BAB II
PENYANDANG BUTA WARNA DAN KARYA VISUAL

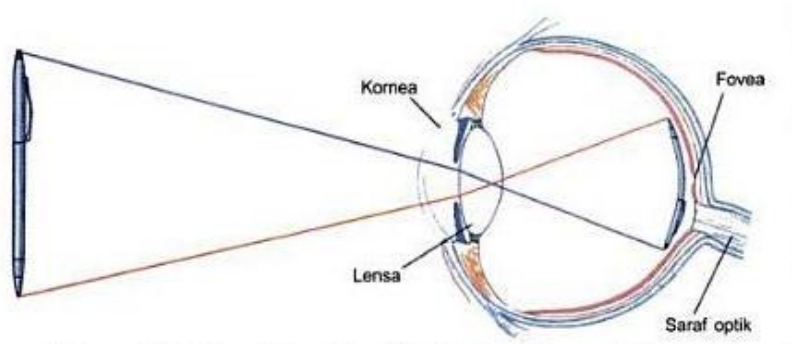
II. 1 Penyandang Buta warna

Zenny (2012) menjelaskan "buta warna merupakan suatu kelainan yang disebabkan ketidakmampuan sel-sel kerucut mata untuk menangkap suatu spektrum warna tertentu sehingga warna yang kita lihat tidak terlihat sesuai dengan warna yang dilihat mata normal" (h. 20). Buta warna merupakan gangguan penglihatan yang disebabkan apabila penderita sensitif terhadap warna bahkan tidak dapat membedakan warna. Namun buta warna tidak berarti tidak dapat melihat warna, penyandang buta warna dapat melihat warna sesuai dengan apa yang dapat ditangkap oleh matanya. Tentu warna yang dilihatnya tersebut tidak sama dengan apa yang dilihat oleh mata normal, bahkan sangat berbeda. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai mata dan cara kerjanya, teori penglihatan warna dan klasifikasi buta warna.

II.1.1 Mata dan Cara Kerjanya

Mata merupakan salah satu indera manusia yang berfungsi untuk menangkap cahaya. Melalui mata, manusia akan menerima informasi dari dunia luar, informasi tersebut kemudian akan diteruskan ke otak untuk diolah sehingga informasi yang diperoleh tadi dapat diterima dengan baik oleh manusia.

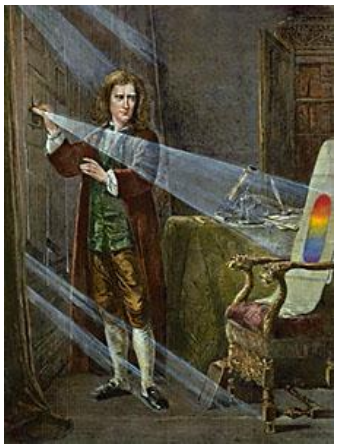
Kinerja mata manusia tidak jauh berbeda dengan kamera. Baik mata maupun kamera, cahaya masuk dari depan melalui lensa. Pada mata besarnya cahaya dikontrol oleh iris. Cahaya yang masuk tersebut kemudian dibiaskan dan menghasilkan bayangan yang jatuh tepat di retina. Dalam retina bayangan tersebut diubah menjadi isyarat elektris yang selanjutnya akan diteruskan ke otak melalui saraf optik. Di dalam retina terdapat fovea yang merupakan tempat berkumpulnya sel-sel kerucut dan berfungsi untuk mencerna warna yang berasal dari cahaya.



Gambar II.1 Pembentukan Bayangan di Mata
Sumber : Wade (2008)

II.1.2 Teori Penglihatan Warna

Selama 300 tahun lebih para ilmuwan telah mencoba menjelaskan alasan macam-macam warna dapat terlihat. Pada tahun 1666 Sir Isaac Newton menguji tentang fenomena warna dengan sebuah prisma. Ia meletakkan sebuah prisma di depan sebuah lubang jendela pada ruang yang gelap dan membiarkan sorotan sinar matahari menembus prisma, yang kemudian membentuk suatu spektrum pada selembar kertas putih. Hasil temuan Sir Isaac Newton ini dimuat dalam bukunya "Optics" (1704). Ia mengungkapkan bahwa warna itu ada dalam cahaya. Namun faktanya penglihatan akan warna disebabkan oleh proses penginderaan yang beragam. Menurut Atkinson, dkk (1987, h. 241-245) teori penglihatan warna terdiri dari teori trikomatik, teori warna oponen dan teori warna dua stadium.



Gambar II.2 Eksperimen Newton
Sumber : http://www.jordidkvumn.blogspot.com/ (22 Desember 2012)

1. Teori Trikromatik.

   Teori yang sudah dikenal dalam menganalisis persepsi warna adalah teori trikromatik. Teori trikomatik dideskripsikan oleh George Palmer pada makalah ilmiahnya yang berjudul *Theory of Light and Colour*, dan dipublikasikan pada tahun 1777. Palmer menyatakan bahwa retina mata mengandung tiga unsur yang memungkinkan terjadinya kelelahan selektif untuk menghasilkan efek dari warna. Palmer menduga bila satu atau dua dari ketiga unsur tadi tidak bekerja maka akan menghasilkan kebutaan dalam warna. Teori trikomatik juga digunakan oleh Thomas Young pada tahun 1807. Young adalah seorang dokter yang juga seorang ilmuwan yang serbabisa. Young menganggap hal yang dikatakan oleh Palmer adalah mustahil apabila jumlah reseptor pada retina harus sama dengan spektrum warna yang dilihat, dan memutuskan bahwa setiap *point* pada retina dapat dimasukkan ke dalam tiga atau lebih warna primer. Lima puluh tahun kemudian, Herman von Helmholtz mengembangkan teori Young. Sehingga teori trikomatik sampai sekarang dikenal pula sebagai teori Young-Helmholtz. Kesimpulan dari teori Young-Helmholtz adalah bahwa retina memiliki tiga jenis dasar reseptor (sel kerucut) (Birch, 2001, h. 10-11). Reseptor pendek yang sensitif pada gelombang cahaya pendek (biru), reseptor medium yang sensitif terhadap panjang gelombang sedang (hijau dan kuning) dan reseptor panjang yang sensitif terhadap panjang gelombang panjang (merah). Ketiga reseptor tersebut bekerjasama untuk menentukan sensasi warna yang ditangkap oleh mata manusia (Atkinson; dkk, 1987, h. 241).

   Teori trikomatik menyatakan bahwa kualitas warna diisyaratkan oleh aktifitas tiga reseptor spesifik untuk menghasilkan warna-warna yang beraneka ragam. Teori trikomatik menjelaskan berbagai buta warna dapat terjadi akibat satu atau lebih dari reseptor yang hilang. Teori trikomatik ini cukup berhasil, namun teori-teori mengenai trikomatik tersebut ditentang oleh teori Hering pada tahun 1870 yang menyatakan bahwa mata memiliki empat warna utama, yaitu merah, hijau, kuning dan biru (Atkinson; dkk, 1987, h. 242).

2. Teori Warna Oponen.

   Ewald Hering mengamati bahwa semua warna dapat dideskripsikan secara fenomologis sebagai warna merah, hijau, kuning dan biru. Hering menyatakan bahwa tidak ada warna yang ditangkap sebagai hijau kemerahan atau biru kekuningan. Namun campuran merah dan biru mungkin nampak kuning, dan campuran kuning dan biru nampak putih. Observasi tersebut menyatakan bahwa merah dan hijau membentuk pasangan oponen, seperti halnya kuning dan biru. Hering menekankan bahwa warna dalam pasangan oponen tidak dapat ditangkap secara bersamaan. Observasi fenomologis tersebut menyebabkan Hering mengajukan teori alternatif penglihatan warna yang disebut teori warna-oponen. Hering meyakini bahwa sistem visual memiliki dua reseptor yang sensitif pada warna-warna tertentu. Satu reseptor sensitif terhadap panjang gelombang merah-hijau, sedangkan satu reseptor yang lain sensitif terhadap panjang gelombang biru-kuning. Tiap unit berespon dengan cara yang berlawanan dengan warna oponennya. Misalnya reseptor merah-hijau akan meningkatkan sensitifitasnya apabila melihat warna merah dan menurunkan sensitifitasnya terhadap warna hijau. Oleh karena warna dalam pasangan oponen tidak dapat ditangkap secara bersamaan, maka hijau kemerahan dan biru kekuningan tidak dapat terjadi. Sedangkan putih dapat terlihat apabila kedua tipe reseptor seimbang (Atkinson; dkk, 1987, h. 242-243).

