

## DIGITALISASI PROSES MELUKIS DENGAN TEKNIK SPLATTERING

Oleh: Deni Junaedi<sup>1</sup>, Naomy Dixie Wardani<sup>2</sup>

Institusi: Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Alamat institusi: Jl. Parangtritis No.KM.6.5, Glondong, Panggunharjo, Sewon, Bantul,  
D.I Yogyakarta 55188  
E-mail: denijunaedipainting@gmail.com

### *Abstract*

*Digitization of the painting process is important and useful for learning painting at art universities. In this case, digitization is in the form of video recording of the process of creating paintings, especially for techniques that are not easy to display through photos, let alone only written captions. For this reason, the study entitled "Digitization of the Painting Process with Splattering Techniques" aims to record in video format the process of making paintings with splattering or splashing techniques. Digitization in the form of videos for splattering techniques is important in painting education. This study used improvised methods. The stages are material preparation, splattering process, response to splashes, and final finishing.*

*Keywords: painting, painting, video, splashing technique, splattering*

### Abstrak

Digitalisasi proses melukis merupakan hal penting dan berguna untuk pembelajaran seni lukis di perguruan tinggi seni. Dalam hal ini, digitalisasi berupa perekaman video proses penciptaan lukisan khususnya untuk teknik yang tidak mudah untuk ditampilkan lewat foto apalagi hanya keterangan tertulis. Untuk itu, penelitian berjudul "Digitalisasi Proses Melukis dengan Teknik Splattering" bertujuan untuk merekam dalam format video terhadap proses pembuatan lukisan dengan teknik splattering atau cipratan. Digitalisasi dalam bentuk video untuk teknik splattering ini menjadi urgen dalam pendidikan seni lukis. Penelitian ini menggunakan metode improvisasi. Tahapannya berupa persiapan bahan, proses splattering, respon terhadap cipratan, dan penyelesaian akhir.

Kata kunci: Lukisan, seni lukis, video, teknik cipratan, splattering

### **A. Pendahuluan**

Dalam perguruan tinggi seni, penciptaan lukisan termasuk mata kuliah praktek yang transfer keilmuannya tidak dapat hanya sekedar berupa pemaparan konsep-konsep tanpa kerja nyata. Mahasiswa perlu melakukan praktek langsung terkait tugas yang diberikan dosen. Untuk teknik tertentu, dosen juga perlu mempraktekkan di depan mahasiswa agar mereka lebih memahami materi pengajarannya. Namun demikian, contoh praktek yang berulang-ulang oleh dosen untuk banyak kelas yang berbeda kerap

kali terkendala secara teknis, seperti ketersediaan alat dan bahan maupun ruang studio yang berbarengan dengan kelas lain.

Untuk itu, digitalisasi praktek melukis tersebut perlu dilakukan agar contoh yang diberikan dosen lebih mudah diakses. Digitalisasi praktek melukis tersebut berupa perekaman dalam video. Video proses penciptaan lukisan, terutama untuk teknik seni lukis yang relatif jarang dipraktikkan di kelas, akan efektif digunakan untuk materi pengajaran. Bahkan, ketika video tersebut diunggah di internet, pihak yang dapat mengambil manfaat akan lebih banyak lagi.

Hasil perekaman proses penciptaan lukisan dalam video akan semakin penting dalam pengajaran secara daring (*online*). Pengajaran lewat jaringan internet ini menjadi keniscayaan pada era pandemi. Bahkan dimungkinkan, cara daring ini tetap akan banyak dimanfaatkan setelah masa pandemi Covid-19 berlalu. Untuk itu, digitalisasi proses melukis ini menjadi hal urgen dalam pengajaran seni di perguruan tinggi.

