Pandemi COVID-19 diprediksi bermula di Wuhan, China, dan kini telah menyebar ke seluruh dunia sejak akhir 2019. Virus Covid-19 dapat menginfeksi semua individu dari segala usia. Namun, orang tua dan orang dengan penyakit bawaan, seperti diabetes, kanker, dan penyakit kronis lainnya merupakan orang yang berisiko mendapatkan gejala penyakit yang parah atau fatal. Tingkat penyebaran virus Covid-19 yang tinggi telah menyebabkan banyak negara untuk melakukan lockdown.

Di Indonesia, kasus pertama pasien COVID-19 teridentifikasi pada 2 Maret 2020 di Depok. Saat ini, terhitung tanggal 28 Januari 2021, jumlah kasus pasien Covid-19 mencapai lebih dari 1 juta. Pandemi Covid-19 bukan hanya berdampak pada sektor kesehatan namun juga pada sektor ekonomi. Pandemi Covid-19 menyebabkan pemerintah mengeluarkan serangkaian kebijakan-kebijakan baru seperti PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Kebijakan ini turut mempengaruhi kebijakan-kebijakan di perusahaan yang pada akhirnya menyebabkan meningkatnya tingkat pengangguran. Berdasarkan data Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) tanggal 7 April 2020, akibat pandemi Covid-19,

39.977 perusahaan di sektor formal memilih merumahkan dan melakukan PHK terhadap pekerjanya. Berdasarkan laporan tersebut, jumlah pekerja yang terkena dampak ini mencapai 1.010.579. (Kompas.com, 2020)

Pada sektor kesehatan, selain mempengaruhi kesehatan fisik, pandemi Covid-19 juga memberikan dampak psikologi pada masyarakat. Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Kesehatan dan Pembangunan Kependudukan Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, Agus Suprpto mengatakan bahwa sehat jiwa dan raga merupakan kunci utama dalam beradaptasi saat pandemi Covid-19 ini, terutama ketika harus beradaptasi dengan tatanan kehidupan normal baru. Sementara itu, Guru Besar FIK UI Budi Anna Keliat menyatakan bahwa dengan adanya pemberitaan Covid-19 di media menyebabkan adanya perasaan khawatir, takut, cemas dan terancam pada masyarakat. (Kompas.com, 2020)

BAB 3

METODE PENCIPTAAN

Proses penciptaan karya seni lukis berjudul “Shifting Time” melalui berbagai proses dan tahapan-tahapan. Tahapan awal adalah melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, studi faktual, dan studi piktorial. Studi literatur dilakukan untuk memperkuat kedalaman teori dalam berkarya. Studi faktual dilakukan untuk mengobservasi realitas faktual yang berkaitan dengan topik, yaitu pandemic Covid yang kini dialami di dunia. Studi piktorial dilakukan untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan bentuk yang dapat diciptakan melalui pengamatan terhadap seni lukis dengan situasional pandemic Covid. Semua data ini lalu diolah dan kemudian menjadi acuan dalam proses pembuatan seni lukis.

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada proses pengumpulan data, segala faktor yang mencakup ide penciptaan karya dipikirkan dengan mencoba mencari referensi atau artikel terhadap perasaan yang dialami penulis untuk merespon keadaan pandemi Covid-19. Berdasarkan pengalaman penulis selama pandemi Covid-19, hal yang paling signifikan adalah berubahnya persepsi penulis akan waktu akibat semua kegiatan dan aktivitas yang dilakukan di rumah untuk mematuhi protokol PSBB yang diterapkan oleh Pemerintah Indonesia.

Berdasarkan Grondin Simon pada artikelnya yang berjudul *Pandemic, Quarantine, and Psychological Time* mengatakan bahwa pandemi Covid-19 telah mempengaruhi waktu psikologis manusia. Hal ini karena dipengaruhi adanya gangguan/perubahan dari rutinitas normal/sebelumnya. Perubahan ini mempengaruhi mekanisme kognitif, perhatian, dan memori pada manusia yang kemungkinan telah menyebabkan persepsi waktu yang bisa lebih lama atau kurang. Pada artikel tersebut dijelaskan bahwa kecemasan dan ketidakpastian temporal dapat mempengaruhi fungsi jam internal manusia. Banyak orang menghadapi waktu kosong dan akhirnya terpaksa harus mengisi untuk melakukan aktifitas /kegiatan baru. (Gordin Simon, 2020)