   Teori ini menjelaskan bagaimana manusia dapat melihat berbagai macam warna. Teori warna oponen mendapat banyak dukungan setelah ditemukannya sel oponen warna oleh DeValois dan Jacob pada tahun 1984. Sel tersebut aktif secara spontan, meningkatkan aktifitasnya sebagai respon dari suatu rentan panjang gelombang dan menurunkannya sebagai respon pada rentan panjang gelombang yang lain. Teori warna trikomatik dan teori warna oponen berkompetisi selama lebih dari separuh abad (Atkinson; dkk, 1987, h. 244).

3. Teori Warna Dua Stadium.

   Kontroversi mengenai teori-teori tersebut sempat dipecahkan oleh Donder pada tahun 1881 yang menyatakan bahwa penglihatan akan warna diproses dalam

rangkaian daerah pada mata, trikromasi dapat terjadi pada tingkat penerimaan, sinyal elektrik dari tiga tipe sel kerucut diproses pada sel syaraf pusat dan menghasilkan warna yang bertentangan dengan cahaya tergantung panjang gelombangnya. Konsep ini yang kemudian menjadi dasar teori penglihatan warna modern (Birch, 2001, h. 11).

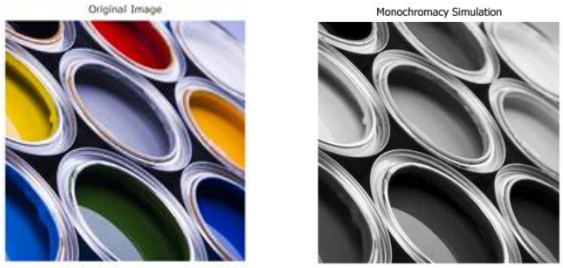
Teori yang paling lengkap diajukan oleh Jameson dan Hurvich pada tahun 1981. Mereka menyatakan tentang bagaimana reseptor pendek, medium dan panjang berhubungan dengan sel oponen warna untuk menghasilkan suatu sensasi warna. Sel oponen biru-kuning menerima masukan pembangkit dari reseptor pendek dan masukan penahan dari reseptor panjang. Jika terdapat muatan yang membangkitkan, pandangan oponen menghasilkan warna biru, namun apabila muatan penahannya lebih dominan, maka oponen akan menghasilkan isyarat warna kuning. Jika muatan yang diberikan seimbang maka akan menghasilkan warna kelabu. Hal ini juga terjadi pada reseptor oponen merah-hijau. Teori Jameson dan Hurvich ini disebut dengan teori warna dua stadium (Atkinson; dkk, 1987, h. 244-245).

II.1.3 Klasifikasi Buta Warna

Tidak semua penyandang buta warna mengalami masalah penglihatan warna yang sama. Berikut ini adalah klasifikasi buta warna menurut Zenny (2012, h. 22-24) :

1. Monokromasi. Monokromasi merupakan jenis gangguan mata yang sangat jarang ditemukan. Monokromasi sendiri dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *rod* monokromasi dan *cone* monokromasi.
   - *Rod* monokromasi

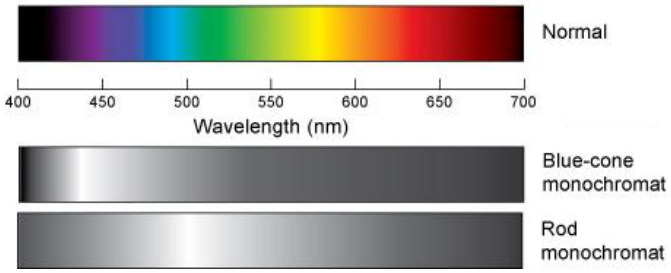
     Merupakan salah satu jenis buta warna yang diakibatkan oleh karena tidak berfungsinya semua sel kerucut pada retina mata. Penderita *rod* monokromasi hanya dapat melihat gradasi warna hitam, putih dan abu-abu.



Gambar II.3 Simulasi *Rod* Monokromasi
Sumber : http://www.colour-blindness.com/variations/ (9 Oktober 2012)

- *Cone* monokromasi

  Merupakan salah satu jenis buta warna yang disebabkan karena tidak berfungsinya dua sel kerucut pada retina. Penderita *cone* monokromasi masih bisa melihat warna tertentu karena 1 sel kerucutnya masih berfungsi.



Gambar II.4 Simulasi *Blue-Cone* Monokromasi
Sumber : http://www.cvrl.org/gallery/Dichromat_spectra.htm (19 Agustus 2013)

2. Dikromasi. Dikromasi yaitu tidak berfungsinya salah satu sel fotoreseptor pada retina mata. Dikromasi sendiri dibagi menjadi 3 jenis sesuai dengan sel kerucut yang mengalami kerusakan, yaitu :

   - Protanopia

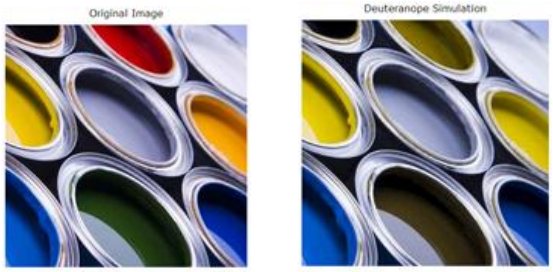
     Merupakan jenis dikromasi yang disebabkan oleh tidak berfungsinya reseptor penangkap panjang gelombang merah. Menyebabkan penyandang protanopia tidak dapat melihat spektrum cahaya merah. Biasa disebut juga buta warna merah hijau.



Gambar II.5 Simulasi Protanopia
Sumber : http://www.colour-blindness.com/variations/ (9 Oktober 2012)

- Deutanopia

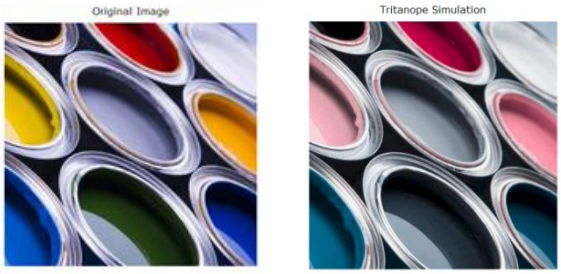
  Merupakan jenis dikromasi yang disebabkan oleh tidak berfungsinya reseptor penangkap panjang gelombang hijau. Menyebabkan penyandang protanopia kesulitan dalam membedakan *hue* pada spektrum warna merah dan hijau.



Gambar II.6 Simulasi Deutanopia
Sumber : http://www.colour-blindness.com/variations/ (9 Oktober 2012)

- Tritanopia

  Merupakan jenis dikromasi yang disebabkan oleh tidak berfungsinya reseptor penangkap panjang gelombang pendek, yaitu reseptor yang menangkap cahaya berwarna biru. Menyebabkan penyandang tritanopia kesulitan dalam membedakan warna biru-kuning dari spektrum cahaya. Penyandang buta warna tritanopia juga disebut dengan penyandang buta warna biru-kuning.



Gambar II.7 Simulasi Tritanopia
Sumber : http://www.colour-blindness.com/variations/ (9 Oktober 2012)

3. Trikomasi. Trikomasi merupakan jenis buta warna yang sering ditemukan diantara jenis buta warna yang lain. Penderita trikomasi memiliki ketiga sel kerucut yang lengkap. Namun salah satu dari ketiga sel reseptor tersebut mengalami kerusakan mekanisme sensitifitas. Sehingga penyandang trikomasi tidak dapat membedakan warna atau campuran warna tertentu. Trikomasi dibagi menjadi 3 menurut sel fotoreseptor yang mengalami kerusakan sensitifitas, yaitu :

- Protanomaly

  Merupakan jenis trikomasi yang disebabkan oleh berkurangnya sensitifitas mata terhadap cahaya merah. Mengakibatkan penderita tidak dapat membedakan spektrum warna merah-hitam.

- Deuteranomaly

  Merupakan jenis trikomasi yang disebabkan oleh berkurangnya sensitifitas mata terhadap cahaya hijau. Mengakibatkan penderita kesulitan dalam membedakan *hue* dalam arena spektrum warna merah,orange, kuning, dan hijau. Warna yang mereka lihat *hue*-nya lebih mendekati warna merah.

- Tritanomaly

  Merupakan jenis trikomasi yang disebabkan oleh berkurangnya sensitifitas mata terhadap cahaya biru. Penglihatan akan panjang gelombak pendek (biru) ini bergeser ke arah hijau dari spektrum warna.

II.1.4 Tes Buta Warna

Tes yang biasa dilakukan untuk mengetahui seseorang itu buta warna atau tidak adalah tes ishihara dan tes menyusun warna. Namun yang sering digunakan oleh kalangan medis adalah tes ishihara.

