



Ekspresi Wajah Sebagai Narasi Memori dalam Lukisan

Andrissi Putri ^{a,1*}, Miftahul Munir ^{b,2}, Setyo Priyo Nugroho ^{c,3}

^{abc}Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

¹andrissi1408@gmail.com; ²miftahongghuwan768@gmail.com; ³setyonugroho0908@gmail.com

* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Emosi pada memori dapat tersirat melalui ekspresi dan perilakunya di saat proses pemanggilan ingatan tersebut. Meskipun ekspresi yang menyiratkan emosi tersebut sulit untuk dibaca karena bentuknya yang kompleks, namun ada pola otot tertentu yang dapat mengelompokkan ekspresi tersebut menjadi 7 emosi yang ada yakni *micro-expression*. Ekspresi tadi diwujudkan menjadi lukisan yang merepresentasikan emosi pada memori itu dengan menggunakan gaya figuratif komik dan kartun yang dirasa cocok karena kegunaannya untuk menarasikan gagasan dan mengfokuskan bentuk-bentuk yang penting. Meski begitu lukisan berbeda dengan komik, kartun, maupun ilustrasi karena adanya elemen seni rupa tertentu yang membuat tidak hanya ekspresi, namun emosi pada memori tersebut tersampaikan. Beberapa seniman dan referensi digunakan untuk menciptakan visual yang dituju. Lukisan berupa figur remaja dengan ukuran bust up hingga close up menggunakan media cat akrilik di atas kanvas dan didukung elemen-elemen seni rupa yang sesuai. Dengan penggabungan acuan ekspresi wajah, referensi gaya dan seniman, serta kreativitas penulis dalam mengolah maka terciptalah sajian karya yang baru serta memunculkan gagasan emosi pada memori yang ingin disampaikan.

Facial Expression as Naration of Memory in Painting

Emotions in memory can be implied through expressions and behavior during the process of recalling the memory. Even though expressions that imply these emotions are difficult to read because of their complex shape, there are certain muscle patterns that can classify these expressions into 7 emotions called micro-expressions. That expression is transformed into a painting that represents the emotion in that memory by using a comic and cartoon figurative style which is suitable because of its use to narrate ideas and focus on important forms. Even so, the painting is different from comics, cartoons, and illustration because there are certain elements of art that make not only expressions, but the emotions in those memories conveyed. Several artists and references were used to create the intended visual. The painting is in the form of a teenage figure with bust up to close up sizes using acrylic paint on canvas and supported by appropriate fine art elements. By combining references to facial expressions, references to styles and artists, as well as the creativity of the authors in processing, new works are created and bring up emotional ideas in the memories that want to be conveyed.

Kata kunci

Memori
Ekspresi Wajah
Seni Lukis

Keywords

Memory
Facial Expression
Painting

1. Pendahuluan

Tiap orang punya cerita dalam memorinya, tapi terkadang sulit untuk diungkapkan secara utuh maupun dengan kata-kata. Isi hati orang dapat tersirat melalui ekspresi dan perilakunya yang muncul ketika orang tersebut mengingat suatu memori yang menimbulkan perasaan-perasaan tertentu di dalam dirinya. Hal yang melatarbelakangi penulis untuk membuat karya ini adalah komik dan juga pengalaman penulis dalam berkomunikasi dengan orang lain. Penulis

mempunyai ketertarikan dan bekerja di bidang komik. Peranan ekspresi penting dan mempunyai bobot yang besar dalam mengutarakan komik dan narasi, bahkan bisa mewakili hal-hal yang tidak bisa diutarakan dengan kata-kata.

Hal lainnya yang menginspirasi penulis untuk membuat karya ini adalah saat berkomunikasi tatap muka dengan orang lain. Ketika sedang berkomunikasi tatap muka dengan orang lain, terkadang ada kondisi ketika hal yang hendak diberikan tidak tersampaikan. Hal ini bisa diakibatkan karena orang ingin menyampaikan perasaannya, tetapi tidak dapat tersampaikan; begitu juga sebaliknya. Meski begitu, komunikasi tidak hanya secara verbal saja, tetapi juga secara bahasa tubuh. Bahasa tubuh merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan anggota tubuh manusia dan di dalamnya termasuk ekspresi wajah. Terdapat bahasa tubuh yang manusia lakukan secara tidak sengaja dan hal tersebut pasti mencerminkan isi pikirannya meskipun hal ini hanya berlangsung sangat sebentar, yakni *micro-expression*, ekspresi yang muncul di saat orang tersebut ingin menyembunyikan perasaannya. Ekspresi tersebut muncul di luar kendali dan hanya berlangsung sepersekian detik. Ekspresi ini mempunyai wujud yang kompleks dan terkadang sulit untuk dibaca karena gabungan dari bermacam gerakan otot pada wajah. Gerakan ekspresi yang digunakan sangat kecil dan mempunyai wujud yang kompleks. Ketika seseorang senang tidak selamanya mulutnya tersenyum, dan mulut tersenyum tidak selamanya berarti orang ini senang. Wujud kompleks inilah yang dapat digunakan untuk melambungkan isi hati seseorang.