Selama Pandemi Covid-19, penulis sendiri menghadapi perubahan waktu akibat adanya kekosongan waktu yang sebelumnya diisi oleh kegiatan/aktifitas di luar rumah. Sering penulis mengalami kebosanan karena kegiatan yang statis dan monoton dalam rumah sehingga seakan waktu berjalan lama atau terhenti. Namun, penulis mencoba untuk

berempati pada petugas media yang aktifitas/kegiatannya semakin tinggi akibat adanya Pandemi Covid-19. Peningkatan kasus Covid-19 justru mempengaruhi waktu kerja petugas media dan banyak yang akhirnya harus meninggalkan keluarganya karena harus mengurus pasien Covid-19 dan beberapa harus dikuarantina karena telah terpapar oleh virus Covid-19. Tugas petugas media yang berada di garda depan juga merupakan posisi yang rawan terkena Covid-19. Berdasarkan data dari Tim Mitigasi Pengurus Besar Ikatan Dokter Indonesia (PB IDI), Perhimpunan Dokter Gigi Indonesia (PDGI) dan Perawatan Nasional Indonesia (PPNI) menyebutkan sampai tanggal 29 September 2020, terdapat 127 dokter, 9 dokter gigi dan 92 perawat telah meninggal dunia akibat Covid-19. (Kompas.com,2020)

BAB 4

VISUALISASI KARYA

4.1 Tahap Analisa dan Konsep Karya

Karya “Shifting Time” merupakan ungkapan penulis akan fenomena waktu hidup manusia yang berubah akibat situasional pandemi Covid-19. Berdasarkan pengalaman dan perasaan penulis, karya ini akan bercerita tentang adanya perubahan persepsi waktu pada manusia akibat pandemi Covid-19. Penulis ingin mengekspresikan bagaimana persepsi dan penggunaan waktu pada masing-masing manusia berbeda. Perubahan persepsi waktu bagi masyarakat umum yang akhirnya melakukan kegiatan/aktifitasnya dari rumah akan mengalami perasaan waktu yang berbeda dengan petugas media yang semakin tinggi aktifitasnya akibat pasien Covid-19 yang meningkat. Perasaan empati dengan petugas medis akan perjuangannya untuk memerangi virus Covid-19 di garda depan dan mengorbankan waktu mereka demi kebaikan khalayak luas, membuat penulis melihat petugas media sebagai pelindung dan tameng virus Covid-19 bagi masyarakat umum. Semua konsep ini akan digambarkan pada karya “Shifting Time” melalui studi piktorial pada tahap selanjutnya.

Penjabaran konsep ditulis menggunakan bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional agar menyesuaikan dengan jenis pameran yang termasuk tingkat internasional serta dapat dimengerti oleh banyak orang. Penjabaran konsep lukisan yang akan ditampilkan pada pameran yaitu, “Pandemics and social distancing affect people’s perceptions and attitudes in using their time. People are changing in managing its time due to changes in regulations. Furthermore, some lose sense of time due to being trapped in the house for too long. But more important, in the front-line, The medical officers fight for the public’s welfare by sacrificing their time.”

4.2 Tahap Pembuatan Sketsa Karya

Waktu memiliki hubungan yang erat dengan obyek jam. Setiap hari ketika manusia ingin mengetahui ataupun menghitung waktu, mereka akan melihat jam baik itu jam dinding, jam tangan ataupun jam digital. Penulis merepresentasikan jam sebagai persepsi waktu hidup manusia yang berubah akibat adanya pandemi Covid-19.



Gambar 3. Foto jam. Sumber: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clock.jpeg>

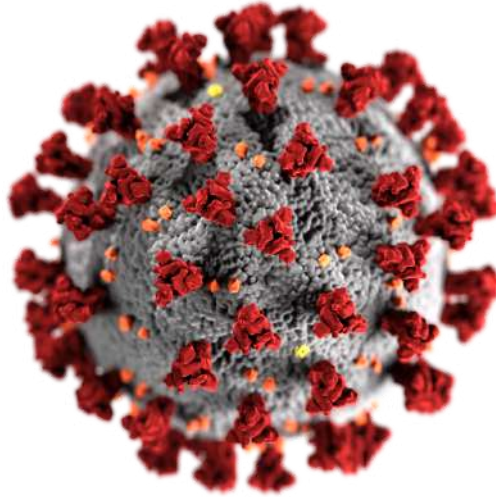
Petugas media yang memiliki waktu yang berbeda dengan masyarakat umum yang beraktifitas dalam rumah digambarkan dengan jam waktu yang berbeda. Penulis menggunakan simbol *Cadeceus* sebagai simbol bahwa jam waktu tersebut adalah waktu hidup petugas medis. Simbol ini adalah simbol yang digunakan secara luas di kawasan Amerika Utara sebagai perlambang dunia kedokteran.