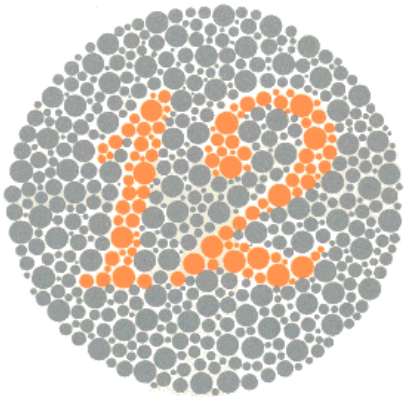


Gambar II.8 Tes Ishihara
Sumber : http://www.thetelegram.com/News/Local/2010-07-27/article-1619400/C-is-for-colour-blind/1 (10 Oktober 2012)



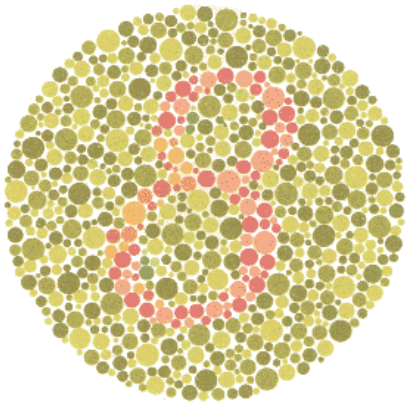
Gambar II.9 Tes Menyusun Warna
Sumber : http://www.thetelegram.com/News/Local/2010-07-27/article-1619400/C-is-for-colour-blind/1 (10 Oktober 2012)

Tes Ishihara adalah tes buta warna yang dikembangkan oleh Dr. Shinobu Ishihara. Tes ini pertama kali dipublikasi pada tahun 1917 di Jepang. Sejak saat itu, tes ini terus digunakan di seluruh dunia, sampai sekarang. Tes buta warna Ishihara terdiri dari lembaran yang didalamnya terdapat titik-titik dengan berbagai warna dan ukuran. Titik berwarna tersebut disusun sehingga membentuk lingkaran. Warna titik itu dibuat sedemikian rupa sehingga orang buta warna tidak akan melihat perbedaan warna seperti yang dilihat orang normal. Di bawah ini adalah beberapa contoh plate pada tes buta warna ishihara :



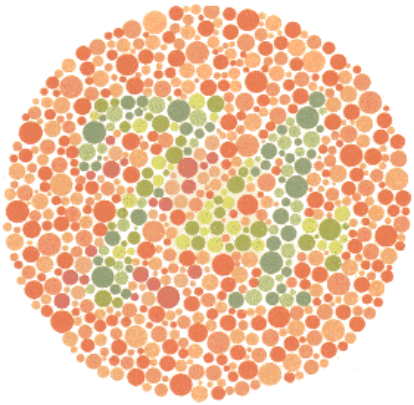
Mata normal, buta warna merah-hijau, maupun buta warna total akan melihat angka 12.

Gambar II.10 Plate Tes Ishihara 1
Sumber : http://www.colour-blindness.com/colour-blindness-tests/ishihara-colour-test-plates/ (9 Oktober 2012)



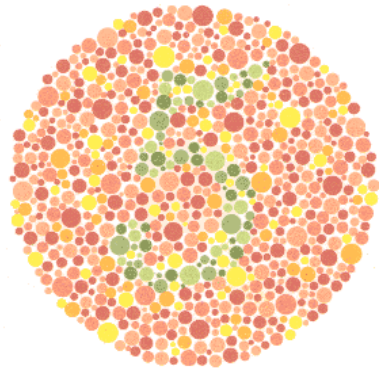
Mereka yang memiliki penglihatan warna yang normal melihat angka 8. Sedangkan penyandang buta warna hijau merah akan melihat angka 3. Penyandang buta warna total tidak dapat melihat angka apa pun.

Gambar II.11 Plate Tes Ishihara 2
Sumber : http://www.colour-blindness.com/colour-blindness-tests/ishihara-colour-test-plates/ (9 Oktober 2012)



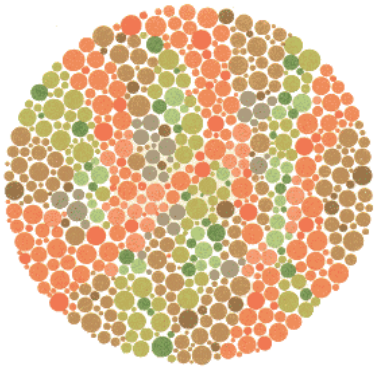
Mereka yang memiliki penglihatan warna yang normal melihat angka 74. Sedangkan penyandang buta warna hijau merah akan melihat angka 21. Penyandang buta warna total tidak dapat melihat angka apa pun.

Gambar II.12 Plate Tes Ishihara 3
Sumber : http://www.colour-blindness.com/colour-blindness-tests/ishihara-colour-test-plates/ (9 Oktober 2012)



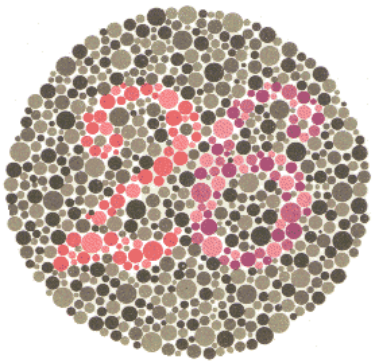
Mereka yang memiliki penglihatan warna yang normal melihat angka 5. Sedangkan penyandang buta warna tidak dapat melihat angka apa pun.

Gambar II.13 Plate Tes Ishihara 4
Sumber : http://www.colour-blindness.com/colour-blindness-tests/ishihara-colour-test-plates/ (9 Oktober 2012)



Orang-orang yang memiliki penglihatan warna normal dan buta warna total tidak dapat melihat angka apa pun. Sedangkan penyandang buta warna hijau merah akan melihat angka 45.

Gambar II.14 Plate Tes Ishihara 5
Sumber : http://www.colour-blindness.com/colour-blindness-tests/ishihara-colour-test-plates/ (9 Oktober 2012)



Gambar II.15 Plate Tes Ishihara 6
Sumber : http://www.colour-blindness.com/colour-blindness-tests/ishihara-colour-test-plates/ (9 Oktober 2012)

Mereka yang memiliki penglihatan warna yang normal melihat angka 26. Sedangkan penyandang buta warna protanopia akan melihat angka 6, buta warna protonomaly samar-samar akan melihat angka 2. Penyandang buta warna deuteranopia akan melihat angka 2, buta warna deuteranomaly samar-samar akan melihat angka 6. Penyandang buta warna total tidak dapat melihat angka apa pun.

II.2 Karya Visual

Karya merupakan hasil buatan atau pekerjaan. Sedangkan visual adalah yang dapat dilihat dengan mata. Ekosiswi (2009) mengatakan "visual dapat menunjuk pada berbagai hal seperti mimpi, imajinasi, seni, tulisan, ruang cyber dan semua penggambaran baik fisik maupun metafisik" (h. 79). Karya visual dapat didefinisikan sebagai hasil pekerjaan yang dapat dilihat dengan mata yang berasal dari pemikiran *creator*. Macam-macam karya visual diantaranya adalah foto, tipografi, animasi, poster, brosur, komik, lukisan, ilustrasi, video, *packaging* dan lain sebagainya.

II.2.1 Proses Penciptaan Karya Visual

Karya visual diciptakan dengan kemampuan masing-masing pembuat karya. Proses penciptaan karya atau tahap kreasi akan melalui tahapan-tahapan tertentu. Seperti yang ditulis Damajanti dalam bukunya Psikologi Seni, proses kreasi menurut Wallas akan melibatkan empat tahap berurutan, yaitu *preparation*, *incubation, illumination,* dan *verification* (Damajanti, 2006, h. 23).

Proses berkarya berawal dari tahap persiapan (*preparation),* yaitu tahap pengumpulan informasi untuk memecahkan suatu masalah. Pengeraman

(*incubation),* yaitu proses secara pra-sadar untuk menimbulkan suatu inspirasi. Tahap mendapatkan ilham (*illumination),* merupakan saat dimana timbulnya inspirasi atau gagasan baru. Tahap pembuktian atau pengujian (*verification),* yaitu tahap ketika ide tersebut harus diuji terhadap realitas.

II.2.2 Unsur-unsur Dalam Karya Visual

Dalam suatu karya visual terdapat beberapa unsur yang dapat diperhatikan, unsur- unsur tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Titik

   Titik merupakan salah satu unsur visual yang berukuran kecil, yang ukuran panjang atau lebarnya tidak memiliki arti dan sering ditampilkan ke dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu (Kusrianto, 2007, h. 30).