Ada banyak teknik dalam penciptaan lukisan. Teknik yang cenderung belum diajarkan pada mahasiswa S1 seni rupa murni pada semester-semester awal, dan teknik tersebut relatif lebih susah untuk diterangkan dengan deskripsi kalimat, perlu didahulukan dalam pembuatan videonya. Oleh karena itu, penelitian ini akan mempraktikkan teknik *splattering* dalam penciptaan lukisan. Teknik ini di Indonesia dikenal dengan nama teknik cipratan.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana proses melukis dengan teknik *splattering* direkam secara digital dalam format video. Digitalisasi dalam bentuk video untuk teknik *splattering* ini menjadi urgen dalam pendidikan seni lukis. Hal ini karena video yang dapat digunakan untuk alat pembelajaran.

Selaras dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah merekam dalam format video terhadap proses pembuatan lukisan dengan teknik *splattering* atau cipratan. Adapun luaran penelitian adalah artikel ilmiah di jurnal ilmiah, Kekayaan Intelektual karya seni (lukisan), dan video proses melukis. Penelitian ini memiliki manfaat bagi: masyarakat seni rupa (*arts world*) secara luas, lembaga pendidikan seni rupa, dan untuk para peneliti seni rupa. Untuk masyarakat seni rupa, penelitian ini akan menambah khasanah seni rupa yang dapat dipelajari keilmuannya dan sekaligus dapat dinikmati hasilnya, baik lukisan yang dihasilkan maupun video proses melukis. Bagi institusi pendidikan seni, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai materi ajar khususnya dalam mata kuliah penciptaan lukisan. Untuk para peneliti, penelitian ini

dimungkinkan untuk dikembangkan, baik memperluas maupun memperdalam cangkupannya.

#### **A. Metode Penelitian**

Bertolak dari rumusan masalah “bagaimana proses melukis dengan teknik *splattering* direkam secara digital dalam format video”, penelitian ini dibuat dengan landasan portofolio penciptaan seni lukis sejak masa kecil hingga ke perguruan tinggi seni dan pembuatan ratusan video yang telah diunggah ke internet. Namun demikian, portofolio tersebut tidak digunakan dengan cara menutup diri. Teori seni lukis maupun teori videografi diperhatikan agar penelitian ilmiah ini terjaga keilmiahannya. Selain itu, pustaka terdahulu terkait seni lukis maupun digitalisasi proses melukis dalam format video diperhatikan agar kebaruan penelitian dapat terkontrol.

Proses video *shooting* dilakukan bersamaan dengan proses melukis. Arah dan letak kamera diperhatikan agar detail cara penciptaan lukisan dapat tertangkap. Terkadang video ditempatkan agak jauh agar menangkap keseluruhan kanvas, di waktu yang lain video didekatkan pada objek kamera untuk melihat fokus. Pada proses penciptaan lukisan yang relatif sama video dipercepat, sebaliknya pada momen yang urgen terkadang video diperlambat.

Teknik *splattering* dibuat dengan cara yang beragam. Sebelum pencipratan, kanvas telah diberi warna tertentu. Untuk menghasilkan cipratan dengan bidang luas, cat dalam jumlah banyak perlu dimasukkan ke dalam wadah lalu disiramkan ke kanvas. Untuk cipratan yang cenderung kecil-kecil, pencipratan dapat dilakukan dengan kuas, tongkat, atau sikat gigi.

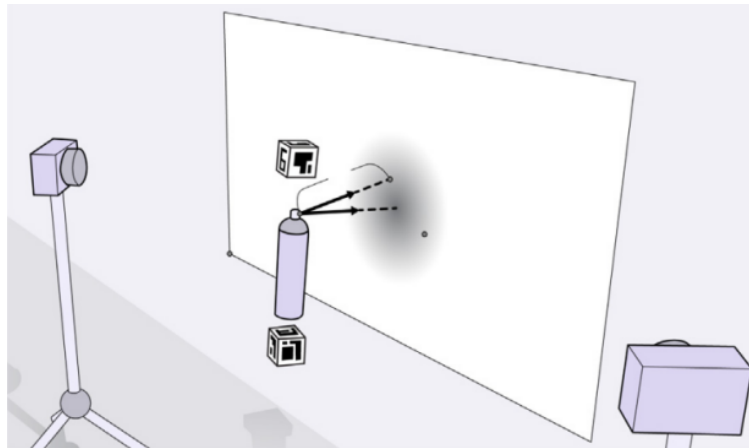
Setelah proses *shooting* selesai, yang artinya lukisan juga sudah selesai dibuat, proses editing video dimulai. Video juga diberi narasi yang menerangkan tentang penelitian ini. Selain itu, teks juga perlu ditambahkan untuk memberikan kejelasan. Video akan diperkuat dengan musik bebas hak cipta.

