

Impelentasi Teknologi dalam Teknik Melukis

Cucu Retno Yuningsih¹, Ranti Rachmawanti²

Telkom University

Email : curetno@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

This article discusses the influence of technology in painting, one of which is painting using the projector technique. How technology affects the world of everyday life and even enters the realm of painting. One of the technologies that affect the world of painting is the technique of working using a projector. This technique will make it easier for artists to work or for the public who want to create works but there are limitations in their ability to make sketches. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The data collected is a discussion of technology that affects the development of fine arts, especially in the technique of painting on canvas and murals, namely using LCD projectors and artists who work using LCD projector techniques. One of the artists who uses this technique is Chusin Setiadikara, a realist artist from Bali who often paints daily life and portraits. This study discusses the role of technology in painting, one of which is through the projector technique.

Keywords: LCD, Technology, Visual Art

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang pengaruh teknologi dalam melukis, salah satunya adalah melukis menggunakan tehnik proyektor. Bagaimana teknologi mempengaruhi dunia kehidupan sehari-hari dan bahkan masuk ke ranah seni lukis. Salah satu teknologi yang mempengaruhi dunia seni lukis yaitu tehnik berkarya menggunakan proyektor. Tehnik ini akan mempermudah seniman dalam berkarya atau bagi masyarakat umum yang ingin membuat karya tetapi ada keterbatasan di kemampuan membuat sketsanya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data yang terkumpul merupakan pembahasan tentang teknologi yang mempengaruhi perkembangan seni rupa terutama dalam tehnik melukis pada kanvas dan mural yaitu dengan menggunakan LCD Proyektor dan seniman yang berkarya menggunakan tehnik LCD Proyektor. Salah satu seniman yang menggunakan tehnik ini adalah Chusin Setiadikara, seorang seniman realis dari Bali yang sering melukiskan kehidupan sehari-hari dan portrait. Pada penelitian ini akan membahas bagaimana peran teknologi dalam berkarya seni lukis, yaitu salah satunya melalui tehnik proyektor.

Kata kunci : Teknologi, Proyektor, Seni Lukis

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sekarang ini sudah memasuki masyarakat 5.0 dimana masyarakat sudah mengenal teknologi dan kehidupan tidak bias luput dari teknologi kapanpun dan dimanapun. Segala aktifitas

kehidupan sehari-hari sudah menggunakan teknologi computer yang mudah di akses. Peman-faatan teknologi merupakan awal kehidupan untuk kehidupan masa depan yang lebih baik. Teknologi Informasi

memasuki semua sector termasuk salah satunya seni rupa. Seni Rupa seperti yang kita tahu merupakan tehnik berkarya menggunakan kemampuan manual tetapi dengan adanya teknologi perkembangan tehnik dalam berkarya seni rupa semakin pesat. Teknologi menjadi media baru dan alat dalam berkarya seni rupa. Penggunaan teknologi, media komunikasi dan informasi sebagai medium sumber gagasan penciptaan karya seni merupakan karakteristik bentuk baru dalam kesenian (Soetedja, 2011). Jenis dari kesenian yang tergolong dalam media baru tersebut diantaranya: seni internet (web art), video performance, seni video (video art), cellular art, dan lain sebagainya.

Pesatnya perkembangan teknologi memberikan perubahan dan perkembangan dalam karya seni. Dengan berkembangnya teknologi sebagai media baru dalam seni berkembang pula tehnik berkarya seni dengan menggunakan teknologi. Salah satunya adalah tehnik melukis menggunakan LCD Proyektor.