2. Garis

   Garis merupakan salah satu unsur visual yang dapat menghadirkan batas dari suatu bentuk. Cirinya adalah memiliki arah dan memanjang. Kualitas garis ditentukan oleh orang yang membuatnya serta media yang digunakannya. Berikut adalah macam-macam garis beserta efek psikologi yang dihasilkannya:

   a. Berdasarkan bentuk garisnya

Tabel II.1 Macam-macam Garis Berdasarkan Bentuk
Sumber : Davis (1980)

Variasi	Tampilan	Kesan
Lurus		Langsung, maskulin, tepat, yakin, kaku, keras
Lengkung		Lemah-lembut, fleksibel, bebas, lepas, anggun, feminim, pasif
Setengah lingkaran		Dinamis, feminim, tidak terkendali, aktif, kekanak-kanakan, kuat, tidak stabil
Bengkok		Kuat, lemah-lembut
Bergerigi		Kasar, gelisah, gugup, sibuk, ramai, tidak

		stabil, tidak teratur, menggairahkan
Spiral		Ramai, aktif, lembut, feminim, ramai, elastis, ketidakpercayaan.
Bergelombang		Feminim, berombak, lembut, mengalir, anggun, fleksibel, ragu-ragu
Berlekuk		Kelembutan, kefeminiman, kegembiraan
Zig-zag		Tajam, ramai, maskulin, kasar, kaku
Berkerut		Kasar, kompleks

b. Berdasarkan ketebalan garisnya

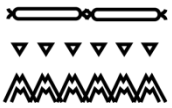
Tabel II.2 Macam-macam Garis Berdasarkan Ketebalan
Sumber : Davis (1980)

Variasi	Tampilan	Kesan
Tebal		Kuat, agresif, tegas, yakin, maskulin
Tipis		Lemah-lembut, mempercantik, feminim, pasif, tenang, halus
Tidak rata		Goyah, ketidakpercayaan, bertanya, tidak aman
Rata		Halus, licin, sopan, ramah, kokoh, aman, tegas, akrab, pasti

c. Berdasarkan kerapatan garisnya

Tabel II.3 Macam-macam Garis Berdasarkan Kerapatan
Sumber : Davis (1980)

Variasi	Tampilan	Kesan
Terus/ tidak putus		Konsisten, pasti, nyata, mengalir, tegas, elegan
Putus-putus		Kurang pasti, sederhana, *playful*, memotong
Titik-titik		Kurang pasti, sederhana, memotong, bernada

Kombinasi		Dekorasi, rapuh, sederhana

3. Bidang (*Shape*)

Bidang merupakan unsur visual yang memiliki panjang dan lebar. Bidang dibagi menjadi dua macam berdasarkan bentuknya, yaitu bidang geometri dan bidang non-geometri. Bidang geometri adalah bidang yang mudah untuk diukur luasnya, seperti persegi, persegi panjang, segitiga,dan lain sebagainya. Sedangkan bidang non-geometri adalah bidang yang sukar untuk diukur luasnya, karena bentuknya yang bebas. *Shape* dapat terjadi apabila dibatasi oleh sebuah garis atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang seniman. Macam-macam perubahan wujud menurut Dharsono (2007), yaitu :

- Stilisasi, merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap garis pada objek atau benda tersebut. Contoh : motif batik, lukisan tradisional batik (h. 71).
- Distorsi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar, misalnya pada penggambaran tokoh gatot kaca atau penggambaran topeng (h. 71).
- Transformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Contohnya penggambaran dalam pewayangan yang menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia (h. 72).
- Disformasi, merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki (h. 72).

4. Ruang

   Ruang dibentuk berdasarkan bidang yang membangunnya. Ruang mengarah pada bentuk tiga dimensi, sehingga keberadaannya tidak dapat diraba, namun dapat dimengerti. Ruang dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah ruang yang dapat dibuktikan keberadaannya dengan indera peraba dan sesuai dengan apa yang dilihat. Sedangkan ruang semu adalah ruang yang tidak dapat dibuktikan keberadaannya dengan indera peraba, namun hanya dapat ditangkap oleh indera penglihatan.

5. Warna

   Kusrianto (2009) menjelaskan "warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan serta mampu merancang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll" (h. 46). Davis (seperti dikutip Darmaprawira, 2002) warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya. Berdasarkan pemaparan tersebut, warna dapat didefinisikan sebagai suatu unsur visual yang dapat mempengaruhi persepsi dan mampu mempengaruhi emosi atau suasana hati bagi yang melihatnya. Oleh karena itu peranan warna dapat dibedakan menjadi: warna sebagai warna, yaitu warna hadir untuk membedakan ciri dari sesuatu hal dengan sesuatu yang lain. Warna sebagai representasi alam, yaitu warna hadir sebagai gambaran tentang apa yang dilihatnya, seperti pada gambar naturalis atau realis. Warna sebagai tanda/ lambang/ simbol, yaitu warna hadir sebagai suatu kebiasaan umum yang telah dikenal oleh masyarakat luas (Dharsono, 2007, h. 76-77).

   Psikologi Warna

   Masing-masing warna dapat menimbulkan kesan secara psikologis. Berikut ini adalah daftar warna dan kesan psikologis yang ditimbulkan oleh warna

menurut Molly E. Holzschlag seorang pakar tentang warna seperti yang dikutip Kusrianto (2009, h. 47) :

Tabel II.4 Psikologi Warna
Sumber : Kusrianto (2009)

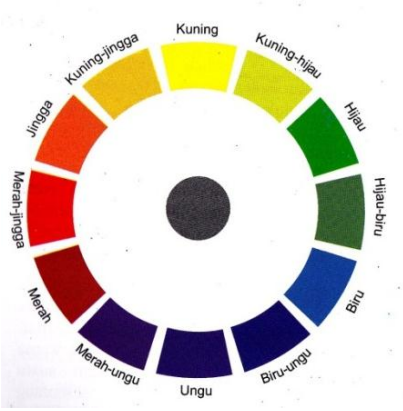
Warna	Kesan Psikologis yang Ditimbulkan
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
Kuning	Optimis, harapan filosofi, ketidakjujuran/ kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan.
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
Abu-abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
Putih	Kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, tanpa dosa, steril, kematian.
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

Dimensi Warna

Dimensi warna versi Albert Munsell meliputi nama warna, nilai atau derajat dan khroma atau intensitas (Darmaprawira, 2002, h. 51).

- Nama Warna *(Hue)*

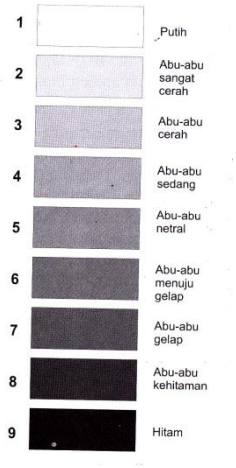
  Nama warna dibutuhkan untuk dapat membedakan warna antara yang satu dengan warna yang lain.



Gambar II.16 Lingkaran Warna Munsell
Sumber : Darmaprawira (2002)

- Nilai Warna

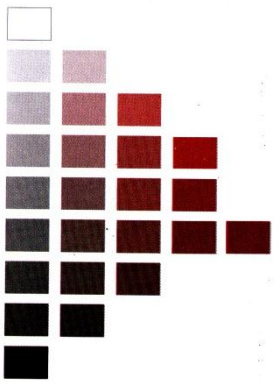
  Nilai warna merupakan tigkat kecerahan pada warna. Nilai yang cerah akan menambah ukuran luas suatu objek, sedangkan nilai gelap akan terlihat memperkecil ukuran objek.



Gambar II.17 Nilai Warna
Sumber : Darmaprawira (2002)

- Intensitas Warna *(Chroma)*

  Intensitas warna adalah kekuatan atau kelemahan warna , daya pancar warna dan kemurnian warna. Kesamaan dan perbedaan intensitas warna akan mempengaruhi hubungan atau komposisi antar warna.



Gambar II.18 Intensitas Warna
Sumber : Darmaprawira (2002)

Komposisi Warna

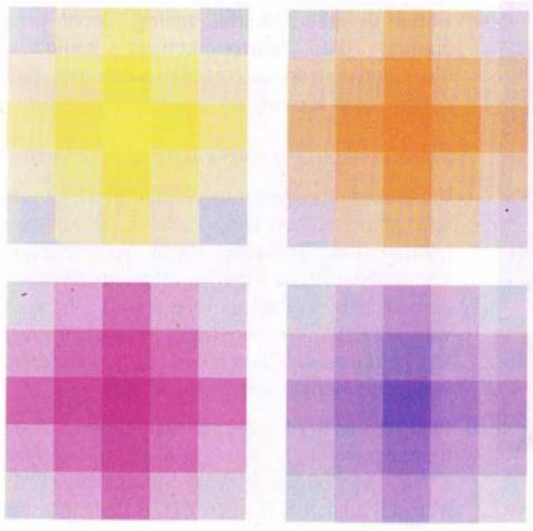
Darmaprawira (2002) menjelaskan “komposisi adalah susunan warna-warna yang diatur untuk tujuan seni, baik seni rupa murni seperti lukisan, patung, seni grafis, keramik, maupun untuk seni terpakai atau desain” (h. 65). Komposisi pada sebuah karya akan menghasilkan nilai estetika tersendiri. Berikut adalah macam-macam komposisi warna menurut Darmaprawira (2002, h. 68-85) :

- Susunan warna perulangan

  Pengulangan warna berarti menggunakan warna yang di tempat yang berbeda pada suatu komposisi. Memberikan kesan tenang dan halus. Tetapi akan memberikan kesan yang membosankan apabila terlalu banyak digunakan.

