

AKSI KONSERVASI EKOSISTEM LAUT, LUKISAN TEKNIK DIGITAL

Nadine Elena Harun¹, Agoes Salim², Tri Aru Wiratno³

Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta

3220250140@ikj.ac.id¹, agoessaliem@ikj.ac.id², triaru@ikj.ac.id³

Abstrak

Lukisan digital sebagai aksi konservasi ekosistem laut memberi rasa empati terhadap keadaan miris lingkungan laut yang tidak sehat dan mengajak pengamat untuk bertualang bersama robot yang mempunyai tugas untuk menjaga dan memulihkan ekosistem laut. Metode berkarya berdasarkan pada penelitian mixed method, yaitu kuantitatif untuk mendapat validasi obyek robot untuk konservasi laut dengan mempergunakan kuesioner, sedangkan kualitatif dalam bentuk wawancara tertutup dan terbuka dengan nara sumber yang berbeda, kemudian analisa memperkuat gagasan teknik lukisan gital sebagai aksi konservasi laut. Bahwa teknik melukis digital berhubungan dengan konsep dalam tema karya. Bentuk, pewarnaan, cahaya dan komposisi serta mempergunakan layer, mempunyai makna tertentu untuk memperkuat konsep dan kisah dari lukisannya. Teknik melukis digital mendapatkan karakter yang merepresentasikan aksi konservasi laut. Kesimpulannya karya-karya aksi konservasi laut tujuannya untuk eksplorasi teknik digital, pembuatan karya seni lukis adalah untuk mendorong rasa empati terhadap lingkungan laut yang mengalami rusak ekosistem laut.

Kata kunci: Ekosistem laut, Lukisan, Teknik digital

Pendahuluan

Melukis memberikan banyak kemungkinan, kepekaan dan empati terhadap permasalahan realitas sosial. Salah satunya yang menarik adalah masalah ekosistem laut yang sangat mengkhawatirkan dan banyak mengalami kerusakan. Untuk itu, kepedulian terhadap ekosistem adalah keinginan untuk membuat figur penyelamat lingkungan yaitu karya lukisan-lukisan karakter robot didalam ekosistem laut. Sebuah karakter robot yang terinspirasi dari tema dan karakter yang sudah dibuat pada acara Green Peace yaitu konservasi laut. Karakter robot ini dibuat untuk menyadarkan situasi polusi sampah. Hasil karyanya dalam bentuk lukisan di kanvas-kanvas. Kanvas-kanvasnya berbeda-beda bentuk dan disusun dengan komposisi yang menarik. Karya-karya yang dibuat menggambarkan aksi dalam menjaga dan menyelamatkan ekosistem laut dari hal yang dapat merusak lingkungan laut. Dibuatlah sebuah tokoh robot yang memelihara ekosistem laut dari kerusakan yang lebih parah lagi. Karena sekarang ini limbah yang merusak ekosistem laut perlu ditangani lebih menyeluruh.

Karakter robot untuk menampilkan bentuk penyelamatan konservasi laut, yaitu untuk mengingatkan pengamat untuk hati-hati dan tidak sembarangan membuang sampah karena pada akhirnya bisa berakhir di laut. Hasil karyanya yang dipajang dengan berbeda-beda bentuk dan dipajang dengan komposisi yang menarik akan mengajak untuk berpetualang dengan kegiatan-kegiatan karakter robotnya. Sebelumnya sudah ada karya seni desain karakter lumba-lumba, hiu, tapi yang penulis buat bukan hanya karakternya saja tapi mencakup ekosistem lautnya juga. Karya lukisan menjadi salah satu upaya untuk kepedulian pada kehidupan ekosistem laut.

Aplikasi procreate ini hanya bisa digunakan oleh pengguna iOS yang lebih terpatnya adalah iPad, namun sobat masih bisa mencoba aplikasi lain di Android yang memiliki fitur dan cara kerja yang hampir sama dengan procreate ini. Salah satu keunggulan dari procreate ini adalah dimana aplikasi procreate untuk Android ini memiliki UI yang sangat simple namun tetap sangat powerfull. Ketika ingin mulai membuka aplikasinya, maka akan melihat blankspace hitam dengan menampilkan contoh dari beberapa gambar bawaan aplikasinya. aplikasi editing lain, procreate juga bekerja dengan menggunakan layer. Jumlah layer minimal yang bisa digunakan akan dipengaruhi oleh ukuran dimensi dari layar canvas yang akan digunakan nantinya. Semakin besar ukuran layarnya maka akan semakin kecil jumlah layernya (www.androidponsel.com).

