Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)
Vol.3, Maret 2020
p-ISSN 2655-4313 (Print), e-ISSN 2655-2329 (Online)
http://senada.std-bali.ac.id

INDRIYA KARYA LUKIS ANAK AGUNG GEDE DARMAYUDA TELAAH COLORIST DAN HAPTIC VISION

Dewa Gede Purwita [1], I Gusti Putu Mahendra [2]

[1) 2)] Sekolah Tinggi Desain Bali
dewagdepurwita@std-bali.ac.id

ABSTRACT

The problem of the artists is not how narratively that is intended to be conveyed, but how artists in this context are painters bringing their sensations and emotions into their work. This paper is a reading of Anak Agung Gede Darmayuda's painting, entitled "Indriya", a three panel work in which can be read signs that the application of color leads to the colorist concept, and also the method of painting that makes his work have something that can be read as haptic vision. The theory used is about the Haptic vision proposed by Deleuze while the research method uses descriptive qualitative research that is analytic. The results of the analysis show that Anak Agung Gede Darmayuda is not only based on the color of photography, the object of the painting that is more highlighted is the hands and facial organs that are enlarged through photographic frames. he made the process out of the method of imitating photography in terms of painting by combining the recording method of direct observation of the environment in applying color when describing skin color as well as skin pores.

Keywords: *painting, colorist, haptic vision, indriya, Darmayuda.*

ABSTRAK

Persoalan seniman bukan pada narasi apa yang ingin disampaikan akan tetapi bagaimana seniman dalam konteks ini adalah pelukis menghadirkan sensasi dan emosinya ke dalam karyanya. Tulisan ini adalah sebuah pembacaan terhadap karya seni lukis Anak Agung Gede Darmayuda yang berjudul "Indriya" sebuah karya panel tiga yang didalamnya dapat dibaca tnada-tanda bahwa penerapan warna mengarah kepada konsep colorist, dan juga metode melukisnya yang menjadikan karyanya memiliki suatu hal yang dapat dibaca sebagai haptic vision. Teori yang dipergunakan adalah tentang Haptic vision yang dikemukakan oleh Deleuze sedangkan metode penelitian mempergunakan penelitian deskriptif kualitatif yang bersifat analitik. Hasil analisa menunjukan bahwa Anak Agung Gede Darmayuda tidak hanya berpatokan terhadap warna fotografi, objek lukisan yang lebih ditonjolkan adalah tangan dan organ wajah yang diperbesar melalui frame fotografis. ia melakukan proses keluar dari metode meniru fotografi dalam hal melukis tersebut dengan menggabungkan metode perekaman atas pengamatan langsung terhadap alam sekitar di dalam menerapkan warna pada saat melukiskan warna kulit juga pori-pori kulit.

Kata kunci: lukisan, *colorist, haptic vision*, indriya, Darmayuda

PENDAHULUAN

Seni lukis tidak hanya perkara konten naratif yang menyajikan perkara kultural studi, tidak juga perkara sederhana olahan warna, komposisi, bidang yang selama ini dipahami dalam wilayah permukaan, ia lebih dari itu. Perkara melukis adalah perkara mewarnai, menempatkan warna, menghadirkan sensasi, ia adalah tradisi berfikir, tradisi membaca, maupun menelaah. Oleh sebabnya ia tidak sesederhana apa yang terpajang, karena di dalamnya terdapat kekuatan. Persoalan lukisan

adalah persoalan bagaimana menangkap dan menghadirkan kekuatan yang tidak terlihat menjadi melihat.

Persoalan ini sangat jarang dipahami oleh seorang pelukis karena sejak awal mereka telah terjebak dengan cara bagaimana menghadirkan keindahan yang memanjakan mata saja atau bagaimana membuat karya lukis yang disukai banyak orang sehingga kecenderungan mengabaikan hal-hal yang utama atau dalam istilah *subject matter* sengaja atau tidak sengaja dikesampingkan.