Hal-hal tersebut dapat digabungkan dan digunakan untuk menjadi sebuah objek lukisan. Dalam pengkaryaan ini, hal yang ingin disampaikan adalah isi hati seseorang saat mengingat sebuah kejadian dalam memorinya. Adanya keterbatasan tanpa menggunakan wujud verbal dalam lukisan, maka yang digunakan untuk mengutarakan narasi adalah bahasa tubuh. Suasana dan warna menjadi pendukung yang tepat juga untuk menyampaikan isi hati dalam pengkaryaan ini. Topik ini menjadi sebuah hal yang menarik untuk menjadi tema lukisan dan diangkat dalam penciptaan kali ini.

2. Metode

Dalam pengkaryaan ini, semua berawal dari memori yang terekam di dalam otak manusia. Pada buku Jalaludin Rahmat (2007), ia menerangkan bahwa memori memiliki tiga tahap proses, yakni perekaman (*encoding*), penyimpanan (*storage*), dan pemanggilan (*retrieval*). Semisal pada masa lalu seorang anak kecil jatuh dari sepeda lalu ditertawakan oleh teman-temannya sehingga ia merasa malu (*encoding*), maka dia akan menyimpan kejadian itu dalam ingatannya (*storage*). Namun, ingatan itu tidak akan teringat kembali sampai ada sesuatu yang memicu ingatan tersebut, seperti saat beranjak dewasa ia melihat ada anak kecil yang jatuh dari sepeda juga atau ada yang bertanya mengenai kejadian itu lagi (*retrieval*).

Memori dan emosi saling berhubungan antar satu sama lain. Kedua hal ini berproses di organ yang sama, yakni pada otak. Ada beberapa ingatan yang tidak menggunakan emosi, seperti mengingat nomor telepon sendiri. Akan tetapi, sebuah pengalaman yang melibatkan emosi akan lebih mudah untuk dipanggil kembali karena adanya bantuan emosi tersebut. Otak memiliki keterbatasan dalam menyimpan informasi, sehingga hanya beberapa informasi saja yang dirasa berguna untuk kedepannya yang hendak untuk disimpan.

Memori dan emosi dapat terhubung sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi hal-hal yang diakibatkan oleh emosi. Emosi dapat mempengaruhi badan manusia dan salah satunya yakni menggerakkan tubuh sehingga muncul bahasa tubuh. Salah satu Bahasa tubuh adalah ekspresi wajah. Pada buku Paul Ekman (2003: 37) yang mengatakan bahwa ketika seseorang mencoba memunculkan suatu ekspresi pada wajah, emosi yang tercerminkan pada ekspresi tersebut ikut muncul juga walaupun orang tersebut awalnya sedang tidak merasakan emosi tersebut. Konsep ekspresi wajah yang digunakan yakni *Micro expression* dimana ekspresi wajah yang muncul berdurasi sekitar 1/15 hingga 1/25 detik dan menggerakkan hanya pola otot yang penting saja. Proses ini tidak dapat dipatahkan dan hanya bisa dikurangi atau dicampur dengan ekspresi lain (Paul Ekman, 2003: 43). Emosi yang tidak sengaja bocor ini merupakan emosi asli yang dirasakan orang tersebut. Seperti yang sudah diketahui, emosi tidak dapat dihilangkan, namun dapat diubah menjadi sebuah ekspresi lain. Akan tetapi, emosi itu akan

tetap terlihat dari sepersekian detik itu. Dari sini, emosi orang tersebut terlihat walaupun berusaha untuk ditutup-tutupi.