- Susunan warna selaras

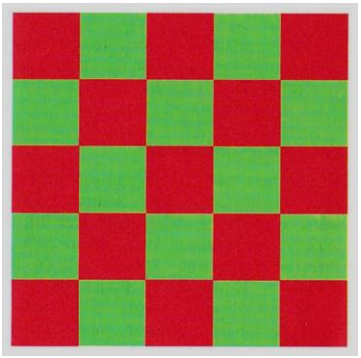
  Warna selaras biasanya berskema warna monokromatik atau analogus (komposisi warna dengan warna yang berdampingan dalam lingkaran warna). Namun selain dari skema warna tersebut, warna selaras juga dapat dihasilkan dari keselarasan warna-warna kontras. Keselarasan monokhromatik adalah campuran warna dari ketiga dimensi warna, yaitu dengan *hue* yang sama namun *value* dan *chroma* yang berbeda. Keselarasan polikhromatik merupakan campuran warna murni dengan salah satu deret nilai. Keselarasan kontras adalah susunan komposisi warna dengan menggunakan warna yang bertentangan.



Gambar II.19 Keselarasan Monokhromatik
Sumber : Darmaprawira (2002)

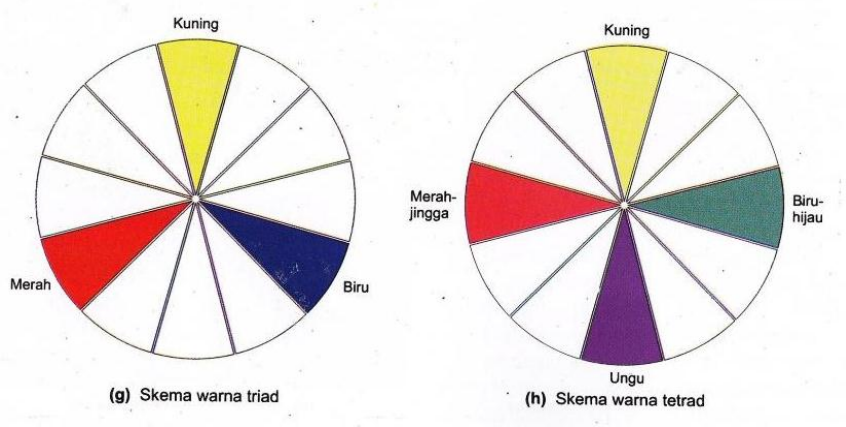


Gambar II.20 Keselarasan Polikhromatik
Sumber : Darmaprawira (2002)



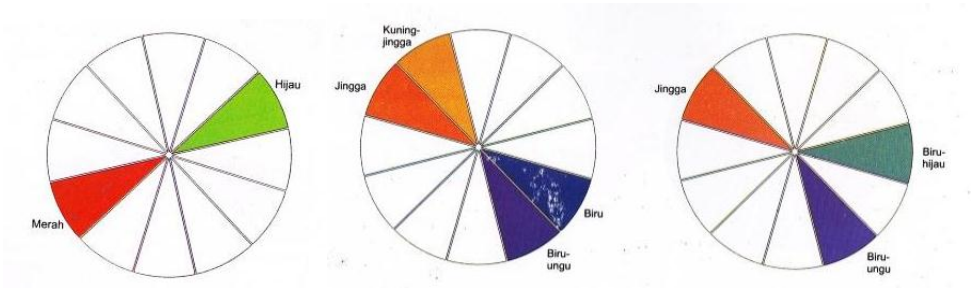
Gambar II.21 Keselarasan Kontras
Sumber : Darmaprawira (2002)

Keselarasan kontras dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu kontras warna yang merupakan kombinasi warna yang letaknya bersebrangan (skema warna triad maupun tetrad), hitam dan putih termasuk jenis komposisi ini. Sifat yang ditonjolkan dari komposisi ini adalah kuat, teguh dan pasti.



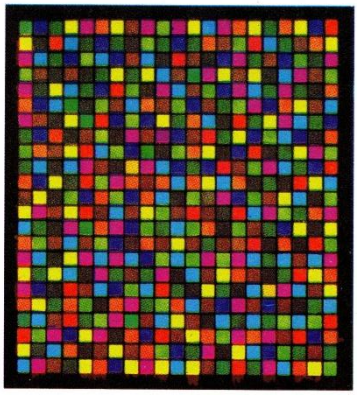
Gambar II.22 Skema Triad dan Tetrad
Sumber : Darmaprawira (2002)

Kontras nilai, yaitu dengan menggunakan terang gelapnya warna. Kontras suhu warna, yaitu komposisi yang menggunakan panas dinginnya warna. Deretan warna panas dalam lingkaran warna dimulai dari Merah-Ungu sampai Kuning. Sedangkan yang termasuk ke dalam warna sejuk adalah deretan yang mulai dari Kuning-Hijau sampai Ungu. Kontras komplementer, yaitu komposisi warna dengan menggunakan warna yang letaknya berhadapan pada lingkaran warna.



Gambar II.23 Skema Warna Komplementer,
Double Komplementer, dan Split Komplementer
Sumber : Darmaprawira (2002)

Kontras simultan, yaitu komposisi warna-warna kontras yang apabila disatukan akan menghasilkan gejala ilusi. Kontras simultan terjadi pada komposisi warna yang mengandalkan perbedaan nilai dan intensitas warna. Kontras saturasi merupakan komposisi warna kontras yang saturasinya maksimal. Kontras ekstensi merupakan komposisi yang memperlihatkan jumlah atau proporsi besar kecilnya warna atau banyak sedikitnya warna dengan warna lainnya.



Gambar II.24 Kontras Simultan
Sumber : Darmaprawira (2002)

6. Tekstur

   Tekstur merupakan nilai raba dari suatu permukan. Tekstur dapat dibagi menjadi dua berdasarkan fisiknya, yaitu tekstur halus dan tekstur kasar. Sedangkan berdasarkan tampilannya tekstur juga dibagi menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu tekstur dapat disebut nyata apabila terdapat kesamaan sensasi antara perabaan dan penglihatan, dan dapat disebut semu apabila terdapat perbedaan sensasi antara perabaan dan penglihatan (Kusrianto, 2009, h. 32).

II.2.3 Kualitas Karya

Dalam sebuah karya desain tentu memperhatikan prinsip-prinsip sebuah komposisi. Prinsip-prinsip komposisi tersebut diantaranya adalah keselarasan, kontras, kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan, aksentuasi, dan proporsi. Dharsono (2007) mengatakan bahwa "keindahan pada dasarnya adalah sejumlah kualitas pokok tertentu yang terdapat pada sesuatu hal. Kualitas yang paling sering disebut adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symmetry*), keseimbangan (*balance*) dan perlawanan (*contrast*)" (h. 2). Namun karena kesetangkupan sama dengan pembahasan keseimbangan, maka prinsip-prinsip dalam komposisi yang akan dibahas adalah *unity, harmony, balance, dan contrast.* Berikut pembahasannya menurut Dharsono (2007) :

1. Kesatuan (*Unity*)

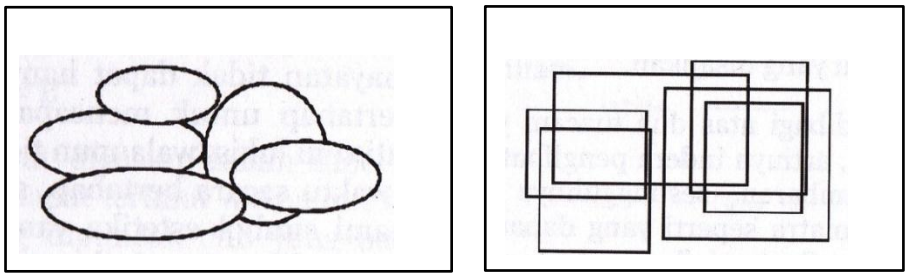
   Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi dengan hubungannya atas unsur-unsur karya visual, hingga menampilkan kesan yang utuh secara keseluruhan. Perpaduan unsur-unsur yang ada dalam karya visual akan mempengaruhi berhasil atau tidaknya pencapaian bentuk estetik pada suatu karya tersebut. Keutuhan dapat ditonjolkan karena adanya dominasi yang dihasilkan, seperti dalam memperkuat nilai kontras pada komposisinya (h. 83).