Proses selanjutnya adalah pembuatan laporan penelitian dan artikel ilmiah untuk jurnal ilmiah. Adapun lukisan yang dihasilkan akan didaftarkan untuk mendapatkan pencatatan Kekayaan Intelektual. Luaran lain dari penelitian ini adalah video proses penciptaan lukisan dengan teknik *splattering* yang akan diunggah ke internet.

Pada proses di atas, Ketua Peneliti akan menjalani sendiri proses penciptaan lukisan. Anggota Peneliti dapat dilibatkan dalam proses video *shooting*, penulisan laporan penelitian, maupun *editing* video.

## B. Tinjauan Pustaka

Digitalisasi proses penciptaan lukisan dalam bentuk video sudah dilakukan beberapa peneliti. Dalam penelitian berjudul *Large-scale painting of photographs by interactive optimization*, Romain Prévost, Alec Jacobson, Wojciech Jarosz, dan Olga Sorkine-Hornung (Prévost et al., 2016) menempatkan dua buah *webcam* untuk mengamati gerak kaleng cat semprot (*air brush*) saat digunakan untuk membuat mural. Berbeda dengan penelitian yang diterbitkan di jurnal *Computers & Graphics* itu, penelitian ini tidak menggunakan teknik *air brush* tetapi teknik *splattering* atau cipratan.

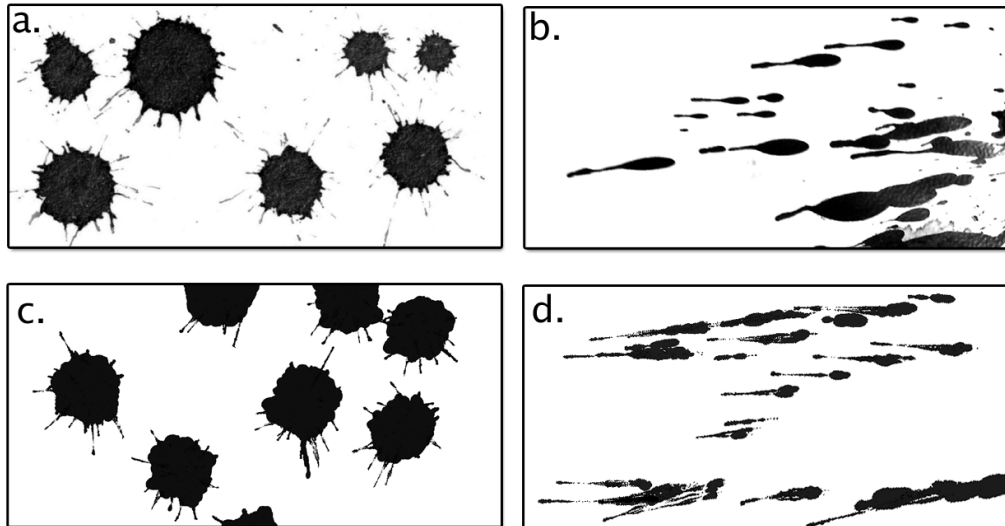


**Gambar 1.** Dua webcam ditempatkan untuk mengamati arah pergerakan lubang semprotan (*spray nozzle*) kaleng *airbrush* (sumber: <https://dl.acm.org/doi/10.1016/j.cag.2015.11.001>)

Selain itu, Muhammad Faizal Agung Nugroho (Nugroho, 2021) meneliti tentang penggunaan video tutorial seni lukis untuk teknik *wet on wet* dan *wet on dry* dengan media cat air. Berlainan dengan penelitian yang dipublikasikan di jurnal *Cakrawala – Repository IMWI* itu, penelitian ini menggunakan teknik *splattering* dan menggunakan material akrilik, bukan cat air.