Merujuk kepada persoalan menghadirkan kekuatan yang tidak terlihat tidak terlepas dari bagaimana memahami relasi warna, komposisi, dan figur atau bahkan semua elemen seni rupa pada sebuah lukisan. Warna menjadi poin utama karena tentu saja memiliki relasi kuat terhadap psikologis manusia, itulah mengapa kemudian kerja melukis adalah memahami susunan warna-warna.

Pelukis yang memahami kerja warna atau kosa rupa warna juga dikatakan sebagai seorang yang pandai menyusun warna. Menyusun warna tentu saja memahami kerja warna baik secara organik juga mekanistik. Hal ini tidak dipahami ketika berhadapan dengan bidang kanvas saja akan tetapi dibutuhkan pengamatan yang cermat juga di dalam mengamati objek lukisan.

Kasus mengenai menghadirkan sensasi melalui warna dapat dilihat pada karya lukisan Anak Agung Gede Darmayuda (selanjutnya disebutkan sebagai Gungde Darmayuda), seorang pelukis yang ditempatkan dalam medan sosial seni rupa ke dalam *genre* hiperrealistik. Karya lukisnya lebih banyak mengeksplorasi tubuh manusia dengan titik fokus di organ kepala dan tangan.

Untuk menikmati karya lukis Gungde Darmayuda, audiens harus melihat dengan jarak dekat sekaligus kemudian melihatnya melalui jarak yang agak jauh. Hal ini dikarenakan efek pengolahan warna yang seolah menampilkan ilusi optikal pada mata akan tetapi efek tumpukan warna tersebut sekaligus menghadirkan kesan sentuhan. Disinilah kekuatan lukisan Gungde Darmayuda, tidak sepenuhnya menampilkan ilusi yang mengecoh mata sehingga ia terlepas dari wujud realisnya.

Sehingga dapat dikatakan bahwa Gungde Darmayuda tidak sedang melukis dengan gaya realis atau mungkin tidak sedang menghadirkan hiperrealitas, akan tetapi ia sedang mempersoalkan warna, kesan ruang, tekstur, virtualitas pencahayaan atas efek kulit melalui pengamatannya, yang dihadirkan melalui karya lukis. Persoalannya tidak jauh dari bagaimana perubahan intensitas cahaya yang mempengaruhi warna kulit melalui sensasi tekanan juga menekan dan ketika perubahan warna terjadi ketika terjadinya perubahan intensitas cahaya yang diakibatkan oleh suatu gerakan atau perpindahan objek ke tempat yang berbeda.

Membahas seni lukis dalam konteks *fine art* atau wacana kesenian memang sangat menarik, karena di dalamnya terdapat pemikiran-pemikiran seniman yang bisa jadi saintifik, tidak hanya melulu perkara ranah kebudayaan yang ujung-ujungnya kita berjumpa dengan bahasa-bahasa klise. Oleh sebabnya banyak permasalahan yang masih dapat ditarik dan didiskusikan dalam wacana seni rupa khususnya lukisan yang dalam konteks ini adalah karya seni lukis Gungde Darmayuda seperti bagaimana membaca konsep *colorist* pada karyanya? Bagaimana metode berkaya Gungde Darmayuda sehingga mampu menghasilkan karya yang tidak hanya bersifat optikal atau tipuan mata akan tetapi lebih kepada merubah fungsi mata ketika berhadapan langsung dengan lukisannya?

Di dalam tulisan ini karya yang dibahas adalah karya lukis yang berjudul “Indriya” dengan dimensi 130cm x 180cm terdiri dari tiga panel, selesai dikerjakan tahun 2008 yang dipamerkan kembali dalam pameran tunggalnya dengan tajuk SIGN di Museum Seni Arma, Ubud. Karya tersebut dipilih karena memiliki aspek yang menghadirkan kekuatan lukisan itu sendiri, bukan berarti karya yang lainnya tidak, akan tetapi karya ini mampu mewakili keseluruhan karya yang dipamerkan dari bulan November sampai akhir Desember tahun 2019.

TEORI DAN METODE

Realisme pada awalnya adalah keinginan untuk membuat suatu karya yang semirip-miripnya dengan suatu objek, oleh sebabnya realisme kemudian menjadi suatu teknik atau capaian seolang pelukis untuk membuat imitasi yang senyata-nyatanya pada bidang kanvas. Dalam konteks ini, realisme menjadi sangat optik, sebagaimana dituliskan oleh Yangni (2012:20) bahwa realisme sebagai teknik yang tunduk pada representasi optikal atau dalam kata lain penghadiran objek yang sasarannya adalah mata.