Gambar II.25 Kesatuan
Sumber : Kusrianto (2009)

2. Keselarasan (*Harmony*)

   Jika unsur-unsur dalam suatu karya visual dipadukan secara berdampingan maka akan menimbulkan kombinasi tertentu dan akan menimbulkan keserasian atau keselarasan (h. 80).



Gambar II.26 Paduan Selaras Bentuk
Sumber : Dharsono (2007)

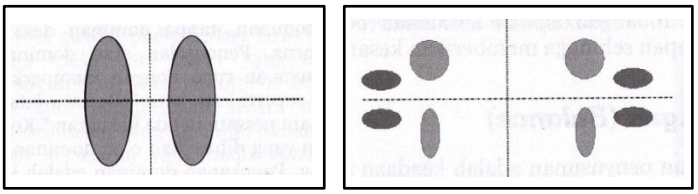
3. Keseimbangan (*Balance*)

   Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, bentuk, warna, tekstur, dan unsur-unsur lainnya (h. 83). Terdapat dua macam keseimbangan, yaitu :

   - Keseimbangan formal (*formal balance*), merupakan keseimbangan pada dua pihak yang berlawanan. Unsur-unsur sejenis dan identitas visual disusun pada jarak yang sama (h. 84).



Gambar II.27 Keseimbangan Simetris
Sumber : Kusrianto (2009)

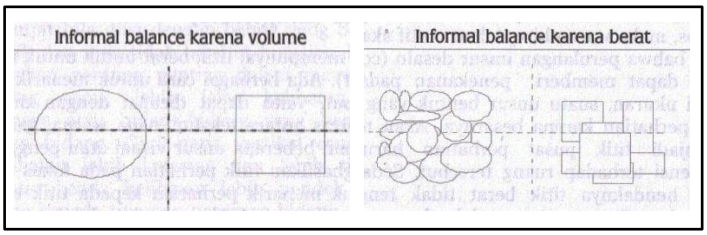


Gambar II.28 Paduan Keseimbangan Formal
Sumber : Dharsono (2007)

- Keseimbangan informal (in*formal balance),* merupakan keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris (h. 85).



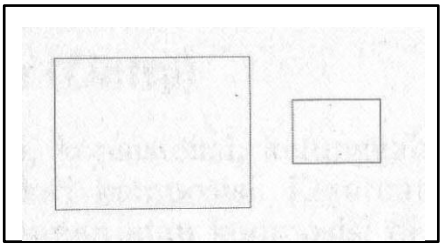
Gambar II.29 Keseimbangan Asimetris
Sumber : Kusrianto (2009)



Gambar II.30 Paduan Keseimbangan Informal
Sumber : Dharsono (2007)

4. Perlawanan (*Contrast*)

   Kontras merupakan perpaduan unsur-unsur yang sangat berbeda dan terlihat jelas. Perpaduan kontras dapat terjadi karena ukuran, bentuk dan warna yang berbeda tajam dalam sebuah komposisi. Kontras berfungsi untuk merangsang minat, menghidupkan desain dan merupakan hal yang berpengaruh dalam pencapaian bentuk (h. 81).



Gambar II.31 Paduan Kontras Ukuran
Sumber : Dharsono (2007)



Gambar II.32 Kontras
Sumber : Kusrianto (2009)

II. 3 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu dari macam-macam jenis karya visual. Ilustrasi dapat dijelaskan menurut definisi, fungsi, jenis, media, langkah dan tekniknya.

II.3.1 Definisi Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu ilustrare yang berarti penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Kusrianto (2009) menjelaskan "ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu" (h. 110). Ilustrasi dapat didefinisikan

sebagai salah satu hasil karya yang menggunakan bentuk visual untuk memperjelas naskah atau cerita yang menyertainya.

II.3.2 Fungsi Ilustrasi

Dari fungsi-fungsi ilustrasi menurut Kusrianto (2009, h. 111) dan menurut AnneAhira (para 4), maka fungsi khusus ilustrasi diantaranya adalah :

- Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam suatu cerita.
- Menampilkan gambaran dari suatu item atau alat yang digunakan dalam tulisan ilmiah maupun buku pelajaran.
- Memvisualkan langkah-langkah kerja seperti dalam *manual book.*
- Mengkomunikasikan cerita dalam bentuk visual.
- Menampilkan gambar-gambar yang bersifat humor untuk menghibur pembaca.
- Memvisualisasikan atau menerangkan suatu konsep.

II.3.3 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi menurut Putra (2013, h. 2) dapat dibedakan ke dalam dua jenis, yaitu ilustrasi menurut coraknya serta ilustrasi berdasarkan ragamnya.

- Ilustrasi berdasarkan coraknya.

  Ilustrasi berdasarkan corak dan bentuknya dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu :

  a. Corak realistis, yaitu gambar maupun lukisan yang dibuat menyerupai wujud aslinya dan sesuai dengan anatomi serta proporsinya.



Gambar II.33 Ilustrasi Realis
Sumber : http://painting.about.com/od/paintingforbeginners/tp/painting-realism.htm (19 Agustus 2013)

b. Corak dekoratif, yaitu corak atau bentuk yang mengalami perubahan tetapi tidak meninggalkan ciri atau karakter yang khas dari bentuk aslinya.



Gambar II.34 Ilustrasi Dekoratif
Sumber : http://ditaalfajrin07.blogspot.com/2012/02/f-langkah-menggambar-ilustrasi.html#comment-form (5 April 2013)

c. Corak karikaturis, yaitu gambar yang melebih-lebihkan atau menonjolkan sebagian bentuk tubuh obyek yang digambar namun masih terlihat karakter aslinya.

d. Corak ekspresionis, yaitu gambar ekspresi yang masih dikenali bentuk aslinya walaupun tidak nampak seperti pada kenyataannya.



Gambar II.35 Ilustrasi Ekspresionis
Sumber : http://wisnujadmika.wordpress.com/my-book/ (9 April 2013)

- Ilustrasi berdasarkan ragamnya.

  Menurut Putra (2012, h. 3) berdasarkan ragamnya ilustrasi dapat dibedakan menjadi beberapa tiga jenis, diantaranya :

  a. Ilustrasi komik, yaitu rangkaian gambar yang saling berhubungan dan mengandung suatu cerita.

  b. Ilustrasi *cover* buku, yaitu ilustrasi yang menghiasi sampul sebuah buku dan mewakili isi dari buku tersebut, seperti pada majalah atau surat kabar.

c. Ilustrasi karya sastra, yaitu seperti yang terdapat dalam cerita pendek atau cerita bergambar.

II.3.4 Media Ilustrasi

Dalam menghasilkan proses ilustasi, pertimbangan media akan menentukan hasil karya. Media yang digunakan dalam ilustrasi dibagi menjadi dua macam, yaitu media warna dan media kertas.

a. Media Warna

Media warna dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu media warna hitam putih dan media pewarna (Putra, 2013, h. 3-4). Media hitam putih dan pewarna tersebut diantaranya :

- Media garis/ hitam putih. Dahulu banyak orang yang menggambar ilustrasi dengan menggunakan trekpen sebagai alat utamanya dan bak tinta sebagai pewarnanya. Dengan perkembangan teknologi saat ini banyak peralatan yang lebih mudah dan praktis untuk digunakan, seperti spidol, rapido, pena bahkan computer. Media hitam putih ini sangat dibutuhkan oleh seniman dan desainer untuk memperlihatkan *outline* dan tepi-tepi dari bangunan dan bentuk.
- Cat air, merupakan media yang digunakan untuk mewarnai dan penggunaannya memakai air. Cat air dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *transparent watercolor* dan *opaque watercolor.*
- Pensil warna, merupakan media kering (*dry media*) yang mudah untuk digunakan karena tidak memerlukan proses pencucian kuas seperti penggunaan media cat air, dan dapat diaplikasikan dengan goresan yang tipis maupun tebal.
- Marker, merupakan salah satu media warna yang dapat menimbulkan kesan warna tembus pandang yang serupa dengan cat air .
- Pastel, merupakan media warna yang paling cepat dan dapat digunakan secara bebas, contohnya seperti saat melakukan kombinasi warna.

b. Media Kertas

Berikut ini adalah media kertas yang sering digunakan oleh para desainer maupun seniman menurut Doyle (2002, h. 34-39) :

- Kertas kalkir, kertas ini memiliki bahan yang transparan dan dapat digunakan untuk gambar sketsa sampai desain warna.
- Kertas bernada warna, kertas ini dapat memudahkan desainer dalam menyelesaikan karya ilustrasi yang berwarna dengan sangat cepat.
- Kertas bond, kertas ini relatif mulus, namun memiiki serat untuk memungkinkan penggunaan pensil warna dan pastel.
- Kertas canson, kertas ini merupakan kertas yang memiliki struktur dan memiliki warna yang beraneka ragam.
- Kertas bristol, yaitu kertas yang padat dan memiliki hasil yang sangat bagus apabila menggunakan marker dikarenakan hasilnya yang tidak rapi dibandingkan dengan media kertas lain.