Gambar 4. lambang *Cadeceus*.

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Caduceus#/media/File:Caduceus.svg>

Penulis merepresentasikan pandemi Covid-19 melalui ikon dari virus Covi-19. Ikon ini merepresentasikan sesuatu yang besar dan memiliki pengaruh yang luas terhadap kehidupan manusai di seleuruh dunia.



Gambar 5. Gambar virus Covid-19. Sumber:
https://en.wikipedia.org/wiki/Virus#/media/File:SARS-CoV-2_without_background.png

Setelah melalui analisa dan konsep maka sketsa karya yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

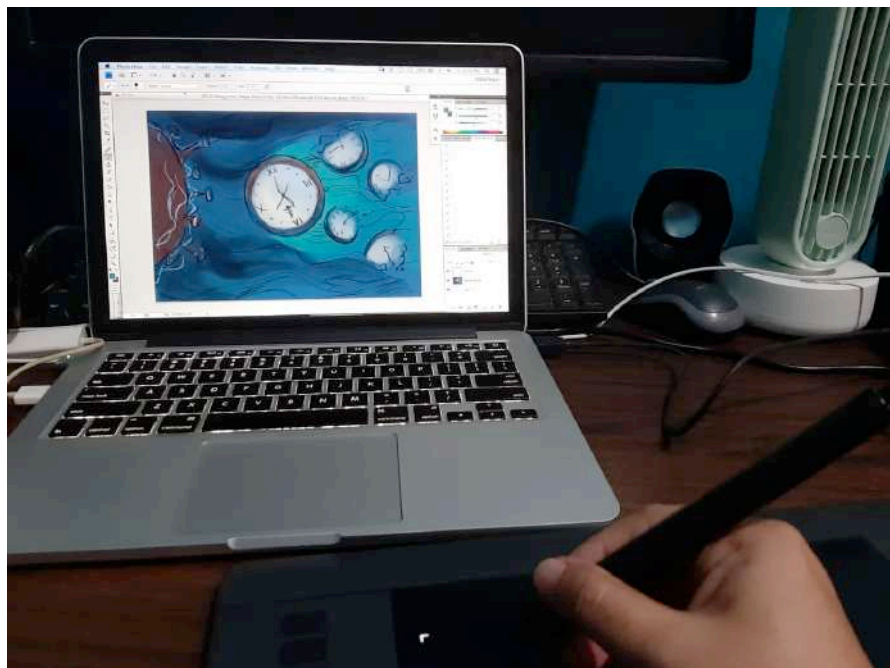


Gambar 6. Sketsa karya “Shifting Time”. Sumber: Dokumentasi penulis

Dalam menggambarkan konsep secara keseluruhan, karya menggunakan gaya gambar surealis. Gambar ikon virus Covid-19 yang lebih besar dibandingkan obyek-obyek yang lain dan gambarnya yang terpotong menggambarkan sesuatu yang baru muncul, besar, dan mencekam. Goresan yang membentuk gelombang yang menghempas benda-benda lainnya menunjukkan bahwa pengaruhnya mampu mengganggu dan merusak sekitarnya. Obyek-obyek jam sebagai personifikasi dari waktu kehidupan manusia seakan terhempas menggambarkan waktu hidup manusia yang terganggu akibat Pandemi Covid-19.

4.3 Tahap Pembuatan Karya

Pada tahap ini, diawali dengan memberikan warna dasar pada sketsa karya. Warna dasar ini untuk melihat nuansa secara keseluruhan yang diinginkan pada karya. Jika warna dasar sudah selesai baru akan diberi detail. Baik sketsa maupun pewarnaan menggunakan dalam proses pembuatannya menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop dan *graphic tablet*. Teknik yang akan digunakan yaitu teknik ‘digital painting’ dengan menggunakan *brush tools* pada perangkat lunak Adobe photoshop untuk membuat sketsa, memberi warna dan mengarsir detail-detail pada gambar.