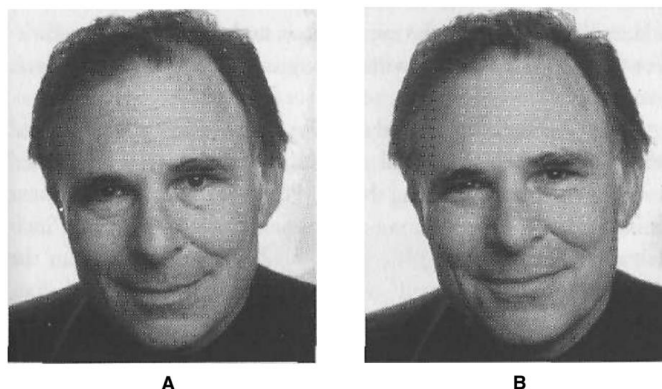


Fig. 1. 1 Contoh perbedaan micro-expression
(Sumber: *Emotions Revealed - Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*, hal. 207, 2007)

Terdapat detail-detail kecil yang membedakan emosi meski dengan ekspresi yang sama. Seperti contoh di atas, ditampilkan dua ekspresi wajah tersenyum. Namun meski begitu jika diidentifikasi detail-detail kecil, kedua ekspresi senyum tersebut memiliki makna yang berbeda. Foto di sebelah kiri menunjukkan senyum sebagai ekspresi ramah dan tidak mewakili emosi yang sebenarnya. Sementara foto di sebelah kanan menunjukkan senyum sebagai ekspresi senang dimana hal tersebut mewakili emosi bahagia. Selain ekspresi, ada hal-hal lain yang dapat.

Memori yang digunakan pada pengkaryaan ini adalah memori tertentu tiap subjek lukisan yang menjadi sebuah narasi untuk lukisan tersebut. Tentu saja memori yang digunakan adalah pengalaman berkesan yang memiliki dampak emosi besar. Terdapat 7 emosi; sedih, marah, kaget, jijik, menghina, dan bahagia. Emosi ini menjadi batasan pada narasi pengkaryaan ini. Tiap emosi memiliki ekspresi wajah dengan beragam wujud karena adanya fitur konfigurasi (pola otot) tertentu sehingga dapat dikenali dari kelompok emosi lain. Hal ini akan menciptakan ekspresi wajah yang kompleks sehingga tidak ada batasan pada ekspresi wajah selain dari fitur konfigurasi pada pola otot tertentu tersebut.

Pada pengkaryaan ini yang menjadi acuan dari komik adalah segi deformasi pada penggambarannya. Selain karena maksud untuk memfokuskan bagian penting dan mempermudah proses menggambar, penyederhaan bentuk pada komik digunakan agar pembaca terasa lebih terjalin dengan komiknya. Hal ini dibahas oleh McCloud (1993:30) bahwa penggambaran kartun (penyederhanaan bentuk gambar) merupakan bentuk amplifikasi melalui simplifikasi. Dengan mengurangi bagian gambar menuju makna esensinya, seniman dapat mengampilifikasikan makna tersebut dengan cara yang gambar realis tidak dapat lakukan. Hal ini memfokuskan atensi pengamat ke gagasannya sehingga semakin sederhana bentuknya tanpa menghilangkan makna atau gagasan esensinya, pengamat lebih dapat mengidentifikasi dirinya dengan bentuk tersebut. Hal tersebut membuat komik menjadi cocok untuk dijadikan acuan pada karya ini secara teori meskipun tidak mengsimplifikasi terlalu banyak untuk menunjukkan ekspresi wajah dengan baik dan mendetail serta membangun suasana yang tepat melalui detail tersebut.

Pengkaryaan ini menjadi sebuah bentuk representasi seni dari emosi pada memori. Seperti yang dikatan Jakob Sumardjo (2000: 76) Representasi seni adalah upaya mengungkapkan kebenaran atau kenyataan semesta sebagaimana ditemukan oleh senimannya. Hal-hal yang dilihat pada permukaan dunia nyata akan terlihat hidup ketika diolah oleh pandangan mistis-filosofis seniman. Pada representasi seni objek karya mengacu pada kenyataan eksternal, namun diolah sesuai pandangan seniman tersebut. Begitu juga dengan pengkaryaan ini yang mengambil kenyataan eksternal dimana adanya ekspresi wajah, emosi, serta memori yang dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari namun cara penyampaian dalam bentuk lukisan tidak mencerminkan persis dengan yang ada pada kenyataan eksternal. Pengetahuan dan

pengamatan mengenai ekspresi wajah, emosi, serta memori diolah dari sudut pandang penulis dan direpresentasikan menjadi sebuah karya yang sesuai dengan pandangan penulis.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pengkaryaan ini semua lukisan mempunyai cerita mengenai isi hati yang dipikirkan tiap subjek saat mengingat sebuah kejadian. Untuk memusatkan fokus lukisan kepada reaksi dari subjek tersebut, subjek dilukis dalam ukuran *bust up* sampai *close up*. Subjek dari tiap lukisan merupakan figur fiksi dan dibuat secara. Seluruh figur yang ditampilkan merupakan remaja (*Adolescence*) karena remaja adalah fase umur dimana emosinya lebih tidak stabil dan lebih menonjol dibandingkan fase umur lainnya (Bailen et al., 2018: 65).