Adapun pustaka terkait teknik *splattering* diteliti oleh Su-Ian Eugene Lei, Ying-Chieh Chen, Hsiang-Ting Chen, dan Chun-Fa Chang dalam “*Interactive Physics-based Ink Splattering Art Creation*” (Lei et al., 2013). Pada penelitian itu, teknik percikan dilakukan secara digital dan diandaikan dengan material tinta. Dengan demikian, penelitian ini berbeda dengan penelitian yang telah dimuat dalam jurnal *Pacific Graphics* itu, karena

teknik *splattering* dalam penelitian ini dipraktikkan secara manual, bukan digital, dan menggunakan cat akrilik di kanvas, bukan tinta di kertas.



**Gambar 2.** Perbedaan teknik splattering tinta yang dilakukan secara manual dan digital ditampilkan pada penelitian “Interactive Physics-based Ink Splattering Art Creation”. Percikan tinta pada panel (a) dan (b) dilakukan secara manual, pada panel (c) dan (d) secara digital. Panel (a) dan (c) cipratan dilakukan dari arah atas, panel (b) dan (d) dari samping (sumber: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cgf.12222>)

Pembahasan tentang teknik *splattering* dalam seni lukis tentu saja tidak dapat dilepaskan dari Jackson Pollock, pelopor aliran Ekspresionisme Abstrak yang banyak mengeksplorasi teknik cipratan. Akan tetapi, tidak semua hasil tuangan cat Pollock dari kaleng membentuk percikan (Taylor et al., 2007). Hal ini sebagaimana dicermati oleh R.P. Taylor lewat penelitian “Authenticating Pollock paintings using fractal geometry” yang diterbitkan jurnal *Pattern Recognition Letters*.

Untuk itu, *state of the arts* penelitian ini adalah digitalisasi dalam format video untuk proses penciptaan lukisan dengan teknik *splattering*. Hal ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang kendati telah menciptakan video proses penciptaan lukisan namun dengan teknik yang lain. Demikian pula, penelitian ini berbeda dengan penelitian lain yang mencermati teknik *splattering* namun tidak dibuat digitalisasi dalam bentuk video.



**Gambar 3.** Lukisan Jackson Pollock yang diteliti oleh R.P. Taylor. (sumber: [https://www.researchgate.net/publication/222555409\\_Authenticating\\_Pollock\\_paintings\\_using\\_fractal\\_geometry](https://www.researchgate.net/publication/222555409_Authenticating_Pollock_paintings_using_fractal_geometry))

Penelitian ini juga merupakan bagian dari roadmap penelitian tentang penciptaan lukisan. Sembilan tahun lalu, penelitian penciptaan karya seni dibuat dengan judul “Penciptaan Batik Postmodern (Pengadaptasian Elemen Artistik Lukisan Modern Indonesia dalam Teknik dan Motif Batik Tradisional Yogyakarta)” dan dimuat dalam *Corak: Jurnal Seni Kriya* (Aruman et al., 2014). Selanjutnya, penelitian “Komposisi Efek Spontan Cat Air dengan Sulur Tradisional Yogyakarta pada Penciptaan Lukisan” (Junaedi, 2018) dibuat di bawah skema Penelitian Dosen Muda Mandiri Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta. Kemudian, penelitian “Estetika Closure dengan Efek Cat Air pada Praktek Melukis Langsung di Luar Studio” (Junaedi & Wicaksono, 2018) dijalankan dengan dana Penelitian Dosen Pemula DIKTI. Pada tahun yang sama, penelitian “Komposisi Warna Split Komplementer untuk Penciptaan Lukisan Lanskap Cat Air” (Junaedi & Tanos, 2019) dalam skema Penelitian Dosen Muda Mandiri Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta. Demikian pula, penelitian “Eksperimen Tafril untuk Lukisan Cat Air” dikerjakan intensitas untuk eksperimen penggunaan tafril dari bahan alami (Junaedi & Hidayat, 2020). Perjalanan (*roadmap*) penelitian ini bermuara pada kepakaran teori dan praktek seni lukis.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini dibagi dua yaitu penciptaan lukisan dan penciptaan video.