Membaca karya seni lukis Gungde Darmayuda dilakukan melalui analisa *haptic space* dan *haptic vision* yang didasarkan pada pemikiran Deleuze dalam *The Logic of Sensation*. *Haptic space* sebagai relasi tonalitas dibangun dari relasi dan oposisi antar warna (merah-biru-kuning, dan sebagainya yang lebih sebagai relasi yang menimbulkan efek panas-dingin, luas-sempit, dan sebagainya sehingga dibedakan dari *optical space of light*" (Yangni, 2012:76).

Lebih lanjut tentang *Haptic vision* dijelaskan oleh Yangni (2012:76) semacam cara pandang di mana mata bak berfungsi juga sebagai indra sentuhan, peraba. Dalam konteks ini, *haptic vision* lebih kepada cara pandang dekat yang dalam penerapannya memaksa merubah fungsi mata sebagai fungsi peraba. Hal semacam ini dalam

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang bersifat analitik. Deskriptif adalah suatu penelitian yang tertuju pada pemecahan masalah masa sekarang. Sedangakan Kualitatif menurut Anselm Strauss dan Juliet Corbin menyatakan penelitian kulitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Strauss & Corbin, 2007:4). Mengacu kepada permasalahan mengenai kasus lukisan Gungde Darmayuda, deskripsi yang dilakukan adalah menjabarkan temuan-temuan dari hasil analisa wawancara juga melihat langsung karya lukisannya, temuan-temuan tersebut dicatat, kemudian dibedah dengan teori *haptic space* dan *haptic vision*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika berhadapan dengan lukisan "Indriya" yang dibuat oleh Anak Agung Gede Darmayuda pada tahun 2008 tidak serta merta pikiran dibawa ke dalam pemahaman realisme, akan tetapi lebih kepada pemikiran tentang seni lukis abstrak yang menyajikan ladang atau hamparan warna. Dalam seni lukis abstrak ada nama seperti Barnett Newman yang fokus menghadirkan karya lukisan dengan ladang warna yang kuat, Ehninger dalam Crowther dan Isabel (2012:144) menyatakan *the deep-red surface is interrupted by a number of zips which are of different width and color. Only the outer most stripes are set on top of the painting's surface, whereas the remaining bands of color are literari on the same pictorial level as the large red area surrounding them*. Pernyataan Ehninger ini ditulis dalam menganalisa lukisan Newman yang berjudul "*Vir Heroicus Sublimis.*

Karya "Indriya" oleh Gungde Darmayuda menyajikan gambaran tentang tangan dan organ wajah, namun pengambilan gambarnya justru di perbesar dan dipotong sedemikian rupa sehingga yang terlihat adalah jari tangan yang menutupi organ wajah, menutupi semua bidang kanvas, warna merah diterapkan tegas pada beberapa gambar yang seolah mendapat tekanan atau kekuatan menekan juga ditekan, oleh sebabnya warna merah seolah diisolasi oleh pencampuran warna kulit yang dominan, seperti pencampuran Zinc White, cadmium yellow, Yellow Ochre, Turquoise Blue, Cadmium Red M, Phthalo Green, Raw Umber, Vermilion. Efek *cropping* dan penerapan warna tersebut yang membuat lukisan tiga panel yang berjudul "Indriya" menjadikannya serupa abstrak dan menampilkan ladang warna.