Dalam penelitian ini akan membahas bagaimana teknologi mempengaruhi seni, selain menjadi media baru teknologi juga mempengaruhi tehnik dalam berkarya seni. Salah satu teknologi yang mempengaruhi dunia seni lukis yaitu tehnik berkarya menggunakan proyektor. Tehnik ini akan mempermudah seniman dalam berkarya atau bagi masyarakat umum yang ingin membuat karya tetapi ada keterbatasan di kemampuan membuat sketsanya. Salah satu seniman yang menggunakan tehnik ini adalah Chusin Setiadikara, seorang seniman realis dari Bali yang sering melukiskan kehidupan sehari-hari dan portrait. Pada penelitian ini akan membahas bagaimana peran teknologi dalam berkarya seni lukis, yaitu salah satunya melalui tehnik LCD proyektor.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data yang terkumpul merupakan pembahasan tentang teknologi yang mempengaruhi perkembangan seni rupa terutama dalam tehnik melukis pada kanvas dan mural yaitu dengan menggunakan LCD Proyektor dan seniman yang berkarya menggunakan tehnik LCD Proyektor. Untuk menambah data penulis juga membaca data dari buku dan jurnal tentang pemanfaatan LCD Proyektor dalam berkarya seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

LCD Proyektor

LCD yaitu suatu jenis media tampilan yang menggunakan kristal cair sebagai penampil utama. LCD sudah digunakan di berbagai bidang misalnya dalam alat-alat elektronik seperti televisi, kalkulator ataupun layar komputer (Yulia, 2013). Proyektor biasanya dipergunakan dalam suatu ruangan untuk menampilkan program. Kelebihan dari proyektor LCD yaitu dapat menampilkan bentuk gambar atau visual yang lebih besar pada umumnya hasil pemrosesan data dari computer. Dalam menerima pancaran signal gambar melalui dinding putih LCD Proyektor memerlukan objek sebagai media penerima signal. LCD Proyektor sering dipergunakan untuk mempresentasikan materi (Susanto, 2011).

Teknologi sangat mempengaruhi dalam pencapaian hasil yang maksimal dalam melukis. Implementasi teknologi yang digunakan pada proses berkarya adalah pada proses pembuatan sketsa dengan komputer dan kamera.



Gambar 1. Proses pemindahan gambar dengan LCD Proyektor

Kamera

Dalam dunia seni, fotografi adalah sebuah karya dan juga hobi bagi setiap orang yang suka memotret atau memotret momen tertentu. Fotografi juga merupakan media ekspresi dan komunikasi dengan berbagai persepsi, interpretasi, dan eksekusi.

Penggemar fotografi di era serba digital ini adalah berkembang sangat pesat dan memiliki pengguna yang sangat banyak. Fotografi memiliki menjadi hal yang lumrah dalam masyarakat modern. Beberapa orang membuat fotografi sebagai gaya hidup, dan ada pula yang dijadikan pekerjaan dengan menawarkan jasa foto seperti pernikahan, wisuda, dan hal penting lainnya acara. Fotografer profesional pasti akan menggunakan kamera yang sangat canggih dan memiliki kualitas foto yang sangat baik.

Sementara itu, mereka yang hanya memandang fotografi sebagai gaya hidup atau non-profesional akan menggunakan ponsel mereka untuk mengambil gambar. Tetapi kemudahan menggunakan ponsel dalam bidang fotografi adalah lugas dan lugas. Karena ponsel, sekarang telah menyediakan beberapa aplikasi pengeditan dan platform media untuk mendistribusikan karya foto mereka. Sementara itu, kamera digital atau DSLR tidak semudah menggunakan ponsel. Saat akan menembak sebuah objek, Anda harus terlebih dahulu mengatur beberapa komposisi sehingga gambar terlihat bagus, seperti mengubah

ISO (Sensitivitas Cahaya Level), Buka (Diafragma Lensa), Kecepatan Rana (Kecepatan) pengaturan. Photography (fotografi) berasal dari kata photo dan grafik. Foto didefinisikan sebagai gambar yang dibuat menggunakan kamera dan disimpan dalam bentuk digital atau dalam media film (cahaya sensitif) (Darmawan, 2018).