## **a. Penciptaan Lukisan**

Penciptaan lukisan terdiri dari 5 tahap, yaitu persiapan material dan alat, pendasaran kanvas, pencipratan, respon bentuk, dan *make up* lukisan.

### **1. Persiapan Material dan Alat**

Material utama yang digunakan untuk membuat lukisan dalam penelitian ini adalah cat akrilik di kanvas. Akrilik merupakan bahan seni lukis berjenis basah yang menggunakan air sebagai pengencer. Untuk itu, air juga menjadi material lukisan. Akan tetapi, penambahan air dalam jumlah banyak untuk cat akrilik dapat mengurangi intensitas atau kecermerlangannya, karena air bersifat merenggangkan pigmen akrilik. Umumnya, toleransi jumlah air yang ditambahkan tidak lebih dari 25%. Untuk itu, agar intensitas warna cat akrilik tetap terjaga namun kekentalannya berkurang, penelitian ini menggunakan akrilik medium atau pengencer khusus untuk cat tersebut.

Alat yang digunakan untuk pencipratan beragam, seperti kuas lukis, kuas makanan, sikat gigi, sisir, sapu lidi, wadah cat, dan tangan langsung. Efek cipratan yang dihasilkan alat ini akan dibahas di bagian pencipratan. Selain alat tersebut, pembuatan lukisan juga memerlukan easel untuk menyandarkan lukisan, wadah air untuk mencuci dan mengencerkan, dan tisu untuk membersihkan kuas.

### **2. Pendasaran Kanvas**

Sebelum mengaplikasikan teknik cipratan, lukisan didasari cat akrilik dengan pertimbangan komposisi warna tertentu. Dasaran ini penting karena berfungsi sebagai latar belakang agar cipratan tidak menempel ke kanvas kosong. Pertimbangan gelap-terang diperlukan dalam dasaran ini agar warna cipratan dapat beragam. Dalam penelitian ini, warna terang coklat muda dibuat pada bagian tengah menuju pojok kanan atas dengan ukuran yang semakin melebar. Selebihnya, sebagian besar latar belakang adalah warna tersier kecoklatan berpadu dengan merah kehitaman.

### **3. Pencipratan**

Untuk teknik cipratan, tingkat kekentalan atau keenceran cat akrilik perlu diperhatikan. Cat akrilik yang kurang encer tidak akan terlalu menyebar ketika dicipratkan. Akan tetapi, jika terlalu encer tingkat kecerahan cipratan akan berkurang. Penggunaan berbagai jenis alat menghasilkan efek cipratan yang berbeda. Efek cipratan

yang menggunakan kuas lukis cenderung panjang-panjang dengan bentuk meliuk disertai cipratan kecil-kecil di sekelilingnya. Kuas makanan yang berbahan silikon lebih membentuk cipratan terpisah-pisah, ini karena kuas makanan memiliki bulu yang sangat besar. Sementara itu, sikat gigi dapat menghasilkan cipratan yang sangat halus, bahkan dapat memberikan efek sebagaimana *airbrush* atau cat semprot. Pola cipratan yang menggunakan sisir cenderung bulat berukuran tanggung. Sapu lidi merupakan alat yang paling dapat digunakan untuk mengontrol bentuk cipratan, efek cipratannya seperti arsiran ekspresif yang terjadi karena pukulannya ke kanvas.

