

**SEMUT SEBAGAI OBJEK DALAM KARYA
DIGITAL PAINTING**



Oleh:

BerriOktarizaSandra

**PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

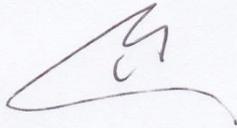
SEMUT SEBAGAI OBJEK DALAM KARYA DIGITAL PAINTING

Berri Oktariza Sandra

Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Berri Oktariza Sandra untuk
Persyaratan Wisuda Periode Maret 2013 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua
pembimbing.

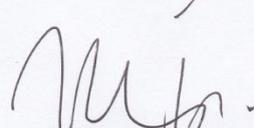
Padang, Januari 2013

Dosen Pembimbing I



Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP. 19591212 198602 1 001

Dosen Pembimbing II



Drs. Ariusmedi, M.Sn
NIP. 19620602 198903 1 003

Abstrak

Karya akhir ini bertujuan untuk melatih rasa estetika dalam diri guna menambah kepekaan terhadap alam dan menjadikan manusia agar bersikap lebih baik lagi kedepannya. Proses pembuatan karya yang penulis lakukan yaitu mengamati bentuk, tingkah laku dalam kehidupan semut baik dari alam maupun foto, selanjutnya penulis membuat sketsa yang cocok untuk karya akhir ini, setelah sketsa selesai, kemudian penulis melakukan proses digital painting pada software Adobe Photoshop. Semut menginspirasi penulis untuk menciptakan sebuah karya, hasil dari karya tersebut penulis berjudul: 1). "*Tegur Sapa*", 2). "*Peduli*", 3). "*Berbagi*", 4). "*Setia Kawan*", 5). "*Gotong Royong*", 6). "*Jujur*", 7). "*Disiplin*", 8). "*Perkasa*", 9). "*Berani*", 10). "*Rela Berkorban*". Dalam proses pembuatan karya akhir ini, penulis lebih mengutamakan bentuk alami dari setiap jenis semut.

Abstract

This invention aims to threat esthetical senses of us in order to add sensitivity into nature and future to make human to have good behavior. An artistic process that the writer done is to observe form, behavior of ants even in natural or photos. Later, the writer design the suitable scheme for this invention. Then, digital printing process by using Adobe Photoshop software. Ants inspiring the writer to create an artistic invention named: 1) greetings, 2) caring, 3) sharing, 4) friendly, 5) mutualism, 6) honesty, 7) discipline, 8) strength, 9) courage, 10) sacrificing. In the process of the invention, it is pointed to use the natural form in every kind of ants.

SEMUT SEBAGAI OBJEK DALAM KARYA DIGITAL PAINTING

BerriOktariza Sandra¹, Suib Awrus², Ariusmedi³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: drugi_GrZ@yahoo.com

Abstract

This invention aims to threat esthetical senses of us in order to add sensitivity into nature and future to make human to have good behavior. An artistic process that the writer done is to observe form, behavior of ants even in natural or photos. Later, the writer design the suitable scheme for this invention. Then, digital printing process by using Adobe Photoshop software. Ants inspiring the writer to create an artistic invention named: 1) greetings, 2) caring, 3) sharing, 4) friendly, 5) mutualism, 6) honesty, 7) discipline, 8) strength, 9) courage, 10) sacrificing. In the process of the invention, it is pointed to use the natural form in every kind of ants.

Kata kunci: Semut, objek, digital, painting

A. Pendahuluan

Semut adalah binatang yang hidup berkelompok di dalam tanah, membuat liang dan ruang yang bertingkat-tingkat sebagai rumah dan gudang tempat menyimpan makanan di musim dingin (Soenarjo, 1971:591). Semut merupakan hewan terkuat di dunia, walaupun tubuhnya kecil, ia mampu menopang benda dengan beban 50 kali dari beban tubuhnya. Dari segi bentuk, semut memiliki kepala, dada (*mesosoma*), dan perut (*metasoma*). Semut memiliki sepasang antena dikepalanya yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dan mendeteksi *feromon* yang dikeluarkan oleh semut lain.

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode Maret 2013.

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

Pada bagian depan kepala semut juga terdapat sepasang rahang yang digunakan untuk membawa makanan, membangun sarang, dan untuk pertahanan. Semut memiliki semangat juang yang tinggi, setiap semut siap berkorban untuk kepentingan bersama (Rina, 2012:7-21).