Komik menjadi salah satu acuan pada pengkaryaan ini. Selain visual, aspek komik yang digunakan pada pengkaryaan ini adalah penggunaan narasi yang biasa ada pada komik. Untuk menyampaikan narasi, pengkaryaan kali ini menggunakan satu panel saja. Lalu komik menggunakan segala cara agar narasi dan suasana yang terkandung di dalamnya tersampaikan, meskipun tetap memiliki ruang kosong yang tidak memperlihatkan keseluruhan di dalamnya kepada pembaca sehingga terdapat bagian yang membutuhkan imajinasi. Seperti dijelaskan oleh Scott McCloud (1993: 86) dengan memberikan beberapa petunjuk, seniman dapat menciptakan banyak gambaran pada imajinasi pembacanya. Hal ini menjadi acuan pada pengkaryaan ini dalam hal menarasikan memori tiap figur. Meskipun memori yang terkandung tidak disampaikan secara gamblang, namun dapat diterka oleh pengamat menggunakan imajinasinya melalui emosi yang tersalurkan dari wujud lukisan.

Ekspresi-ekspresi dan emosi yang digunakan pada pengkaryaan ini merupakan gabungan dari pengamatan, pengalaman, dan juga data yang ada dalam buku *Emotions Revealed - Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life* oleh Paul Ekman. Jenis ekspresi yang digunakan adalah micro-expression karena wujud kompleks dan dapat ditemui di kehidupan sehari-hari sehingga mempunyai makna yang lebih dalam serta emosi menjadi lebih terasa. Emosi yang digunakan adalah emosi yang sudah ada pada kaidah dan dapat digabungkan untuk menjadi sebuah perasaan lain. Pada pengkaryaan ini emosi diciptakan dari memori pada tiap lukisan dan emosi tersebut menjadi gabungan dari acuan buku dan pengalaman penulis sendiri agar terasa suasana yang ingin dirasakan dan akurat secara kaidah. Dalam konteks memori, ekspresi dapat diamati ketika bertukar pengalaman dengan orang lain terutama mengenai peristiwa yang emosional. Selain dari pengalaman dengan orang lain, ekspresi juga dapat dilihat dari wajah penulis sendiri melalui cermin. Wajah penulis menjadi sumber ekspresi yang paling mendekati dan sejalur dari topik yang akan diangkat. Ekspresi yang terlihat dari cermin diolah kembali dengan mengurangi bagian yang tidak begitu penting dan melebihkan yang menjadi kunci dari emosi itu.

Beberapa seniman menjadi sumber inspirasi penulis dalam membuat pengkaryaan ini yakni Shuzo Oshimi, Lucien Freud, Bani-chan, dan Modersohn-Becker. Tiap seniman terhadap karyanya mempunyai ciri khas tersendiri sehingga dapat diambil untuk menjadi acuan pada wujud visual pada pengkaryaan ini. Berikut adalah seniman serta alasan karyanya dirasa cocok untuk menjadi sumber acuan:

- Lucien Freud

Lucien Freud menggambarkan berbagai wajah yang meskipun terkesan datar namun dapat dirasakan beberapa ekspresi tersembunyi melalui raut wajahnya. Meskipun penggambarannya realis namun komposisi dan kebentukan menjadi unsur utama dalam lukisannya sehingga mengalami distorsi bentuk tanpa menghancurkan struktur fundamental objeknya.

Pewarnaan yang harmoni serta sumber cahaya yang tidak realis namun masih 1 arah menjadi acuan dalam pengkaryaan ini juga. Warna yang digunakan pada karyanya senada dan tidak begitu vibrant. Dalam pencahayaannya meskipun secara nyata tidak realis, namun masih dapat ditarik darimana sumber cahayanya berasal. Karena masih adanya sumber cahaya itu, maka dapat menimbulkan kesan-kesan yang ingin ditonjolkan. Misalkan dari arah depan yang

menghasilkan cahaya yang menyebar dan memberikan kesan positif, arah samping dan sedikit kontras dari biasanya yang memberikan kesan serius.