Penelitian ini juga menggunakan tangan langsung untuk membuat teknik splattering. Telapak tangan maupun jari dapat digunakan dengan hasil yang berbeda. Karena telapak tangan menyimpan cat lebih banyak maka cipratan yang dihasilkan lebih luas jika dibandingkan cipratan jari. Cipratan dapat dikerjakan di atas kanvas sebagaimana alat lain, maupun dengan menepuk cat tebal yang telah tertera di kanvas. Kendati tidak memiliki daya kontrol seperti sapu lidi, cipratan dengan tangan cenderung dapat dikontrol.

Selain alat yang dipakai, bentuk cipratan juga terpengaruh oleh arah cipratan. Pencipratan yang dilakukan dari atas berbeda jika dibandingkan dengan pencipratan dari samping. Cipratan dari atas cenderung membentuk pola membulat. Sebaliknya, cipratan dari samping akan membentuk suatu gerak memanjang. Dari permukaan lukisan, cipratan paling tidak dapat dibagi tiga, yaitu belakang (*background*), tengah (*middleground*), dan depan (*foreground*). Penumpukan cipratan ini akan memberikan efek kepadatan yang artistik, terasa berlapis-lapis. Akan tetapi, jika pola cipratan terlalu merata pada seluruh bidang lukisan, hasilnya justru akan memberikan kesan datar (*flat*), sehingga dinamika keruangannya kurang menarik. Untuk itu, beberapa bidang lukisan justru dibiarkan kosong sebagai tempat bernapas. Posisi lukisan pada pembuat cipratan ini umumnya dilakukan dalam keadaan terlentang. Lukisan diletakkan di meja atau lantai.

#### **4. Respon Bentuk**

Teknik cipratan termasuk dalam teknik spontan, artinya bentuk yang tertera dalam lukisan tidak sepenuhnya dapat terkontrol, hasil ciptaan cenderung terjadi dengan sendirinya, secara alami akibat dari cat yang dituangkan. Untuk itu, pada sentuhan akhir, lukisan dapat direspon dengan bentuk-bentuk terkontrol yang dibuat



dengan torehan kuas. Akan tetapi, tahap ini merupakan langkah yang tidak mudah karena bentuk goresan kuas akan bersaing dengan bentuk spontan yang luwes alami. Untuk itu, penciptaan goresan yang berani dan tidak ragu-ragu perlu dilakukan. Selain itu, pemilihan bentuk yang padu juga perlu dipertimbangkan. Dalam lukisan ini, bentuk padi dipilih karena butir-butir padi cenderung dapat menyatu dengan cipratan dan liukan padinya juga dapat diselaraskan dengan ritme cipratan.

Penambahan bentuk tertentu sebagai respon bentuk cipratan merupakan babak akhir dari proses penciptaan lukisan. Namun demikian, jika bentuk tersebut kurang menyatu, maka sedikit cipratan dapat ditambahkan di atasnya agar menambah unsur harmoni. Pada tahap respon bentuk ini umumnya lukisan diletakkan dalam posisi berdiri. Karya disandarkan pada easel lukisan.

## 5. Make Up Lukisan

Make up adalah tahap memperindah lukisan, dikerjakan setelah lukisan selesai diciptakan. Tahap ini terbagi menjadi dua, yaitu pelapisan pelindung akhir dan pemasangan pigura. Pelapisan pelindung akhir menggunakan material *fixative*, terkadang bahan ini juga disebut *varnish*. Terdapat dua jenis *fixative*, yaitu yang diterapkan dengan semprotan (*air brush*) dan dengan kuas. Berbeda dengan cat air yang hanya dapat menggunakan *fixative air brush*, akrilik dapat memakai dua jenis tersebut, karena akrilik tidak luntur setelah digoreskan. Penelitian ini menggunakan *fixative air brush*. Jika dilihat dari kilauannya, *fixative* terbagi dua, yaitu *glossy* dan *matte*. *Fixative glossy* bersifat mengkilap, sedangkan *matte* atau kadang disebut *doff* bersifat tidak mengkilap. Lukisan ini menggunakan *fixative matte* agar tidak terlalu memantulkan cahaya. Lukisan dengan cipratan memiliki tekstur nyata akibat cat tebal yang menempel. Efek silau semakin muncul jika lukisan bertekstur nyata diberi *varnish glossy*.