Jika dihubungkan ke dalam kehidupan manusia saat sekarang ini dengan kehidupan semut, kehidupan manusia sangatlah memprihatinkan, salah satunya tentang etika dan tingkah laku antar sesama, contohnya saja seperti saling tegur sapa. Manusia sibuk dengan urusannya masing-masing, sehingga lupa untuk saling bersosialisasi. Perbedaan menjadikan faktor utama yang membuat sifat manusia berubah, tegur sapa pun tak lagi pernah dilakukan. Manusia seringkali melupakan hal ini, memikirkan diri sendiri dan tidak peduli dengan sesama yang membutuhkan.

Semut merupakan salah satu jenis serangga yang namanya dijadikan masalah satu surah di Al-Qur'an, yaitu surah An-Naml (Semut). Dinamakan An-Naml (semut) karena pada ayat 18 dan 19, berisikan tentang kisah seekor pemimpin semut yang menginstruksikan anak buahnya untuk segera masuk sarang karena nabi Sulaiman as dan tentaranya akan melewati tempat itu. Nabi Sulaiman as yang mempunyai mu'jizat bisa mengerti suara hewan kemudian merasata jabatan kejadiannya tersebut dan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kepadanya (Soenarjo, 1971:591).

Teladan dari serangga semut ini patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam bekerja maupun dalam ketaatan kepada pemimpin,

ketekunannya dalam menghadapi rintangan,
kepekaannya terhadap sekitarnya serta kebersamaan hidup dalam koloninya
(Soetiyono, 1996:227).

Dari terjemahan di atas penulis semakin tertarik dengan kehidupan semut, penulis menjadikan kehidupan semut ini sebagai contoh untuk kehidupan manusia melalui sebuah karya digital painting. Melalui karya digital painting ini penulis ingin mencoba menumbuhkan kesadaran dalam diri manusia untuk bertingkah laku dan memiliki etika yang seharusnya dimiliki manusia. Penulis menjadikan semut sebagai objek utama selain bentuknya yang unik, penulis juga tertarik dengan kehidupan sehari-hari yang dilakukan semut.

Digital Painting adalah menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik-titik digital monitor. Digital painting merupakan seni modern dimana seniman membuat karya dengan menggunakan komputer sebagai pengganti kanvas dan pen tablet sebagai pengganti kuas. Pada digital painting, seniman tidak lagi susah-susah membeli cat, mengaduk cat, mencari warna dan sebagainya karena semuanya telah tersedia dalam suatu software atau program (Adobe Photoshop) yang ada dalam komputer yang dapat memudahkan seniman dalam berkarya (Deka, 2012:2).

Mewujudkan karya seni dengan tema semut sebagai objek dalam karya digital painting ini adalah untuk memperbaiki permasalahan tingkah laku manusia di dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian mengekspresikannya pada media karya serta mengeksplorasi

kemungkinan-kemungkinan bentuk yang dianggap menarik, tidak terlepas dari perhitungan nilai estetika.

Pada umumnya berkarya adalah representasi dari seorang seniman. Seniman menceritakan kembali pengalamannya kepada orang lain melalui bahasa rupa. Sumardjo (2000:125) menyatakan bahwa: Tidak semua seni representasi merupakan karya seni yang tidak mengandung bentuk bermakna. Bisa saja karya potret seorang tokoh mampu memberikan bentuk bermakna yang diperoleh melalui kombinasi warna, penciptaan warna tertentu, cara menoreh warna, cara membuat garis dan sebagainya. Sehingga si penerima seni tidak peduli lagi dengan isi, yaitu potret siapa, tetapi peduli pada segala penghempasan warna dan garis yang terhidang dalam karya tersebut.

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa.

Penghayatan yang sedang memahami karya maka sebenarnya ia harus terlebih dahulu mengenal struktur organisasi atau dasar-dasar dari susunan dasar seni rupa, mengenal tentang garis, shape, warna, tekstur, volume, ruang dan waktu, seperti yang dikatakan Stephen C Pepper dan dijelaskan oleh The Liang Gie (1976:54) dalam Dharsono (2007:13) bahwa: Untuk mengatasi kemonotonan atau kesenadaan yang berlebihan dan juga aspek konfusi atau kekontrasan yang berlebihan, penyusun karya harus mampu dan berusaha untuk menampilkan keanekaan (variety) dan kesatuan (unity) yang semuanya tetap mempertimbangkan keseimbangan”.

Berkarya dalam seni rupa selain memiliki unsur-unsur ada juga prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip-prinsip seni rupa adalah cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur rupa sehingga membentuk suatu karya seni.