Fig. 2. Lucien Freud, Frank Auerbach, 1975-1976, cat minyak diatas kanvas 40x25,5 cm
(Sumber: <http://lucianfreud.com/lucian-freud-archive---paintings-1975-to-1979.html> diakses pada 2 Desember 2022 pukul 2.13 WIB)

- Shuzo Oshimi

Shuzo Oshimi menggunakan penggabungan kartun dan realis pada komiknya sehingga meskipun terdapat simplifikasi pada bentuknya, namun tetap memperlihatkan detail pada gambarnya. Lekukan hidung yang hilang, rahang yang disederhanakan, serta ukuran mata juga lebih besar dari aslinya memunculkan ekspresi wajah yang lebih baik dan terfokuskan tanpa memunculkan kesan guyon. Garis, bayangan, hingga sudut kamera yang diambil pada komiknya memberikan berbagai kesan emosi yang ingin disampaikan dan juga sebagai trik untuk memperlihatkan bagian ekspresi yang hendak ditampilkan secara semu.



Fig. 3. Garis, bayangan, dan sudut kamera menjadi unsur utama dalam narasi komik
(Oshimi, 2015 : 190)

- Bani-chan



Fig. 4. Bani-chan, Untitled, 2021, karya digital
(Sumber: <https://twitter.com/bossmonsterbani/status/1464715107737518089> diakses pada 2 Desember 2022 pukul 2.19 WIB)

Untuk unsur detail, pelukis mengambil referensi dari seniman digital yakni Bani-chan. Garisan yang dihasilkan kontras dan mendetail seperti akar pohon sehingga menimbulkan kesan yang serius serta negatif pada lukisan. Garisan ini menjadi aspek estetika pada lukisan dan menekankan suasana negatif.

- Paula Modersohn-Becker



Fig. 5. Paula Modersohn-Becker, Kopf eines kleinen Mädchens (Elsbeth), 1902, cat tempera diatas papan 27x31,4 cm (<httpswww.wikiart.orgenpaula-modersohn-beckerhead-of-a-little-girl-elsbeth-1902> diakses pada 2 Desember 2022 pukul 2.22 WIB)

Untuk memberikan tekstur, teknik kerok serta tekstur lainnya menjadi salah satu teknik yang dipakai dalam pengkaryaan. Penambahan tekstur dalam lukisan dimaksudkan untuk memberikan kedalaman suasana sehingga lukisan dapat menggambarkan emosi lebih baik. Referensi teknik ini dapat dilihat pada lukisan-lukisan Paula Modersohn-Becker yang memberikan kesan impresionis serta membuat lukisan menjadi lebih berisi dan membantu membentuk garis pada lukisan. Teknik ini dapat memberikan garisan-garisan yang sulit diciptakan dari kuas yakni garis kuat dan kontras seperti untuk rambut atau hal-hal detail lainnya.

Selain teknik keroknya, karya-karya Paula juga menjadi referensi pemilihan warna dan goresan dalam pengkaryaan ini. Pemilihan warna yang sederhana memberikan visual yang mudah dicerna namun tetap mempunyai detail-detail yang diberikan dari goresan yang tidak halus. Goresan tersebut dapat dihasilkan dari kuas yang kasar serta dari teknik palet. Antara 1 bentuk ke bentuk lain hanya dibatasi dari garisan kasar dan warna sehingga memberikan kesan yang halus dan dapat diaplikasikan ke beberapa bagian pada pengkaryaan untuk membantu memfokuskan bentuk yang ingin ditonjolkan.

Pada pengkaryaan ini perlu disiapkan alat dan bahan yang mendukung pada proses Lukis agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Alat yang digunakan adalah kuas, pisau palet, palet *disposable*, *roller sponge*, *tissue*, proyektor, wadah air, dan laptop dan *pen tablet*. Bahan yang digunakan adalah kanvas yang direntangkan di kayu spanram, cat akrilik, medium cat akrilik, dan *modeling paste*.