Pada berbagai kesempatan wawancara dengan Gungde Darmayuda, ia sering sekali menegaskan bahwa ia melihat perubahan warna yang terjadi dalam lukisannya, ia memperhatikan lukisannya dengan seksama, mengamati perubahan warna yang terjadi ketika warna masih segar ketika baru selesasi melukis bahkan warna yang telah kering hingga warna yang bertahun-tahun mengering. Berkaitan dengan warna pada kulit tangan sebagai pokok permasalahan, ia juga mengamati bahwa perubahan warna kulit dapat terjadi dengan cepat, misalkan bagaimana warna kulit berubah ketika tangan diregangkan jari-jarinya, atau tangan dalam keadaan rileks, tangan ketika dikepalkan, ketika ditekan, tangan sewaktu ditempatkan pada lantai keramik, pada rumput, pada kayu dan lainnya. Pendek kata dapat dikatakan bahwa prinsip yang diterapkan oleh Gungde Darmayuda dalam pemahamannya terhadap warna adalah prinsip seniman *Impressionists*.

Impresionis adalah gerakan melukis yang bergantung dengan waktu dan cahaya, oleh sebabnya kekuatan melukis impresionis adalah kekuatan menangkap pencahyaan dan warna pada alam. Kepekaan terhadap pemahaman cahaya juga warna sangat dituntut pada seni lukis impresionis. Sebagaimana Mannering (1997:14) menyatakan *the result was a wonderful collection of light-filled, atmospheric picture which are often regarded as the greatest legacies of the Impresionists*. Lebih lanjut dipaparkan oleh Mannering bahwa *colours were greatly modified by the interplay of light, reflections and the placing of objects in relation to one another.*

Colorist dalam kasus lukisan Gungde Darmayuda tidak hanya merekam apa yang telah ia dapat dari fotografi, dan tidak serta merta penganut impresionisme, ia justru menggabungkan keduanya. Fotografi dalam proses berkarya hanya dipergunakan sebagai penglihatan bantuan, karena fungsi mata manusia sangat terbatas. Pernyataan sederhana bahwa fotografi dipandang sebagai suatu alat untuk menangkap objek yang diinginkannya sungguh tidak sederhana, mengoptimalkan peran fotografi dalam proses melukis dalam konteks proses kreatif Agung Darmayuda adalah pemahamannya terhadap kemampuan optikal. Seolah foto sebagai mata ketiga yang mampu menangkap objek secara detail.

Sewaktu proses melukis, Gungde Darmayuda juga semacam meninggalkan objek fotografis tersebut, ia beralih kepada objek yang terefleksi warnanya oleh alam yaitu tubuhnya sendiri. Hal ini guna ia mendapatkan realitas warna yang terjadi akibat refleksi dari alam atau konteks dimana ia menempatkan dirinya. Oleh sebabnya warna yang dihadirkan dalam karya-karyanya nampak sangat berlapis-lapis, atau dalam istilah populernya adalah *multiple*.

Gambar 1. Lukisan Anak Agung Gede Darmayuda berjudul “Indriya” ukuran 130cm x 180cm terdiri dari tiga panel, tahun 2008. Dokumentasi penulis tahun 2019.

Sejalan dengan pernyataan Yangni (2012:77) bahwa seorang *colorist* bisa dikatakan *haptic* karena ia kaya akan kosa kata warna, membentuk kesan gerak, ruang dan sebagaimnya lewat percampuran, tumpang tindihnya warna-warna. Lantas muncul pernyataan apakah itu *haptic vision* dan *haptic space* dalam kekaryaan Gungde Darmayuda? Jawabannya tidak terlepas dari mengamati prosesnya bekerja di atas permukaan putih yaitu kanvas.

Pokok wacana organ tangan dalam karya Agung Darmayuda bukan perkara menyajikan gambaran realisme tangan melalui metode pembesaran gambar ala fotografis dan bukan juga perkara memotong-motong komposisi foto untuk mendapatkan kesan artistik, tentu saja tidak semudah itu dibaca jika kita ingin mengetahui pokok persoalan apa yang hendak ia kemukakan. Bukan perkara bagaimana tangan itu ditampilkan akan tetapi bagaimana realitas tangan itu dikemukakan. Berangkat dari pernyataan Agung Darmayuda mengenai tangan yang memegang kuasa atas eksekusi, atas tindakan manusia, dalam konteks ini tangan memilik relasi sebagai sebuah organ pengindra yang terkoneksi atas pikiran. Pikiran boleh jadi sebagai penyebab realitas akan tetapi tangan menjadi organ bagaimana realitas itu diwujudkan.