Menurut

Dharsono (2007:83), prinsip seni rupa dapat juga disebut asas seni rupa, yang menekankan prinsip desain seperti: kesatuan, keseimbangan, irama, proporsidan dominasi. Desain atau yang duludi istilah kengandeng sebutan nirmanasebenarnya secara meteri tidak dapat berubah yang mendasar, karena semua prinsip tersebut masih seperti semula.

1. Prinsip Kesatuan (*unity*)

Untuk mendapatkan suatu kesatuan yang lazim disebut *unity* memerlukan prinsip keseimbangan, irama, proporsidan keselarasan. Antarabagian yang satu dengan yang lain merupakan suatu kesatuan yang utuh, saling mendukung dan sistematis membentuk suatu karya seni.

Dalam penerapannya pada bidang

karya seni rupa/kriya prinsip kesatuan menekankan pada pengaturan obyek atau komponen obyek secara berdekatan atau penggerombolan unsur atau bagian-bagian.

2. Prinsip Keseimbangan (*balance*)

Prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot. Pada karya dua dimensi prinsip keseimbangan ditekankan pada bobot kualitatif atau bobot visual,

artinya berat-

ringannya obyek hanya dapat dirasakan. Pada karya tiga dimensi prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot aktual

(sesungguhnya). Keseimbangan ada dua yaitu: Simetris dan asimetris.

Selain dua keseimbangan itu ada juga yang namanya keseimbangan radial atau memancar yang dapat diperoleh dengan menempatkan pada pusat bagian. Pencapaian keseimbangan tidak harus menempatkan obyek secara simetris atau di tengah-tengah.

3. Prinsip Irama (*rhythm*)

Irama dalam karya seni dapat timbul jika ada pengulangan yang teratur dari unsur yang digunakan. Irama dapat terjadi pada karya seni rupa dari adanya pengaturan unsur garis, raut, warna, tekstur, gelap-terang secara berulang-ulang.

Pengulangan unsur bisa bergantian yang biasa disebut irama alternatif. Irama dengan perubahan ukuran (besar-kecil) disebut irama progresif. Irama gerakan mengalir atau *Flowing* dapat dilakukan secara kontinyu (dari kecil ke besar) atau sebaliknya. Irama repetitif adalah pengulangan bentuk, ukuran, dan warna yang sama (monoton).

4. Prinsip Proporsi (*proportion*)

Proporsi adalah perbandingan antar bagian-bagian yang satu yang lainnya dengan pertimbangan seperti: besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, jauh-dekat dan yang lainnya. Dalam seni rupa kriya,

perbandingan ini mempertimbangkan seperti bidang gambar dengan obyeknya, yang juga menjadi perbandingan dalam seni rupa kriya adalah kala maupun riil/aktual. Berdasarkan kondisi riil, botol lebih tinggi daripada gelas atau piring lebih lebar daripada mangkok. Proporsinya digunakan untuk membedakan obyek utama (tokoh), pendukung (figuran), dan isian (pendukung/latar).

5. Prinsip Dominasi (*domination*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi juga sering disebut *Center of Interest*, *Focal Point* and *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

B. Pembahasan

Proses penciptaan karya akhir ini penulis mencari data-data tentang kehidupan sehari-hari dan berbagai macam jenis-jenis seni rupa baik dari buku, internet, video dan berbagai sumber yang bisa penulis gunakan untuk menyelesaikan karya akhir ini. Selanjutnya penulis melakukan pembuatan sketsa di atas kertas HVS ukuran A4 sebanyak 10 buah dengan judul yang berbeda-beda hingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

Setelah sketsa siap dibuat, kemudian penulis melakukan proses pemindahansketsa. Sketsa di scanner dan disimpan pada komputer, selanjutnya penulis melakukan proses digital painting pada software *Adobe Photoshop*. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah memindahkan sketsa ke software *Adobe Photoshop* dengan ukuran layer 60x40 cm, langkah kedua memberikan warna pada sketsa dengan menggunakan *Brush tool*, penulis memberikan warna, sesuai dengan warna asli pada objek semut seperti semut rangrang dengan warna kuning. Langkah kedua, memberikan warna pada latar belakang, sebelum penulis memberi warna pada latar belakang, terlebih dahulu penulis melakukan proses *duplicate layer* yaitu membuat layer baru, kemudian baru penulis memberikan warna pada latar belakang. Langkah ketiga, penulis melakukan proses detail pada objek dan latar belakang sesuai dengan bentuk sketsa. Dalam pemberian warna dan detail penulis mengikuti bentuk sketsa objek semut begitu juga dengan latar belakang. Langkah keempat penulis melakukan proses pencahayaan dimana ada gelap terang pada objek dan latar belakang.