Sementara itu, pemilihan pigura dapat mempertimbangkan bentuk dan warna profil. Karena lukisan dalam penelitian ini terhitung rumit, profil sederhana dan tipis dipilih, yaitu berupa kayu setebal 1,5 cm dengan rongga 0,5 cm di antara lukisan dan pigura. Warna pigura dipilih yang cenderung netral, yaitu abu-abu, agar lebih mudah disesuaikan dengan lukisan.

## b. Penciptaan Video

Alur video dibuat menyesuaikan alur pembuatan lukisan, yaitu tahap persiapan material dan alat, pendasaran kanvas, pencipratan, peresponan bentuk, dan *make up*. Lalu video diakhiri dengan tampilan lukisan hasil penelitian ini. Setiap pergantian tahap diberi keterangan tulisan. Jarak pengambilan video dapat dari jauh, menengah, maupun dekat. Kamera jarak jauh berarti bingkai video menampilkan lukisan dan pelukis sekaligus. Jarak menengah adalah ketika *frame* video menampilkan seluruh lukisan tetap tidak menampilkan pelukis. Jarak dekat berarti hanya terfokus pada kuas atau alat lukis lain ketika digunakan.



**Gambar 4.** Tangkapan layar video proses melukis untuk penelitian “Digitalisasi Proses Melukis dengan Teknik Splattering”  
(Sumber: dokumentasi penulis)



**Gambar 5.** Tangkapan layar video proses cipratan menggunakan tangan  
(Sumber: dokumentasi penulis)



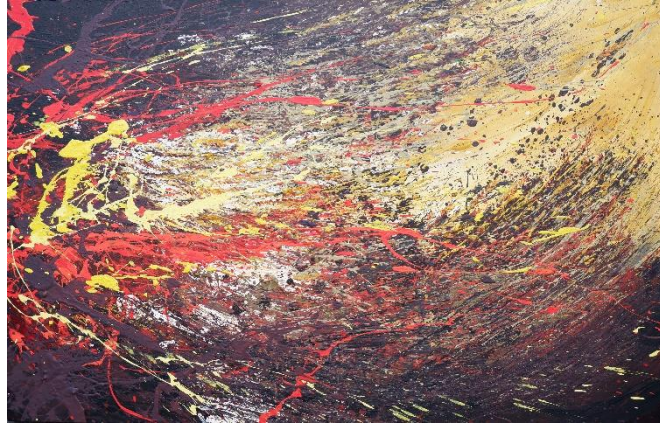
**Gambar 6.** Tangkapan layar video proses cipratan menggunakan sapu lidi  
(Sumber: dokumentasi penulis)



**Gambar 7.** Tangkapan layar video proses cipratan menggunakan kuas masakan  
(Sumber: dokumentasi penulis)



**Gambar 8.** Tangkapan layar video proses cipratan menggunakan kuas lukis  
(Sumber: dokumentasi penulis)



**Gambar 9.** Lukisan hasil penelitian “Digitalisasi Proses Melukis dengan Teknik Splattering”  
(Sumber: dokumentasi penulis)

Jarak kamera yang jauh diperlukan untuk menunjukkan posisi pelukis terhadap karyanya. Jarak menengah dapat digunakan untuk melihat proses pembuatan lukisan secara penuh, penonton akan tahu bagian yang mana yang sedang dikerjakan. Jarak dekat atau *close up* dibuat ketika suatu proses penting untuk diperhatikan secara seksama.