Teknik yang digunakan dalam pengkaryaan ini beragam. Antara lain opaque, washing, detailing, palet, dan kerok. Opaque merupakan teknik yang menggunakan campuran medium yang sedikit sehingga warna yang dihasilkan lebih pekat (tidak memiliki sifat transparan), sedangkan washing adalah teknik yang menggunakan medium yang lebih banyak sehingga menghasilkan warna yang transparan seperti cat air. Detailing adalah teknik yang menggunakan kuas yang kecil, digunakan ketika karya hampir selesai, untuk menghasilkan bentuk detail dan garis yang lebih rapi. Teknik ini membutuhkan tekanan dan kontrol kuas yang baik. Selain itu teknik palet adalah teknik yang digunakan dengan pisau palet sehingga menciptakan tekstur serta efek yang tidak dapat diciptakan oleh kuas. Teknik kerok adalah teknik yang diciptakan dengan cara mengerok cat yang masih basah sehingga warna cat dibawahnya muncul dengan efek tekstur. Cat dapat dikerok dengan pisau palet maupun kuku.

Terdapat beberapa urutan proses pada pengkaryaan ini yang dapat dilakukan:

Persiapan

Pengamatan merupakan proses awal untuk mematangkan ide dan mendalami ekspresi yang hendak dituangkan pada kanvas. Ekspresi yang ingin dituangkan mempunyai narasi sebagaimana memori mempunyai narasi tersendiri. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah referensi-referensi yang ada dan menjelaskan tentang ekspresi wajah.

Perenungan

Sebelum dituangkan pada kanvas, rancangan visual dibuat menggunakan media digital. Sketsa diciptakan menggunakan media digital untuk mempermudah dan mempercepat proses penuangan imajinasi ke dalam bentuk visual. Jika ada kesalahan pada sketsa dapat dengan mudah diperbaiki dan dapat menyesuaikan warna secara langsung. Aplikasi yang digunakan yakni CLIP STUDIO PAINT dan menggunakan pen tablet agar dapat menggambar dalam laptop seperti pensil di atas kertas.

Pemunculan

Pada proses ini sketsa yang telah dibuat dipindahkan pada kanvas. Sketsa diproyeksikan menggunakan proyektor lalu dilukis kembali menggunakan kuas. Jika diperlukan sebelum dilukis dengan kuas, seluruh kanvas dicat dengan warna dasar sehingga warna suasana pada lukisan muncul. Lalu lanjut ke tahap pewarnaan dasar, yakni dengan mewarnai objeknya dengan cara blocking. Setelah blocking selesai, proses berikutnya yakni memberi detail terhadap objek tersebut. Setelah objek terlihat selesai, latar belakang baru diberikan. Latar

belakang diberikan belakangan agar masuk suasananya dengan objek tersebut karena objek tersebut adalah bagian utama dari lukisan ini, latar belakang hanya sebagai bagian yang membantu membangun suasananya. Ketika semua selesai, tahap selanjutnya yakni memperbaiki apa yang kurang secara keseluruhan dan memberi tanda tangan.

Evaluasi Karya

Lukisan yang sudah jadi lalu dikonsultasikan ke dosen. Dari konsultasi tersebut akan ada beberapa perbaikan dan jika memungkinkan perbaikan tersebut dilaksanakan. Ketika lukis sudah fix maka akan diaplikasikan fixative jika dibutuhkan.

Karya lukisan yang bertemakan “Ekspresi Wajah Sebagai Narasi Memori Dalam Lukisan” berjumlah 15 karya dengan menggunakan media cat akrilik di atas kanvas berukuran 60 x 80cm dan 60 x 100cm dan menampilkan figure dengan emosi yang dirasakan terhadap ingatan-ingatan pada memori seperti sedih, marah, bahagia, takut, dan jijik. Penulis mempercayai bahwa perasaan dapat terlihat dari ekspresi wajah dan hal ini tidak dapat ditutupi sebab adanya *micro-expression* yang terjadi selama sepersekian detik. Oleh karena itu lukisan ini juga dapat memberikan waktu yang lebih panjang untuk orang-orang mengamati lebih detail terhadap emosi-emosi dari memori figur yang ditampilkan. Berikut adalah hasil dari beberapa karya penulis serta penjelasannya.