Pada tahap proses penyelesaian karya akhir ini, penulis melakukan beberapa perbaikan pada karya seperti pengaturan cahaya pada objek, latar belakang dan detail objek. Penulis memperhatikan berbagai aspek tentang seni, baik itu unsur seni maupun prinsip seni seperti garis, tekstur, warna ruang, keseimbangan, kesatuan, irama, dominasi dan proporsi. Setelah mempertimbangkan hal tersebut, barulah karya bisa dikatakan telah siap, baru dilakukan proses print out ke media Vinyl yang berukuran

60x40, yang terakhir atau finishingnya melakukan proses pemasanganbingkai pada karya yang telah siap di print out.

Hasilkarya digital painting penulissebagaiberikut:

Karya 1



“TegurSapa”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Pada karya pertama yang berjudul Tegur Sapa ini penulis menampilkan dua ekor semut Rangrang sebagai objek yang sedang berkomunikasi. Semut memiliki alat komunikasi berupa sepasang antena di kepalanya dengan cara saling mendekatkan antena tersebut. Dua ekor semut tersebut, satu berada di atas dedaunan dan yang satu berada di batang pohon.

Semut biasanya pada saat berpapasan akan berhenti sejenak dengan kepala yang saling berdekatan. Kebiasaan semut berhenti sejenak dalam berpapasan dan saling mendekatkan kepalanya, ini memberikan pelajaran pada kita bahwa tegur sapa adalah sifat yang mulia. Hendaknya kita memberikan salam kepada siapa pun yang berpapasan dengan kita, walaupun kita memiliki jabatan yang tinggi atau orang kaya sekali pun hendaknya jangan lupa dengan yang dibawah. Menegur dengan suara lembut dan memberikan senyuman dengan penuh keikhlasan, saling mendo'akan ketika bertemu dengan orang lain akan membuat kita berada dalam keberkahan.

Karya 2



“Peduli”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Karya kedua ini dengan judul peduli. Pada karya ini terlihat seekor semut sedang membawa seekor semut yang sudah mati atau sakit. Semut memiliki rahang yang kuat untuk membawa apapun yang ingin mereka bawa selagi semut tersebut mampu. Objek pada karya ini adalah semut Beludru dan semut Kayu.

Sebagai makhluk sosial, semut sangat peka terhadap lingkungannya, begitu ada satu ekor semut yang mati, semut-semut lainnya langsung segera menyingkirkannya. Terlihat pada karya tersebut bahwa semut beludru sedang membawa semut hitam yang sudah mati, semut tidak akan membiarkan semut lainnya mati begitu saja. Lain halnya dengan kehidupan manusia saat sekarang ini jauh berbeda, dimana manusia tidak lagi saling peduli terhadap sesama bahkan membiarkan orang lain yang membutuhkan pertolongan. Semut diciptakan Tuhan tak lain tak bukan untuk meneladani kehidupannya. Kita hendaknya dapat mengambil pelajaran dari kehidupan semut.

Karya 3



“Berbagi”/Print On Vinyl/40 cm x60 cm/2012

Pada karya ketiga ini penulis beri judul dengan berbagi. Objek pada karya ini adalah semut Api atau semut Merah. Berbagi adalah salah satu sifat semut yang patut diteladani manusia.

Sifat berbagi yang ada pada semut mengajarkan manusia untuk saling berbagi satu sama lainnya. Semut walaupun memiliki sedikit makanan

mereka tidak segan untuk berbagi, mereka tidak mau makan sendirian kalau ada semut lain didekatnya. Hal ini memberi pelajaran kepada manusia, seandainya kita punya makanan, alangkah baiknya kalau tetangga dan sanak saudara kita juga ikut menikmatinya. Kita tidak boleh berbuat kikir sehingga tetangga kita kelaparan. Janganlah kita memakan sendiri apa yang kita dapat melainkan untuk bisa saling berbagi, saling memberi dan saling membahagiakan.

Karya 4



“SetiaKawan”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Dalam karya ke empat ini dengan judul Setia Kawan. Pada karya ini terlihat tiga ekor semut yang bekerja sama, saling bahu membahu untuk dapat berpindah ke tempat lain yaitu pada sehelai daun. Objek pada karya ini adalah semut Kayu atau semut Hitam.