II.3.5 Langkah Menggambar Ilustrasi

Dalam menghasilkan karya ilustrasi yang baik, terdapat beberapa tahapan yang lazim dilakukan oleh seorang ilustrator. Tahapan-tahapan menggambar ilustrasi menurut Putra (2012, h. 4) terdiri atas gagasan, sketsa dan pewarnaan.

- Gagasan atau ide.

  Ilustrator diharuskan memahami cerita maupun pesan yang terdapat di dalam suatu cerita untuk mendapatkan ide yang tepat dan sesuai, sehingga dapat menentukan ilustrasi yang akan dibuat. Gagasan dapat berupa adegan yang paling menonjol dalam sebuah cerita. Setelah gagasan sudah didapatkan, corak gambar dan media yang akan digunakan dapat ditentukan.

- Sketsa.

  Sketsa adalah proses menggambar dengan membuat rancangan gambar yang kasar dan ringan berdasarkan gagasan yang sudah didapatkan untuk memudahkan dalam mengerjakan tahapan yang selanjutnya. Sketsa dapat digambar dengan menggunakan pensil, pensil warna atau langsung menggunakan media yang akan dipakai untuk proses tahapan selanjutnya.

Unsur-unsur seperti keseimbangan, komposisi, perspektif dan yang lainnya harus diperhatikan pula dalam tahapan mensket.

- Pewarnaan.

  Setelah tahapan sketsa selesai, tahapan yang dapat dikerjakan selanjutnya adalah pewarnaan. Teknik yang dapat dilakukan dalam proses pewarnaan bisa dengan teknik hitam-putih maupun teknik pembagian warna. Pewarnaan dalam menggambar ekspresi dapat dihasilkan dengan mempertimbangkan dua corak, yaitu corak realis dan corak non realis. Pewarnaan corak realis harus sesuai dengan keadaan nyata. Sedangkan pewarnaan corak bukan realis lebih bebas atau tidak terikat oleh warna aslinya. Dalam melakukan proses pewarnaan juga terdapat teknik untuk melakukan sapuan warna. Sapuan warna (*wash*) merupakan suatu endapan warna pada kertas. Sapuan warna dapat terlihat dalam kegiatan melukis, teknik yang sering digunakan dalam melukis menurut Zulkarnain (2013) diantaranya adalah :

  a. Washes

  Flat Wash merupakan teknik dasar dalam melukis dengan cat air, yaitu dengan membasahi area kertas yang akan ditutupi warna, sehingga lebih mudah dalam mencampurkan warna yang diinginkan di area kertas. Sapuan bergradasi (*graded wash*), merupakan sapuan warna yang dilakukan secara berangsur-angsur yang dapat memberikan kesan dimensi warna pada permukaannya. Warna yang digunakan dicairkan pada setiap sapuan horizontalnya, sehingga menghasilkan warna yang semakin memudar. Contoh *graded wash* pada gambar di bawah ini menggambarkan langit.



Gambar II.36 *Washes*
Sumber : http://berita-sore.blogspot.com/2011/06/teknik-teknik-melukis-dengan-cat-air.html (4 April 2013)

  b. Glazing

  Teknik ini hampir sama dengan teknis *washes*, tetapi menggunakan sapuan warna yang tipis dan transparan di atas permukaan yang sudah mengering.

Setiap penambahan warna baru, warna sebelumnya telah kering. Contoh *glazing* terlihat pada warna kelabu.



Gambar II.37 *Glazing*
Sumber : http://berita-sore.blogspot.com/2011/06/teknik-teknik-melukis-dengan-cat-air.html (4 April 2013)

c. *Wet in Wet*

Wet in wet adalah proses pewarnaan cat air di atas kertas yang basah. Contoh teknik *wet in wet* pada gambar di bawah ini terdapat pada area berwarna hitam.



Gambar II.38 *Wet in Wet*
Sumber : http://berita-sore.blogspot.com/2011/06/teknik-teknik-melukis-dengan-cat-air.html (4 April 2013)

d. *Dry Brush*

Pada teknik ini, kuas yang sudah dicelupkan warna seperlunya disapukan seluruhnya di atas permukaan kertas yang kering. Contoh Teknik *dry brush* pada gambar dibawah ini adalah pada sapuan warna putih.



Gambar II.39 *Dry Brush*
Sumber : http://berita-sore.blogspot.com/2011/06/teknik-teknik-melukis-dengan-cat-air.html (4 April 2013)

e. *Lifting Off*

Teknik mengangkat atau menghapus warna cat air yang terlanjur diaplikasikan setelah kertas kering. Dengan cara membasahi area warna yang akan dihapus dengan kuas dan air bersih, lalu diserap dengan *tissue*.

f. *Dropping in Color*

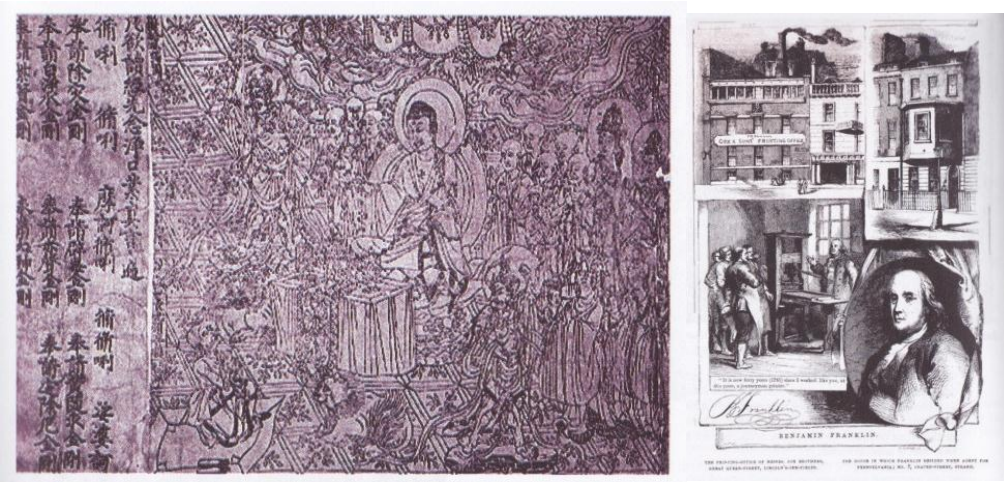
Dropping in color adalah suatu proses pencampuran warna dan tekstur cat air pada lukisan yang basah.

II.3.6 Teknik Pembuatan Ilustrasi

Terdapat teknik-teknik yang dikenal dalam pembuatan ilustrasi. Teknik-teknik yang ada dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual karangan Kusrianto (2009, h.140-147) diantaranya :

- Teknik Woodcut

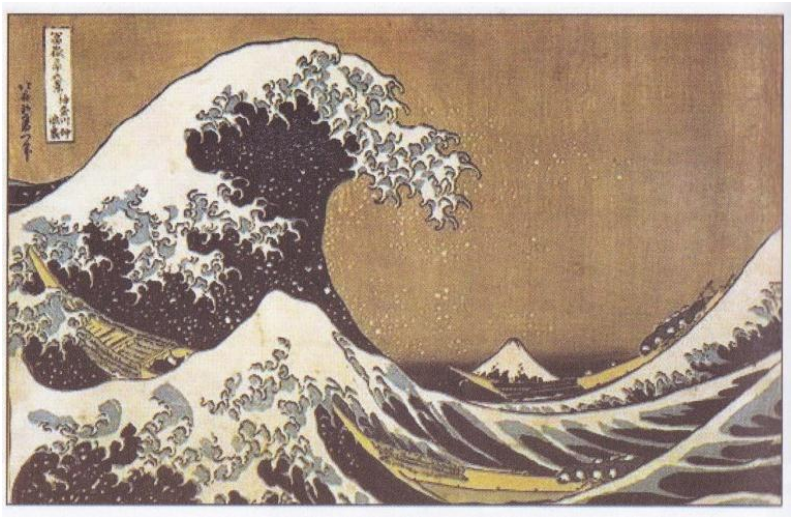
  Teknik *woodcut* merupakan teknik yang dilakukan dengan cara membuat cukilan kayu atau relief pada sebuah papan kayu yang kemudian dicap pada kertas atau kain.