Kamera adalah alat yang sangat membantu saat bekerja, terutama di pencarian objek. Hasil dari perburuan objek itu kemudian ditransfer ke komputer sehingga dapat disortir dan dipilih sesuai dengan ide penciptaan. Ini adalah implementasi yang sering dilakukan selama proses kerja.

Kamera adalah perangkat keras yang dapat merekam atau menangkap peristiwa, yang dapat disimpan langsung melalui memori di perangkat. Dalam bidang fotografi, kamera merupakan media untuk merekam dan menangkap gambar potret pada selebar film.

Menurut Elliot Erwint, kamera adalah alat untuk mengeksplorasi seni pengamatan yang akan menemukan suatu hal yang luar biasa di suatu tempat yang akan memiliki visual yang indah. Dengan fotografi, itu juga akan membuat tempat dengan visual biasa menjadi lebih klasik dan unik hal. Kamera juga bisa menjadi bentuk perbedaan antara apa kebanyakan orang melihat dan apa yang Anda lihat.

Kamera awalnya disebut kamera obscura karena di saat itu kamera tidak memiliki fitur pelengkap seperti film untuk menangkap gambar atau bayangan. Girolamo Cardano adalah seseorang yang menyelesaikan kamera obscura pada abad ke-16 dengan menambahkan lensa ke kamera. Namun, bayangan yang ditemukan oleh Girolamo tidak berlangsung lama, sehingga penemuannya belum dapat dianggap sebagai dunia fotografi. Pada tahun 1727 Johann Scultze membuat penemuan dari garam perak yang sangat sensitif terhadap cahaya. Namun, Johann

tidak bisa belum melanjutkan konsep ide berikutnya. Pada tahun 1826 Joseph Nicéphore Niépce menunjukkan gambar bayangan kameranya dihasilkan dalam bentuk gambar kabur dari atap rumah.

Gambar, yang dibuat dengan campuran timah bubuk, adalah foto-foto pertama di zaman mereka. Pada tahun berikutnya, Louis Daguerre menerbitkan penemuan gambar yang dihasilkan dari bayangan jalanan di Paris menggunakan pelat tembaga berlapis perak pada tahun 1839. Pada tahun 1829 Daguerre mengadakan usaha patungan dengan Niépce untuk melanjutkan pengembangan kamera, dan kamera yang dikenal sebagai Kamera telah dibuat.

Fotografi adalah proses melukis dengan media cahaya. Secara umum, fotografi adalah suatu proses atau cara untuk memperoleh suatu gambar dalam bentuk foto suatu objek dengan merekam pantulan cahaya pada objek pada media penangkap cahaya. Sebuah alat yang cukup umum sebagai media untuk menangkap cahaya disebut kamera.

Tanpa cahaya, tidak akan menghasilkan foto yang diinginkan. Berdasarkan Ansel Adams, seorang fotografer dari Amerika Serikat, dia percaya bahwa fotografi adalah seni kreatif yang lebih mendasar bagi gagasan komunikasi faktual. Fotografi juga didefinisikan sebagai media ekspresi dan komunikasi yang kuat, menawarkan berbagai persepsi, interpretasi, dan eksekusi tanpa perbatasan.

Pada prinsipnya, fotografi lebih fokus pada cahaya dengan menggunakan pembiasan, sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Media terbakar dengan ukuran iluminasi cahaya yang kemudian menghasilkan gambar yang identik dengan cahaya yang masuk medium bias yang disebut lensa.

Untuk mendapatkan intensitas cahaya yang tepat sehingga menghasilkan gambar, diperlukan suatu alat berupa alat ukur yang disebut pengukur cahaya. Dalam pengope-

rasian kamera, pertama-tama sesuaikan intensitas cahaya dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (sensitivity level), Bukan (diafragma lensa), dan Kecepatan Rana. Kombinasi ini didefinisikan sebagai paparan. semua itu sangat diperlukan dalam proses pengambilan cahaya, sehingga hasilnya dapat menghasilkan foto yang bagus.