Tangan yang menekan, yang menjepit, yang memukul, yang memijat, yang menggenggam, yang merangkul, yang dengan gestur meditatif, dipertautkan dengan tanda yang saling berhubungan, terdapat pula tanda kontradiktif, bersifat metafora. Kompleksitas tanda itu ditampilkan melalui realita gestur tangan itu sendiri, melalui warna, melalui ragam benda, obyek saling terpaut yang kemudian membentuk narasi. Sejalan dengan Purwita (2019:42) bahwa relasi keseluruhan dalam karya lukis Gungde Darmayuda adalah tanda realitas mengacu kepada wacana kehidupan sehari-hari, keterwakilan tangan sebagai metafora kuasa, sebagai kekuatan.

Metode melukis Gungde Darmayuda yang melapisi berkali-kali, menumpuk, mengoreksi warna, mengejar gambar pori-pori kulit pada tubuh manusia yang dibesarkan melalui bantuan fotografis, ia ingin menyampaikan bahwa apa yang ditangkap mata tidak sepenuhnya benar terutama dalam menangkap warna pada kulit manusia. Ia mengkoreksi pemahaman warna kulit adalah coklat dengan sedetil mungkin menangkap teksur pori-pori melalui pengamatan perubahan tonalitas warna atas cahaya, sebagaimana Deleuze (2003:132) bahwa *color, like light begins to take control of the form, rather than simply to be related to it*. Apa yang terjadi kemudian adalah Gungde Darmayuda menghadirkan semacam ritme warna untuk mengambil kontrol dalam membuat bentuk, lapisan warna yang halus juga kasar dalam mewarnai pori-pori kulit menjadi tekstur, sehingga tidak selalu menghadirkan tipuan mata nan optikal.

Hal ini dikatakan oleh Deleuze sebagai modulasi warna, hasil dari *haptic space* yang mengganti peran mata yang harfiah sebagai indra untuk melihat dengan indra peraba. Melalui *haptic space* yaitu relasi tonalitas yang dibangun dari relasi dan oposisi antar warna, melalui *haptic space* kemudian munculah *haptic vision* yaitu cara melihat dekat (Yangni, 2012:77). Cara melihat dekat ini menghadirkan sensasi yang berbeda, menyajikan emosi-emosi yang berbeda karena mata melihat dengan dekat perbagian yang detail, oleh sebabnya di sini fungsi mata berubah fungsi sebagai fungsi peraba.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Mencermati metode kerja dari Anak Agung Gede Darmayuda dalam karya lukis yang berjudul “Indriya” maka dapat dikatakan bahwa ia memiliki kepekaan terhadap penggunaan warna, memiliki kosa kata warna tersendiri yang menjadikian dirinya sebagai seorang *colorist*. Lebih dari pada itu metode kerja yang diterapkan oleh Gungde Darmayuda dimulai dari mempersepsikan ulang objek foto dan warnanya, kemudian diterjemahkan di dalam bidang kanvas dan

terjadi poses penumpukan warna berulang kali dan memasukan warna diluar konteks foto, yaitu refleksi alam terhadap tubuh, proses ini dinamai dengan teknik *multiple*.

REFRENSI

Crowther, Paul & Isabel Wunsche. 2012. *Meaning of the Abstract Art: Between Nature and Theory.* New York: Routledge.

Deleuze, Gilles. 2003. *Francis Bacon: The Logic of Sensation.* London. Continuum.

Mannering, Douglas. 1997. *Masterworks Impressionists*. Great Britain: Parragon.

Purwita, Dewa Gede. 2019. “Sign Landscape Anak Agung Gede Darmayuda” (Katalog Publikasi). Diterbitkan Museum Arma dalam “SIGN” Pameran Tunggal Anak Agung Gede Darmayuda, 15 November – 31 Desember 2019.

Strauss, Anselm dan Juliet Corbin. 2007. *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif, Tata langkah dan Teknik-teknik Teoritisasi Data*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yangni, Stanislaus. 2012. *Estetika Seni Rupa: Dari Khaos ke Khaosmos*. Yogyakarta: Erupsi Akademia & Institut Seni Indonesia.