Lukisan Digital

Lukisan digital sebagai sebuah transformasi media dan medium yang biasanya memakai media kuas dan cat minyak, cat air atau cat akrilik dengan medium bidang datar seperti

kertas atau kanvas, menjadi media dan mediumnya medium datar layar android. Seni digital menjadi semakin populer, sebagian berkat aplikasi sketsa dan lukisan yang menawarkan cara cepat dan mudah bagi seniman grafis untuk mengekspresikan seni mereka. Procreate adalah salah satu aplikasi luar biasa untuk seniman, karena menawarkan berbagai alat dan fitur untuk meningkatkan keahlian mereka. Namun, pengguna Android kurang beruntung dengan Procreate karena hanya tersedia di iPhone dan iPad. Dengan demikian, kami telah membuat daftar aplikasi menggambar dan melukis yang mirip dengan Procreate yang tersedia di perangkat Android. (www.makeuseof.com)

Procreate adalah Aplikasi editor grafis raster untuk lukisan digital yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Savage Interactions. Salah satu kelebihan dari Procreate adalah Developer yang mendengarkan masukan-masukan tentang fitur-fitur yang dicintai oleh artist demi menciptakan aplikasi yang memudahkan pengguna. Salah satu keunggulan Procreate adalah memiliki UI yang sangat simpel namun powerfull. Saat membuka aplikasinya kita akan dihadapkan oleh blankspace hitam dengan contoh beberapa gambar bawaan aplikasi. Selanjutnya kita bisa membuat workspace atau canvas dengan ukuran yang terserah kita. Bahkan kita bisa mengatur pilihan color profile yang kita kehendaki. Kalau gue sih hanya mentok di P3 yang gue sendiri juga nggak ngerti perbedaannya apa dengan sRGB. Procreate juga bekerja dengan layer.

- 1) *Layer*, jumlah layer maksimal tergantung pada ukuran dimensi canvas dan DPI (Dot Per Inch). Semakin besar tentu semakin kecil jumlah layer maksimalnya.. Layer maksimal pada lembar kerja ini adalah 27. Biasanya langsung digabungkan layer satu dengan layer lainnya agar bisa membuat layer baru.
- 2) *Streamline* yang ada di procreate sangat mendukung buat sebuah karya. Fitur streamline adalah sebuah fitur artificial intelligence yang dapat membuat garis yang dibuat tampak lebih smooth. Bahkan tingkat akurasi bisa diatur sesuai level.
- 3) *Brush* itu semacam model kuas. Dan brush bawaan aplikasi procreate jumlahnya banyak sekali. Ditambah, brushnya bisa memberikan kemungkinan sapuan yang lebih variatif, yang dipergunakan pada di tiap-tiap brushnya. Karena brush bawaannya udah banyak dan komplit banget. *blush on* atau *eyeshadow* yang bentuknya kotak gede dan banyak pilihan warnanya itu.
- 4) *Palettes* di procreate warnanya kudu dimasukkan manual sama kita dulu atau bisa dicari di internet luar sana. Palletes ini nantinya bisa kita pakai buat mengumpulkan warna yang sering kita pakai pada satu gambar sehingga warnanya tidak terlalu berbedanya. Selain itu palettes di procreate bisa diinput melalui camera foto atau gambar yang telah disimpan.
- 5) *Gaussian Blur*, seperti namanya ini berfungsi untuk memblur pada layer yang

aktif dengan tingkat sesuai dengan geseran apple pencil di layar. Digeser kearah kanan, maka semakin blur pokoknya.

- 6) *Clipping Mask*, Tool ini biasa dipakai untuk memberikan detail terhadap suatu element. Seperti pemberian Highlight dan Shadow pada suatu gambar. Agar tidak keluar-keluar dari suatu gambar yang dibuat. Semisal contoh gambar baju di atas. Untuk itu hendak memberikan aksen lipatan. Jadi kalau pakai tool clipping mask agar warna yang di goreskan tidak keluar garis, namun dibuat di layer yang berbeda.
- 7) *Alpha Lock*, seperti clipping mask. Hanya saja tool ini melakukan penguncian dalam satu layer. Contoh penjelasannya. Semisal kalau punya gambar bulatan. Mewarnai agar tidak keluar dari bulatannya alias rapi, tool inilah bakalan coming handy. Tinggal aktifkan, terus diwarnai. Jadi pencil menggambar di luar bulatan. Si warnanya tetap nggak bakal bleberan.
- 8) *Timelapse*, Aktifin fitur ini, maka tiap goresan yang kita tuangkan dalam canvas akan terekam. Sehingga nantinya ketika sudah selesai timelapse proses pembuatannya bisa di save.
- 9) *Selection Tool*, Tool dasar yang hampir ada di setiap program editing. Apalagi kalau bukan fungsinya mindah-mindahin gambar, memperbesar, memperkecil, memotong, dan lain-lainnya. Sebenarnya ada banyak fitur yang belum dikupas. Tapi fitur untuk membuat lukisan digital dengan 9 tool sudah memadai. (Bayu, Januari 06, 2021)