Dalam karya ini dapat kita ambil pelajaran bahwa kesetiaan pada teman untuk saling bekerja sama. Sifat kesetiakawanan pada semut yang luar

biasa. ketika ada yang memerlukan bantuan mereka dengan cepat membantu rekannya yang sedang ditimpa kesusahan, yaitu pada saat menanggung beban berat. Mereka tidak duduk manis sambil menonton temannya berjuang keras dalam menghadapi permasalahannya. Begitu juga dengan kita, hendaknya dapat merasakan apa yang orang lain rasakan. Sehingga kita tidak berbuat semena-mena terhadap orang lain dan senantiasa kita selalu menjaga sikap kesetiakawanan kita.

Karya 5



“GotongRoyong”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Pada karya ke lima ini dengan judul Gotong royong. Terlihat tiga ekor semut yang membawa makanan untuk dibawa ke sarangnya. Objek pada karya ini adalah semut Pemanen yang sedang membawa makanan dengan ukuran yang besar dengan cara bergotong royong.

Sifat kegotong royongan mereka yang begitu tinggi, dimana ada pekerjaan yang besar dan menyangkut kepentingan bersama, mereka bahu

membahu melakukannya dengan tidak mengenal lelah. Mereka tetap membawa makanan berharga itu walaupun mungkin perutnya lapar. Mungkin mereka pikir akan terasa indah bila bisa menikmatinya bersama-sama dalam sarangnya. Budaya gotong royong yang sudah mulai hilang karena sifat individual yang pesat membuat manusia sibuk dengan urusan masing-masing yang hanya mementingkan diri sendiri dengan mengabaikan orang lain, dari karya ini dapat kita ambil pelajaran agar budaya gotong royong dapat tertamankan kembali dalam diri masing-masing.

Karya 6



“Jujur”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Pada karya keenam ini dengan judul Jujur. Dimana seekor semut membawa makanan ke sarangnya. Objek pada karya ini adalah semut Marabunta. Semut Marabunta dikenal juga dengan semut tentara dan agresif dalam mencari makanan.

Semut memiliki sifat kejujuran yang mereka tanamkan, makanan kecil yang ia bawa, bisa saja ia bawa lari sendiri dan menikmatinya sendiri. Akan

tetapi kita sering melihat mereka tetap membawa makanan kecil secara teratur ke sarangnya. Hikmah yang bisa ambil dari hal ini adalah kita seharusnya bersikap jujur pada saat kita dititipi amanah. Jangan menguranginya apalagi tidak menyampaikannya. Kenyataan sekarang berbeda manusia hidup dengan penuh kebohongan, jangankan orang yang tidak berpendidikan, orang yang berpendidikan sekali pun yang sering melakukan kebohongan. Sifat kejujuran telah pudar dan mulai berangsur-angsur lenyap di muka bumi ini. Melalui karya ini hendaknya kita dapat menanamkan sifat kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Karya 7



“Disiplin”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Pada karya ketujuh ini penulis beri judul dengan Disiplin. Penulis menampilkan tiga ekor semut Madu yang sedang berjalan mencari makanan dengan teratur dan tidak saling mendahului satu sama lain.

Biasanya semut berjalan pada arah yang sejalan atau seperti punya jalur khusus untuk rute perjalanannya. Kebiasaan semut berjalan pada jalurnya, mungkin hal ini sebagai isyarat bagi kita agar selalu berjalan pada

arah yang telah ditentukan. Jalan ini tentu saja jalan kebenaran sebagai jalur hidup kita. Jika kita keluar jalur, hal ini akan membuat diri kita salah jalan yang akhirnya tidak tahu kemana arah kita sesungguhnya. Tetapi dengan jalur yang benar, maka akan membuat kita sampai pada tujuan dengan selamat.

Karya 8



“Perkasa”/Print On Vinyl/40 cm x 60 cm/2012

Pada karya ke delapan ini penulis beri judul Perkasa. Objek pada karya ini adalah semut Atta. Semut Atta hidup di hutan dan sering juga disebut dengan semut pemotong daun lalu diletakkannya di atas kepalanya.

Semut adalah serangga yang perkasa tetapi semut tidak pernah sombong dengan keperkasaannya. Dari karya ini dapat kita ambil hikmah berupa semut tidak pernah mengenal istilah lelah. Sang Pencipta, yang menciptakan semut, menjadikan pula hewan ini mampu melakukan hal-hal di luar kapasitasnya sendiri. Demikianlah Dia menunjukkan keberadaan-Nya dan keunggulan dalam ciptaan-Nya. Semut bertindak menurut ilham Allah dan kecerdasan yang ditampilkan sebenarnya adalah kearifan Allah.