3.1. Karya 1

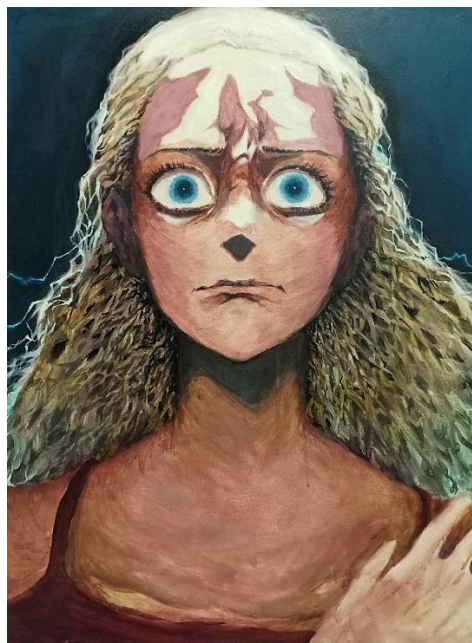


Fig. 6. Takut, 2022. 60 x 80 cm, Cat Akrilik di Kanvas

Peristiwa takut akan membekas pada memori, ketika ada yang memicu emosi tersebut. Pada komik biasanya emosi yang muncul mendadak digambarkan dengan action line yang berfokus pada wajah subjek dalam panel. Pada lukisan ini action line diibaratkan dengan garis rambut yang mendetail dan fokus kepada wajah. Detail pada rambut digunakan untuk menciptakan suasana emosi yang negatif. Selain itu wajah takut terlihat dari mata yang terbelalak, mulut yang tertutup rapat, dan alis yang berkerut secara berlebihan yang menunjukkan emosi jijik dan kaget. Tangan yang diletakkan di bahu menunjukkan gestur yang sedang berusaha melindungi diri dari sumber takut. Pengaturan cahaya yang diperlihatkan dalam lukisan ini berasal dari atas dan kontras untuk memberi kesan dramatis. Warna figur yang dominan hangat dan latar belakang yang kontras mencerminkan suasana negatif serta mengfokuskan

figur. Warna mata yang biru dan dibentuk sedemikian rupa bertujuan untuk menjadi titik fokus yang kuat pada lukisan sehingga ada wujud ketakutan (kaget dan jijik) yang tercerminkan dari mata itu.

3.2. Karya 2



Fig. 7. Tidak terlihat, 2022. 60 x 80 cm. Cat Akrilik di Kanvas

Pada waktu tertentu manusia tidak bisa membebaskan ekspresinya. Banyak emosi yang disembunyikan dan ditutupi agar tidak terlihat orang lain. Pada lukisan ini ditampilkan sosok perempuan yang sebenarnya mengingat memori dengan emosi sedih. Hal ini dapat dilihat dari sorot matanya yang redup dan alisnya yang turun. Namun, ia berusaha menutupi dengan senyuman agar orang lain tidak melihat emosi yang sedang dirasakan. Rambutnya yang tertiuap angin menutup sebagian wajahnya serta komposisi sedemikian rupa merepresentasikan emosi yang ditutupi tersebut. Warna dominan crème serta biru menggambarkan suasana tenang namun mempunyai aksen sedih.

3.3. Karya 3

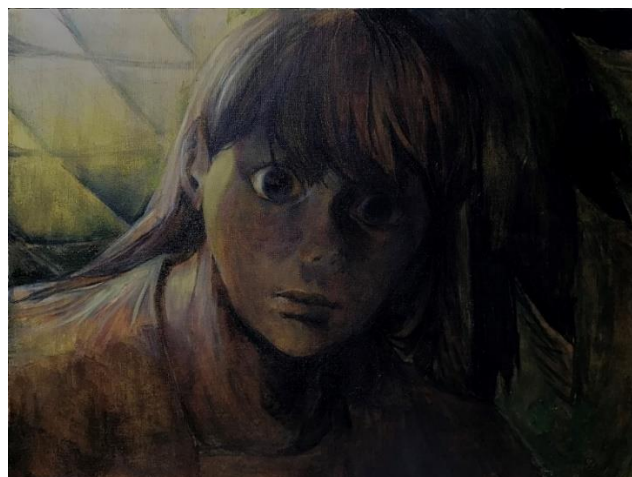


Fig. 8. Dimanapun, Kapanpun, 2022. 60 x 80 cm, Cat Akrilik di Kanvas

Kejadian yang sudah terjadi terekam dan akan muncul kembali ketika ada pemicu yang berhubungan dengan ingatan tersebut tanpa mengenal waktu atau pun tempat. Ingatan ini akan terus menghantui dan akan berhenti sampai pemilik ingatan tidak dapat berfikir. Sosok pada lukisan mempunyai ingatan untuk menemukan sesuatu yang kurang menyenangkan secara tidak diduga. Hal tersebut membuat mata terbelalak tetapi terkesan mati dan menunjukkan emosi kaget. Rahang yang turun tanpa membuka mulut juga menandakan kekagetan atas kejadian tidak baik tersebut. Kejadian ini muncul kembali dari latar belakang yang berbeda, hutan dan ruangan. Peletakan cahaya membangun suasana dramatis dan mencekam seperti berlarut pada bayangan peristiwa. Suasana mencekam juga didukung dengan pemilihan warna kusam bergaris kasar. Cahaya berasal dari samping dan kontras pada wajah bagian sebelahnya untuk membuat suasana gelap seperti kesadaran hal yang negatif dan didominasi dengan hitam pada setengah kanvas untuk mendukung suasana negatif tersebut.