Gambar 7. Proses Pembuatan karya “Shifting Time”. Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 8. Perangkat Graphic tablet dalam pembuatan karya “Shifting Time”. Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 9. Sketsa Warna Karya “Shifting Time”. Sumber: Dokumentasi penulis

Warna yang digunakan pada karya ini cenderung warna-warna gelap selaras dengan mood yang diinginkan pada karya ini yaitu kebingungan, hilang arah, namun masih terdapat harapan. Warna background menggunakan warna turunan

biru-ungu gelap untuk memberikan nuansa yang mencekam dan seakan berada di alam mimpi. Warna virus covid-19 tidak 100% mengikuti warna aslinya namun diberi warna merah secara keseluruhan untuk memberikan kesan bahaya. Garis-garis kilatan putih seperti aliran listrik diberikan di sekitarnya untuk menambah kesan bahaya. Sementara warna biru terang di belakang area jam waktu petugas medis menandakan adanya proteksi dan perlindungan yang diberikan petugas media pada jam waktu masyarakat yang berada di belakangnya.



Gambar 10. Goresan yang menggambarkan garis aksi pada gambar. Sumber: Dokumentasi penulis

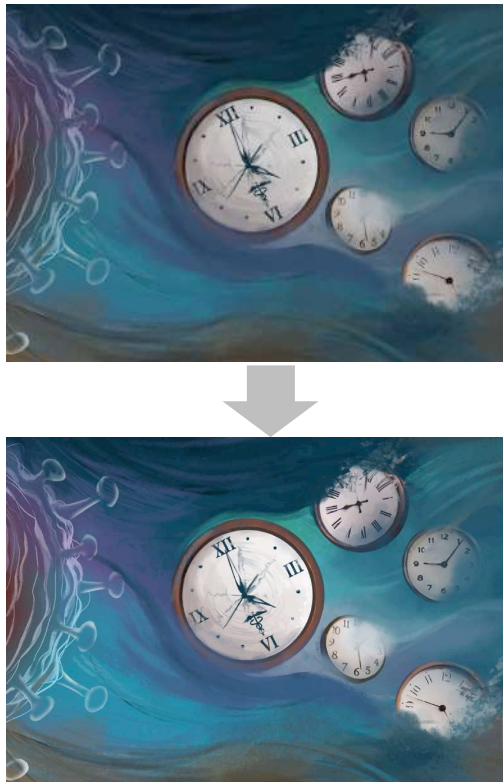
Tahap selanjutnya adalah mengarsir gambar dan memberi detail pada gambar. Detail pada jam waktu petugas digambarkan seakan bergerak cepat untuk menunjukkan kegesitan petugas medis dalam menangani pasien. Terdapat garis-garis aksi melingkar yang mengikuti arah jarum jam untuk menggambarkan pergerakan tersebut. Pada detail ini menggunakan *smudge tools* pada perangkat lunak Adobe Photoshop untuk memberikan kesan pergerakan yang diinginkan. Sementara detail angka pada jam menggunakan *type tools* dan tekstur.

Detail selanjutnya yaitu jam waktu yang terkesan pecah dan terhempas karena gelombang covid-19 menggunakan tekstur pada *brush tools*. *Brush tools* yang bertekstur ini telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kesan pecahan dan debu pada gambar.



Gambar 11. Tekstur pecahan dan debu pada gambar. Sumber: Dokumentasi penulis

Setelah tahap arsir dan detail gambar selesai, maka tahap terakhir adalah mengedit dan menyesuaikan warna dengan menggunakan fitur *adjustment* pada perangkat lunak Adobe Photoshop. Hal ini dilakukan untuk mengoreksi jika gambar terlalu gelap atau ada warna yang kurang sesuai.



Gambar 12. Penyesuaian warna dan cahaya pada gambar. Sumber: Dokumentasi penulis

4.4 Hasil Akhir Karya

Berikut hasil akhir karya dan detail-detail pada setiap bagian gambar.



Gambar 13. Ikon dari virus Covid-19 yang merupakan representasi dari sumber terjadinya pandemic Covid-19. Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 14. Jam waktu dengan simbol *Caduceus* sebagai simbolik dari para petugas kesehatan yang berada di garda depan yang mengorbankan waktunya dalam menghadapi pandemi Covid-19. Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 15. Jam waktu yang menunjukkan waktu yang berbeda-beda serta pecah dan seakan tenggelam dan sebagai representasi dari waktu manusia yang berubah akibat pandemi Covid-19. Sumber: Dokumentasi Penulis




Gambar 16. Karya Lukis 'Shifting Time'. Sumber: Dokumentasi Penulis

Secure | <https://maranathaartspace.com/wp/7p=507> Exhibition

Maranatha Art Space


Vidya Kharishma
Indonesia



Shifting Time

Pandemics and social distancing affect people's perceptions and attitudes in using their time. People are changing in managing its time due to changes in regulations. Furthermore, some lose sense of time due to being trapped in the house for too long. But more important, in the front-line, the medical officers fight for the public's welfare by sacrificing their time.