Proses pembuatan lukisan yang urgen dimungkinkan dibuat gerak lambatnya. Sebaliknya, gerak cepat dapat dilakukan untuk proses yang cenderung pengulangan. Bahkan, proses yang benar-benar sama dapat dilewati (*skip*). Untuk memperjelas penyampaian, narasi disembuhkan. Narasi ini disampaikan baik dengan menampilkan narator, yaitu peneliti, maupun menampilkan video proses penciptaan lukisan. Istilah yang tidak terlalu familiar ditambah dengan teks yang ditulis di bagian bawah tengah video.

Ketika tidak ada narasi, audio dapat diisi musik agar tidak terasa sepi, dan lebih dari itu musik dapat membangkitkan mood tertentu. Agar tidak terkena klaim hak cipta, musik diambil dari sumber Lisensi *Creative Commons* sebagaimana yang disediakan YouTube dalam fitur *Audio Library*. Dalam penelitian ini video diedit menggunakan aplikasi Filmora. File video disimpan dalam format MP4.

#### **D. Kesimpulan**

Dalam membuat lukisan dengan teknik cipratan perlu mempertimbangkan keragaman jenis cipratan. Keragaman ini dapat diciptakan dengan alat yang berbeda, dalam penelitian ini keragaman itu dicapai menggunakan kuas lukis, kuas makanan,

sikat gigi, sisir, sapu lidi, wadah cat, dan tangan langsung. Selain alat, arah cipratan juga menghadirkan ragam bentuk, arah cipratan dari atas akan cenderung menghasilkan pola lingkaran sedangkan arah dari samping cenderung lonjong dan memberikan kesan gerak. Digitalisasi dalam format video dapat digunakan untuk merekam proses penciptaan lukisan tersebut. Video yang dihasilkan dapat digunakan untuk alat pembelajaran seni lukis.

## B. Kepustakaan

### Jurnal

- Aruman, A., Junaedi, D., & Hariyanto, I. (2014). Penciptaan Batik Postmodern (Pengadaptasian Elemen Artistik Lukisan Modern Indonesia dalam Teknik dan Motif Batik Tradisional Yogyakarta). *Corak*, 3(1).
- Junaedi, D. (2018). Komposisi Efek Spontan Cat Air Dengan Sultur Tradisional Yogyakarta Pada Penciptaan Lukisan. *Corak*, 7(1), 13–26.
- Junaedi, D., & Hidayat, A. G. (2020). Eksperimen Tafril Untuk Lukisan Cat Air. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 23(2), 101–111.
- Junaedi, D., & Tanos, J. J. B. (2019). Komposisi Warna Split Komplementer Untuk Penciptaan Lukisan Lanskap Cat Air. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(2), 95–106.
- Junaedi, D., & Wicaksono, S. H. (2018). *Estetika Closure Dengan Efek Cat Air Pada Praktek Melukis Langsung Di Luar Studio*. Jakarta.
- Lei, S. E., Chen, Y., Chen, H., & Chang, C. (2013). Interactive Physics-based Ink Splattering Art Creation. *Computer Graphics Forum*, 32(7), 147–156.
- Nugroho, M. F. A. (2021). Video Tutorial Seni Lukis Aquarel Sebagai Media Penyampaian Materi Workshop Dikelas Ekstrakurikuler Sekolah Formal. *Cakrawala Repositori IMWI*, 4(2), 167–175.
- Prévost, R., Jacobson, A., Jarosz, W., & Sorkine-Hornung, O. (2016). Large-scale painting of photographs by interactive optimization. *Computers & Graphics*, 55, 108–117.
- Taylor, R. P., Guzman, R., Martin, T. P., Hall, G. D. R., Micolich, A. P., Jonas, D., Scannell, B. C., Fairbanks, M. S., & Marlow, C. A. (2007). Authenticating Pollock paintings using fractal geometry. *Pattern Recognition Letters*, 28(6), 695–702.