4. Kesimpulan

Berdasarkan jurnal yang telah disusun ini, lukisan tercipta berdasarkan emosi pada memori yang tengah diingat dan dituangkan melalui bahasa tubuh terutama ekspresi wajah. Objek yang dilukis berupa figur yang memunculkan ekspresi tertentu mengenai emosi terkandung pada memori tertentu. Figur yang dilukis adalah remaja dan terbentuk secara spontan. Lukisan menampilkan figur dari ukuran *bust up* hingga *close up* untuk mengfokuskan ekspresi wajah. Selain itu karya lukisan dibuat menggunakan media cat akrilik di atas kanvas. Dengan alat dan bahan yang dibutuhkan, lukisan dibuat dengan menggunakan elemen serta bahasa tubuh yang telah ditentukan. Jika dibutuhkan, tekstur juga digunakan untuk membangun suasana pada lukisan. Berbagai teknik pun digunakan dan melalui beberapa tahap untuk menjadi sebuah karya. Dari konsep-konsep ini maka terciptalah lukisan ada pengkaryaan ini.

Pengkaryaan ini menggunakan beberapa acuan dan referensi. Komik dan kartun menjadi sebuah referensi gaya untuk melukiskan emosi yang ingin disampaikan karena mempunyai esensi untuk mengnarasikan sesuatu sehingga cocok pada pengkaryaan ini. Komik memiliki penggunaan ekspresi yang kuat untuk menyampaikan gagasan yang terkandung. Selain itu komik dan kartun sering menggunakan gaya gambar yang menyederhanakan bentuk dan melebihkan bagian yang ingin difokuskan demi kepentingan penyampaian. Akan tetapi hal ini tetap membedakan pengkaryaan dengan komik maupun ilustrasi karena lukisan dengan menggunakan berbagai elemen seni rupa sehingga dapat merepresentasikan emosi tersebut dan interpretasi tiap pengamat juga berbeda tergantung apa yang dirasakan. Seniman seperti Lucien Freud, Paula Modersohn-Becker, dan Bani-chan menjadi referensi juga untuk menggapai bentuk yang diinginkan. Komposisi, bentuk, warna, penempatan sudut pandang, serta pencahayaan menjadi faktor penting untuk menggambarkan emosi yang terkandung dan didukung dari ekspresi wajah yang memvisualisasikan emosi tersebut. Elemen-elemen yang sering digunakan pada komik seperti garis dan juga pencahayaan juga diambil untuk kepentingan narasi, sesuai kegunaannya dalam komik itu sendiri.

Dari pendekatan, sumber, dan juga referensi yang digunakan sebagai acuan untuk pengkaryaan, maka memunculkan sebuah topik dan gaya baru untuk menjadi karya. Banyak cara untuk memunculkan emosi yang ada tanpa mengesampingkan bentuk figur dan ekspresi wajah yang sesuai dengan emosi pada memori masing-masing.

Referensi

- Bailen, N., Green, L. M., & Thompson, R. J. (2018). Understanding Emotion in Adolescents: A review of emotional frequency, intensity, instability, and clarity. *Emotion Review*.
- Bani-chan. (2021). *Untitled*. Dipetik Desember 2, 2022, dari <https://twitter.com/bossmonsterbani/status/1464715107737518089>
- Ekman, P. (1992). An argument for basic emotions. *Cognition and Emotion*, 169-200.

-
- Freud, L. (1975-1976). *Frank Aurbach*. Dipetik Desember 2, 2022, dari <http://lucianfreud.com/lucian-freud-archive---paintings-1975-to-1979.html>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: Harper Collins Publisher.
- Modersohn-Becker, P. (1902). *Kopf eines kleinen Madchens*. Dipetik Desember 2, 2022, dari <httpswww.wikiart.orgenpaula-modersohn-beckerhead-of-a-little-girl-elsbeth-1902>
- Oshimi, S. (2015). *Happiness* (Vol. 10). Tokyo: Kodansha.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.