Saat ini fotografi sudah menjadi gaya hidup manusia modern, terutama untuk "milenial". Di era modern ini juga, orang bisa mengambil foto hanya dengan kamera ponsel yang menghasilkan foto yang menakjubkan. Aliran dalam fotografi memiliki berbagai macam aliran, mulai dari fotografi lanskap hingga fotografi jalanan. Kemajuan teknologi juga telah mampu membuat berbagai macam lensa kamera dengan fitur dan keunggulan mereka sendiri.

Mural

Fungsi lain proyektor adalah sebagai alat presentasi, media informasi dan pemutar video. Tidak hanya itu saja, LCD Proyektor juga dapat difungsikan untuk kebutuhan lainnya yaitu menggambar Mural atau lukisan dinding dan membuat sketsa lukisan melalui fotografis.

Menggambar mural terdiri dari beberapa teknik yaitu, teknik kertas karbon, teknik skala, teknik langsung dan teknik proyektor. Banyak para seniman mural memilih teknik proyektor karena mungkin ini teknik yang paling mudah dan cepat diantara teknik-teknik yang lainnya. Cara melukis-kannya adalah dengan memanfaatkan gambar yang keluar dari proyektor. Mural dapat diselesaikan dengan hanya mengikuti bentuk bayangan dan lalu mewarnainya.



Gambar 2. Proses pembuatan sketsa mural

Lukisan

Fungsi LCD proyektor selain untuk menggambar mural adalah sebagai alat bantu membuat sketsa lukisan fotografis. Teknik ini sering digunakan seniman agar proposi lukisan seimbang dan untuk mencapai teknik realis dengan menggunakan foto. Salah satu seniman yang berkarya menggunakan teknik LCD Proyektor adalah Chusin Setiadikara. Teknik ini pun digunakan di kelas studio seni Lukis, sebagian mahasiswa memilih membuat sketsa dengan teknik grid sementara yang lainnya menggunakan teknik proyektor untuk mempercepat proses pembuatan sketsa dan ketepatan gambar.



Gambar 3. Proses pengerjaan sketsa kanvas

Chusin Setiadikara



Gambar 4. Lukisan realis karya Chusin Setiadikara

Chusin Setiadikara merupakan seniman asal Bali. Chusin melukis dengan gaya realistic menggunakan sudut pandang fotografis yaitu melukis menggunakan lensa kamera atau objek lukisan terlebih dahulu difoto agar dapat digambarkan secara detail sehingga representasi dari lukisan terlihat realistic. Menurut kurator pameran Jim Supangkat mengatakan bahwa karya lukisan realis Chusin bukan hanya menyalin realitas dari foto ke dalam lukisannya tetapi Chusin membuat plastisitas bahasa rupa realistic sangat cermat. Plastisitas ini tidak hanya karena kehebatan Chusin melukis secara realistik, akan tetapi plastisitas disini menarik dari kebaruan bahasa. Lukisan Chusin tidak hanya sebagai usaha dalam menyalin realitas (Supangkat, 2002).

Kembali ke pertanyaan tentang lukisan realis dan peran teknologi di dalamnya. Saya melihat bahwa teknologi yang dimaksud adalah kamera. Kamera menjadikan Chusin sebagai wahana menuangkan ide/ ide konseptual yang dituangkan ke dalam lukisan. Selain itu, Chusin juga dibuatkan real transfer realitas menjadi lukisan realis. Realitasnya umum, meski tidak universal, dalam perasaan bahwa fakta yang sama dapat dialami oleh banyak orang. Namun, sama saja realitas selalu dialami orang demi orang, masing-masing dengan watak mentalnya sendiri dan kegoisan. Dengan kata lain, pengalaman itu bersifat individual, subjektif.