Karya 9



“Berani”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Karya ke sembilan ini penulis beri judul berani. Sifat berani sudah tertanam sejak semut diciptakan dan sifat itu sebagai pertahanan baginya. Objek pada karya ini adalah semut Gurun. Semut gurun dengan warna hitam gelap dan pada bagian kaki berwarna merah

Ketika kita mengganggu semut, maka mereka akan menggigit bahkan menyengat kita. Ada hikmah yang bisa kita ambil dari kebiasaan semut

seperti ini. Pelajaran untuk tidak mengganggu orang lain terlebih orang yang tidak memiliki kuasa, baik itu miskin, cacat, jelek atau pun ketidak sempurnaan yang lainnya. Jika kita mengganggu bahkan menyakiti mereka, sesungguhnya doa mereka termasuk doa yang cepat dikabulkan, yaitu orang-orang yang teraniaya akibat perilaku buruk kita pada mereka. Pelajaran lain pada kebiasaan ini adalah mereka membalas perilaku buruk kita pada mereka dengan bereaksi langsung. Hal ini tentunya bukan berarti kita harus membalas apa yang telah mereka perbuat terhadap kita.

Karya 10



“Rela Berkorban”/Print On Vinyl/60 cm x40 cm/2012

Pada karya ke sepuluh ini penulis garap dengan warna hijau, merah, biru, kuning, putih dan hitam. Campuran warna yang terlihat spontan pada latar belakang. Relu berkorban adalah salah satu dari sekian banyak sifat semut. Semut rela mempertaruhkan nyawanya dalam mencari makanan, sekalipun harus menghadapi bahaya dari manusia maupun dari hewan

lainnya. Banyak semut yang mati dalam mencari makanan, asalkan teman-temannya dapat makan

Dari karya ini dapat kita ambil pelajaran bahwa sifat rela berkorban itu sangat mulia, apalagi kita mengorbankan demi hal baik. Semoga karya ini dapat menjadi perubahan bagi sifat manusia yang tidak pernah memikirkan orang lain, hewan saja bisa memikirkan nasib temannya, lalu bagaimana dengan manusia?

C. Simpulan

Semut adalah binatang yang hidup berkelompok di dalam tanah, Semut memiliki semangat juang yang tinggi. Setiap semut siap berkorban untuk kepentingan bersama. Teladan dari serangga ini patut dicontoh dalam kehidupan sehari-hari. Baik dalam etos kerjanya maupun dalam ketaatan kepada pemimpin, ketekunannya dalam menghadapi rintangan, kepekaan terhadap sekitarnya serta kebersamaan hidup dalam koloninya.

Melalui karya digital painting ini penulis ingin mencoba menumbuhkan kesadaran dalam diri manusia untuk bertingkah laku dan memiliki etika yang seharusnya dimiliki manusia. Penulis menjadikan semut sebagai objek utama selain bentuknya yang unik, penulis juga tertarik dengan kehidupan sehari-hari yang dilakukan semut.

Karya digital painting disebut juga dengan lukisan digital dimana seniman membuat karya dengan menggunakan komputer sebagai pengganti kanvas dan pen tablet sebagai pengganti kuas. Dengan digital painting ini, seniman tidak lagi susah-susah membeli cat, mengaduk cat, mencari warna

dan sebagainya karena semuanya telah tersedia dalam suatu sofwer atau program (Adobe Photoshop) yang ada dalam komputer yang dapat memudahkan seniman dalam berkarya.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing IDrs. SuibAwrus, M.Pd.dan Pembimbing II Drs. Ariusmedi, M.Sn.

Daftar Rujukan

<http://id.wikipedia.org/wiki/Semut>.

Kartika, Sony, Dharsono, 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.

Novia, Rina. 2012. *Semut Si Imut yang Perkasa*. Jakarta Timur:ZikrulHakim.

Sumardjo, Jakob. 2000. *FilsafatSeni*. Bandung: ITB

Rosmawati, Anjar, Deka. 2012.*Digital Painting danDesainKarakterdengan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Soenarjo. 1971. *Al-Qur'an Al-KarimdanTerjemahannya*. Jakarta: YayasanPenyelenggaraPenterjemah/Pentafsiran Al-Qur'an.