2020 – Vidya Kharishma
Lecturer - Trilogi University, Indonesia



Gambar 17. Tampilan karya pada pameran virtual pada website <https://maranathaartspace.com/>.
Sumber: Dokumentasi Penulis

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Karya yang berjudul “Shifting Time” ini mengambil tema berubahnya persepsi manusia baik dalam memanfaatkan waktunya ataupun merasakan cepat/lambatnya waktu yang berjalan. Pada karya ini juga menceritakan adanya perbedaan persepsi waktu dari seorang tenaga medis yang banyak melakukan aktifitas di luar rumah dengan masyarakat biasa yang harus berada dalam rumah ketika masa pandemi Covid-19. Karya ini menggunakan gaya surealis yang dianggap cocok dalam menggambarkan adanya kekhawatiran dan kehilangan perasaan akan waktu yang dialami baik penulis maupun semua yang mengalami pandemi Covid-19.

Teknik yang digunakan pada gambar ini yaitu teknik “digital painting”, yaitu teknik menggambar dengan menggunakan komputer. Pada karya ini alat utama yang digunakan pada perangkat lunak Adobe Photoshop yaitu *brush tools*. Alat ini harus dibantu dengan menggunakan *graphic tablet* sehingga hasilnya bisa maksimal dan memberikan dimensi pada goresan digital.

5.2 Saran

Sebagai akademisi ataupun praktisi di bidang seni rupa dan desain, kemampuan dalam memvisualisasikan sebuah konsep merupakan hal yang krusial. Proses pembuatan karya merupakan perjalanan yang mampu meningkatkan teknik, pengetahuan, dan pengalaman dalam menghasilkan konsep karya yang baik, komunikatif dan sesuai dengan konsep.

Teknik-teknik seni lukis digital sangat bervariasi. Teknik digital antara satu seniman dengan seniman yang lain sangat berbeda dikarenakan fleksibilitas perangkat lunak dan perangkat keras yang ditawarkan pada zaman sekarang. Perkembangan teknologi tentunya sangat berpengaruh pada perkembangan teknik digital. Karena itu, bagi seniman dan desainer yang ingin menguasai teknik seni lukis digital sangat penting untuk mengikuti perkembangan teknologi baik perangkat lunak ataupun keras yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Cui, Jincao. (2017) *Research on Digital Painting Art and its Diversified Performance*. Advances in Social Science, Arts, Education and Management Engineering, pp.1429-1432.
- Grondin, Simon, Esteban Mendoza-Duran, Pier-Alexandre Rioux. (2020) *Pandemic, Quarantine, and Psychological Time*. Frontiers in Psychology Vol 11. Dipetik 20, 01, 2021 dari <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2020.581036>
- Kartika, Dharsono Sony. (2004) *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung. 2004
- Morse, Simon. (2011) *Introduction Digital Painting Techniques volumes 2*. 3DTotal.com Ltd: US
- Raharjo, J. Budhy. (1987) *Materi pelajaran seni rupa : berdasarkan kurikulum*. Bandung : Yayasan Widya Dharma
- Rizal, Jawahir Gustav. (2020) *Pandemi Covid-19, Apa Saja Dampak pada Sektor Ketenagakerjaan Indonesia?*. Dipetik 20, 01, 2021 dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/08/11/102500165/pandemi-covid-19-apa-saja-dampak-pada-sektor-ketenagakerjaan-indonesia-?page=all>
- Purnamasari, Deti Mega. (2020) *Kemenko PMK: Pandemi Covid-19 Berikan Dampak Psikologis Masyarakat*. Dipetik 20, 01, 2021 dari kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2020/10/02/11142731/kemenko-pmk-pandemi-covid-19-berikan-dampak-psikologis-masyarakat>

PANDEMIC AESTHETIC

THE INTERNATIONAL
VIRTUAL ART EXHIBITION

MARANATHA ARTSPACE
23 NOV-23 DEC 2020

No : 120/SM/UKM/I/2021

Certificate of Participation

This is to certify that :

Vidya Kharishma

Has participated in Pandemic Aesthetic :
The International Virtual Art Exhibition



Dr. Ariesa Pandawangi, M. Sn
Head of Committee



Dr. Ismet Zainal Effendi, M.Sn
Head of Fine Arts Department



Masetha