Gambar II.40 Teknik Ilustrasi Woodcut
Sumber : Kusrianto (2009)

- Teknik *Fine Art*

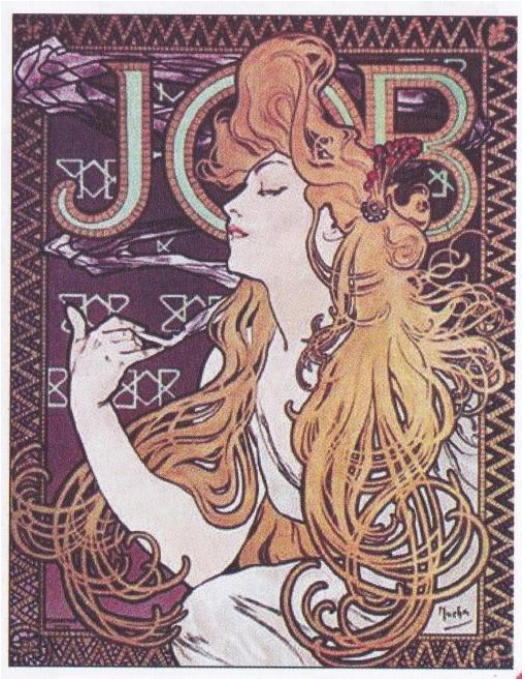
  Teknik ini digunakan untuk melukiskan visualisasi dari sebuah cerita atau dongeng dengan memperlihatkan suatu keadaan secara natural sesuai dengan yang tergambarkan.



Gambar II.41 Teknik Ilustrasi *Fine Art*
Sumber : Kusrianto (2009)

- Teknik *Art Nouveau*

  Teknik ini merupakan sebuah aliran dalam bidang seni, yang merupakan penggabungan dari *fine art* dan *applied art*. *Applied art* adalah karya seni terapan yang lebih mengutamakan faktor kegunaan dibanding faktor keindahan atau artistiknya, contohnya seperti poster, arsitektur, baju dan lain sebagainya. Teknik *art nouveau* mengandalkan kekuatan garis. Bentuk-bentuk garis dekoratif, bloking warna gelap terang digunakan dalam teknik ilustrasi ini.



Gambar II.42 Teknik Ilustrasi *Art Nouveau*
Sumber : Kusrianto (2009)

II.4 Model Edmund Burke Feldman

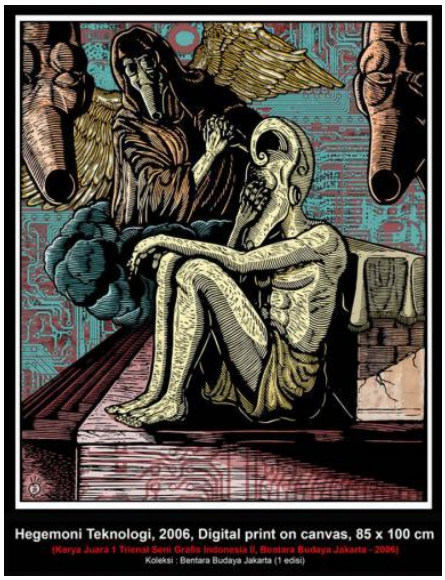
Model Feldman merupakan pendekatan yang dilakukan khusus dari dan untuk seni rupa, sedangkan pendekatan yang lain mengacu pada kritik seni yang bersifat umum, seperti menggunakan pendekatan filsafat, sosiologi maupun psikologi. Kritik seni ilmiah biasanya melakukan pengkajian nilai seni secara luas, mendalam dan sistematis. Oleh karena itu diperlukan metodologi penelitian ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis dan estetik. Feldman memiliki metode yang bersifat khusus ke umum dengan fokusnya adalah fakta visual. Sem C. Bangun dalam bukunya Kritik Seni Rupa menyatakan bahwa tahapan-tahapan dalam kritik seni menurut Feldman terdiri atas empat tahap, yaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi atau penilaian (Bangun, 2001, h.7). Berikut ini adalah penjelasan masing-masing tahapannya menurut Bangun (2001) :

1. Deskripsi

   Deskripsi adalah suatu proses pengumpulan data yang tersaji langsung berdasarkan pengamatnya mencakup pembuatan sekumpulan nama benda serta analisis uraian mengenai proses pembuatan sebuah karya seni. Dalam tahap ini perlu dihindari penarikan kesimpulan-kesimpulan yang melibatkan kesan pribadi yang bersifat ilusif atau khayalan. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang secara umum dipahami. Keterangan yang ada dihasilkan secara objektif, yaitu keadaan yang sebenarnya tanpa dipengaruhi pendapat atau pandangan pribadi dan berdasarkan pada fakta yang bisa diamati. Bentuk-bentuk interpretasi maupun penilaian tidak diperlihatkan dalam tahap ini. Selanjutnya penguraian proses pembuatan sebuah karya, seperti penggunaan cat maupun transparansi (h.14). Contoh deskripsi :

   Judul : Hegemoni Teknologi
   Media : Kanvas
   Ukuran : 85 x 100 cm
   Seniman : A.C. Andre Tanama
   Tahun : 2006

Terdapat 4 (empat) tampilan kepala, dimana dua kepala memiliki bagian tubuh lengkap, sedang dua yang lainnya hanya kepala saja tanpa badan. Masing – masing kepala memiliki bentuk mulut yang moncong, bentuk rambut yang melingkar ke atas.... (Fajar. C, 2008, para 1).



Gambar II.43 Karya Seni Grafis
Sumber : http://idemcorp.wordpress.com/2008/03/27/ analisis-karya/ (27 Mei 2013)

2. Analisis Formal

Pada tahap analisis, yang dikaji adalah berupa kualitas unsur pendukung yang telah diuraikan dalam deskripsi, seperti mutu garis, bentuk, warna, pencahayaan dan penataan, warna, lokasi, serta ruang. Analisis beranjak dari deskripsi objektif ke arah prinsip dan ide teknis mengenai pengorganisasian sebuah karya seni (h.15). Contoh Analisis Formal :

Peletakan figure sental pada posisi tengah agak bergeser ke kanan dengan berpose miring bersandar pada tembok disertai dengan menundukkan kepala seraya tangan kanan memegang mata, tangan kiri berpangku lemas pada lutut sebelah kiri memberi kesan haru dan sedih (Fajar. C, 2008, para 2).

3. Interpretasi

Dalam kritik seni interpretasi merupakan proses untuk mengemukakan arti, makna atau pesan pada sebuah karya setelah melakukan penyelidikan. Suatu objek seni tidak dapat dipisahkan dari ide senimannya, secara sadar maupun

tidak sadar. Namun pada dasarnya kritikus tidak ingin masuk ke dalam *privacy* seniman tersebut, sehingga diperlukan pengamatan objek secara teliti. Hal tersebut bisa jadi membuat sang kritikus menemukan makna yang tersirat dalam suatu karya tanpa disadari dan diketahui oleh senimannya. Seniman bukanlah pemegang otoritas terbaik dalam mengartikan maksud karyanya. Pandangan atau pernyataan seniman merupakan bahan yang perlu dikonfirmasikan dengan interpretasi sang kritikus sendiri. Kebenaran sebuah pernyataan harus bisa diamati secara visual pada sebuah karya seni (h.16-20). Contoh interpretasi :

Yang mencengangkan adalah wajah semua 'makhluk' itu mengerucut bagai tabung yang meruncing ke depan, bentuk yang mengesankan sebuah topeng oksigen bagi sebuah lingkungan yang tercemar berat. Dan itu bukanlah topeng, namun wajah kedua mahluk yang tak ubahnya mutan. Betapa hegemoni teknologi telah merembes ke ranah mitologis dan ontologis (Fajar. C, 2008, para 3).

4. Evaluasi/ Penilaian

Penilaian dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu penilaian teknik dan penilaian berdasarkan perbandingan persejarahan. Penilaian teknik dapat dilakukan dengan cara mengukur kelogisan penggunaan alat dan material serta korelasi antara objek seni dengan fungsinya. Ada karya yang secara teknis berhasil, namun secara ekspresif lemah dan sebaliknya. Sedangkan berdasarkan penilaian persejarahan, untuk membuat penilaian yang kritis, kritikus harus menghubungkan karya yang sedang dinilai dengan karya lain yang sejenis. Pernyataan mengenai nilai seni harus dihubungkan dengan rentan waktu saat pernyataan tersebut diungkapkan (h.27-29). Contoh penilaian :

Soedarso (seperti dikutip Bangun, 2001) ... zat-zat warna masuk pada pori-pori benang katun sehingga menyatu dengan benang-benang tersebut. Di satu sisi hal ini menjadikan warna dalam batik begitu kuat menempel pada kain bidang gambar, tetapi di sisi lain berhubung dengan rapuhnya kain bidang gambar tersebut maka rusaknya kain sekaligus akan juga berarti rusaknya lukisan seluruhnya. Hal ini ... merupakan titik lemah lukisan batik.