Menurut Herbert Read di bukunya "The Meaning of Art", setiap teori umum seni harus dimulai dengan anggapan ini: manusia merespons bentuk dan permukaan dan massa benda yang ada pada indranya, dan bahwa pengaturan tertentu dalam proporsi bentuk dan permukaan dan massa benda menghasilkan sensasi yang menyenangkan, sementara kurangnya pengaturan seperti itu menyebabkan ketidakpedulian atau bahkan ketidaknyamanan dan rasa jijik yang positif. Rasa hubungan yang menyenangkan adalah rasa keindahan; arti kebalikannya adalah rasa kejelekan. Rasa hubungan yang menyenangkan adalah rasa keindahan; arti kebalikannya adalah rasa kejelekan. Ada kemungkinan, tentu saja, bahwa beberapa orang sama sekali tidak menyadari proporsi dalam aspek fisik sesuatu. Sama seperti beberapa orang buta warna, orang lain mungkin buta terhadap bentuk dan permukaan, dan massa. Tapi sama seperti orang yang buta warna relatif langka, jadi ada banyak alasan untuk percaya bahwa orang yang sama sekali tidak menyadari sifat-sifat benda lain yang terlihat sama-sama langka. Mungkin ilmu mereka untuk melihat dalam perspektif seni belum berkembang. (Herbert Read, 1931: 17)

Teknik melukis digital yang dipakai berkaitan dengan suasana laut dan aksi konservasi ekosistem laut. Sebagai sebuah teknik seni lukis yang menggabungkan teknik dua dimensi

dan teknik tiga dimensi. Teknik dua dimensi dalam bentuk lukis dipergunakan agar mendapatkan halusnya gradien warna air laut. Teknik tiga dimensi dalam bentuk teknik relief dipergunakan agar mendapatkan kasarnya tekstur terumbu karang. Gelap dan terang warna gradien juga dibutuhkan agar memberi dimensi dan kedalaman di lukisannya. Hasil tersebut didapatkan dari proses melapis-lapis supaya mendapatkan warna yang diinginkan, seperti gradien yang natural.

Beberapa teknik yang dipakai untuk karya lukis aksi konservasi ekosistem laut adalah impasto, chiaroscuro, foreshortening dan relief. Impasto adalah teknik melukis dimana cat yang dipakai untuk tiap kuasan ada banyak. Cat yang ditimpa-timpa kemudian memberi efek menimbul. Timbulan catnya akan merefleksikan cahaya dan memberi bayangan. Teknik impasto ini paling diketahui di karya-karya seniman terkenal di sejarah seperti Vincent Van Gogh dan Jackson Pollock. Vincent Van Gogh membangun bentuk-bentuk organik dengan sapuan kuas dengan cat yang tebal hingga memberi efek gelap terang dari cahaya luar. Jackson Pollock menerapkan impasto dengan dinamisme dan gestur tegas yang pada hasilnya memberi penekanan kepada ekspresi.

Chiaroscuro adalah istilah Italia yang secara harfiah berarti 'terang-gelap'. Dalam lukisan, deskripsi mengacu pada kontras nada yang jelas yang sering digunakan untuk menunjukkan volume dan pemodelan subjek yang digambarkan. Seniman yang terkenal karena penggunaan chiaroscuro termasuk Leonardo da Vinci. Leonardo Da Vinci Foreshortening adalah teknik menggambar dimana objek di gambar dengan distorsi, menyesuaikan yang terlihat oleh mata ketika suatu objek atau gambar dilihat pada jarak atau sudut yang tidak biasanya. Contohnya, apabila manusia dilihat dari posisi atas, maka kepalanya terlihat besar dan kakinya terlihat pendek dan kecil. Proporsinya seperti mengerucut. Foreshortening adalah ilusi perspektif yang biasanya dipakai untuk gambar atau lukisan yang gambarnya berisi satu objek atau bagian dari sebuah objek, melainkan sebuah pemandangan yang luas atau suatu kelompok objek. Salah satu contoh karya lukis yang dibuat dengan teknik foreshortening adalah *The Mourning over the Dead Christ* karya Andrea Mantegna, c. 1475.