Penciptaan realitas baru dalam bentuk visual ini merupakan salah satu karya kreatif

Chusin, oleh memindahkan kendaraan (realitas nyata, kamera) yang diwujudkan dalam karya visual. Setiap medium yang digunakan Chusin memiliki kelebihan dan kekurangan. Seperti mata, itu kamera juga memiliki daya rekam. Artinya chusin melakukan bentuk kedua dari kreativitas yaitu adanya lapisan-lapisan penglihatan dalam proses pencatatan yang nyata realitas. Damono (2014), kemudian menyebutnya mode atau cara melakukan sesuatu, dan multimodalitas terkadang mengacu pada kombinasi teks, gambar, suara, dan terkadang mengacu pada kombinasi indra manusia: penglihatan, penyegaran, penciuman, sentuhan. Artinya, Chusin menunjukkan bentuk kreativitas yang ketiga, yaitu perpaduan antara indra. Dalam merekam realitas nyata, ia menggunakan penglihatan dan pendengaran. Untuk menciptakan bentuk realitas baru dalam karya visual, ia menggunakan penglihatan lain (mata kamera), untuk mengabadikan yang nyata realitas.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengaruh teknologi dalam implementasi seniman yang bekerja dalam seni lukis sangat besar. Itu perkembangan teknologi yang pesat memberikan perubahan dan perkembangan dalam karya seni. Dengan berkembangnya teknologi sebagai media baru dalam seni, teknik untuk menciptakan seni menggunakan teknologi juga telah berkembang. Teknologi bisa membuatnya memudahkan seniman untuk menemukan objek, yaitu dengan kamera dan teknologi dapat memudahkan teknik melukis, yaitu menggunakan

Proyektor LCD sebagai alat sketsa. Selain fungsinya sebagai alat untuk presentasi, proyektor LCD juga dapat digunakan sebagai media dalam membuat mural dan membuat sketsa lukisan. Lain teknologi yaitu kamera merupakan alat yang sangat membantu saat bekerja, terutama

dalam mencari objek. Salah satu artis yang bekerja menggunakan proyektor LCD dan teknik kamera adalah Chusin Setiadikara. Karya Chusin Setiadikara, seorang pelukis realis, tidak dapat dihindari oleh campur tangan teknologi dalam proses penciptaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. 2014. *Alih Wahana (Edisi Revisi)*. Jakarta: Editum.
- Darmawan, Yurif Setya. Wikayanto, Andrianto. 2018. *Tren Kamera Analog Instan Di Kalangan Remaja Indonesia*. *Jurnal Rekam*, Volume 14 No 2 (2018).
- Sapentri Evan. *Creative Process Analysis of Chusin Setiadikara In Chusins Realistic Painting Exhibition, A Thesis*. *Proceeding of 2nd International Conference of Arts Language And Culture* ISBN 978-602-50576-0-1
- Simatupang, Lono. 2013. *Pergelaran: Sebuah Mozaik Penelitian Seni-Budaya*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soetedja, Zakarias S. 2011. *Pendidikan Seni Rupa Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Pembelajaran "Seni Media Baru"*. <http://zsoeteja.blogspot.com/2011/05/pendidikan-seni-rupa-berbasisteknologi.html>
- Susanto Mikke. 2011. *Diksi Rupa*, Yogyakarta : DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Supangkat, Jim. 2002 *Post-Photography Realistic potrayal: Chusin Setiadikara's Solo Exhibition*. Jakarta: CP Artspace.
- Tanenda Adil, Sutrisno, Efendi Agus. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran LCD Proyektor dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Siswa Kelas X Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri Sukoharjo*. *Jurnal UNS Vol 2 No. 2 (2016)* DOI:

<https://doi.org/10.20961/ijcee.v2i2.22770>

Utami Yulia. 2017. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Proyektor LCD Menggunakan Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus dan Balok Pada Bangun Ruang. Jurnal Mantik Penusa Volume 1 No. 1 Juli 2017. e-ISSN 2580-9741p-ISSN 2088-3943