Teknik Relief dalam sebuah gambaran lukisan teknik digital bisa sebuah permukaan yang datar diberi timbulan gambar-gambar. Relief juga disebut *relievo*, dari Bahasa Italia *relievare*, "menaikkan". Relief sudah ditemukan dari zaman Mesir Kuno, relief dicetak pada kain-kain. Relief juga bisa ditemukan di Indonesia seperti Candi Borobudur yang menceritakan kejadian-kejadian dan kepercayaan dari zaman dahulu. Tujuan relief pada lukisan-lukisan bertema ekosistem laut ini adalah untuk memberi dimensi dan memainkan tekstur. Beberapa karyanya mempunyai relief terbuat dari paperclay batu-batuan dan terumbu karang

terbuat dari paperclay dan diwarnai agar menambahkan tekstur dan dimensi. Relief ditambahkan agar mencapai tekstur batu-batu dan terumbu karang yang realistis.

Sapuan kuasnya kasar mempergunakan teknik digital memberikan aksentuasi di bagian-bagian yang dinamis seperti air laut yang terus bergerak. Teknik sapuan ini dilakukan agar lingkungan sekitarnya hidup dan bergerak. Sebagai perumpamaan dalam melukis dengan mempergunakan cat tube sebagai sapuan kuas kasar ini memakai teknik impasto yaitu teknik melukis dimana cat yang dipakai untuk tiap kuasan ada banyak sehingga memberi efek menimbul. Teknik-teknik ini pada akhirnya mencapai gagasan yang ingin dipresentasikan yaitu aksi konservasi ekosistem laut secara empati.

Ekosistem Laut

Masalah laut seringkali menjadi pembicaraan dikalangan masyarakat dan media sosial. Keadaan laut yang kian hari makin memperihatinkan. Kebanyakan dari kerusakan dalam lingkungan laut adalah menumpuknya limbah sampah plastik dan kimia yang terus berakhir di laut. Di beberapa kota di Indonesia mulai diberikan aturan untuk lebih sedikit memakai plastik. Menurut PBB, sekitar 8 juta ton plastik dibuang ke laut setiap tahun. Indonesia menyumbang lebih dari 600.000 ton itu, perkiraan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. (chinadialogueocean.net)

Selain limbah plastik yang menjadi ancaman bagi lingkungan laut, isu masih terus dibahas oleh masyarakat Indonesia adalah limbah minyak hitam yang cemari laut Bintan untuk sepuluh tahun terakhir. Limbah minyak hitam juga disebut sebagai sludge oil. Limbah minyak hitam ini datang dari limbah minyak kapal-kapal asing di perairan perbatasan Selat Malaka yang pada akhirnya berakhir di pesisir Pulau Bintan saat ada musim angin utara. Kerusakan pada ekosistem laut ini pada akhirnya berdampak kepada nelayan. Tangkapan berkurang dan alat-alat tangkap ikan mereka juga rusak. (www.mongabay.co.id)

Walaupun limbah minyak hitam berdampak buruk pada nelayan dan tangkapan menjadi menurun, sampah jala ikan juga menjadi suatu ancaman pada ekosistem laut. Menurut GreenPeace, sampah jala ikan yang sudah terbuang mencapai 48% dari total sampah di laut. Ada lebih dari 640.000 ton jala, jaring dan perangkap ikan yang dibuang ke laut setiap tahunnya. Selain itu ada juga overfishing, krisis iklim bumi, kenaikan temperatur air laut, polusi dan kehilangannya habitat ekosistem laut. (www.greenpeace.com)

Indonesia berada di wilayah laut Segitiga Terumbu Karang, yang memiliki 600 spesies karang pembentuk terumbu yang berbeda dan lebih dari 2.000 spesies ikan karang.

Wilayah tersebut merupakan jalur migrasi umum bagi lebih dari 30 spesies mamalia laut, terutama di wilayah timur Papua. Ketergantungan yang besar pada sumber daya laut di seluruh Indonesia mengakibatkan kepada eksploitasi dan kerusakan terhadap terumbu karang, terutama yang berada di dekat pusat populasi utama. Ancaman utama termasuk praktik penangkapan ikan yang merusak seperti pengeboman dan penangkapan ikan dengan sianida, penangkapan ikan yang berlebihan, sedimentasi, polusi, penambangan karang, dan pembangunan pesisir. (State of The Coral Triangle: Indonesia, 2014).

Peristiwa pemutihan yang disebabkan oleh suhu air yang tinggi memberi tekanan pada terumbu karang. Hal ini biasanya terkait dengan peristiwa El Niño, seperti yang terjadi pada tahun 1983 dan 1998 (Suharsono 1990, 1999), yang mengakibatkan kematian massal karang dan organisme laut lainnya. El Niño adalah fenomena dimana suhu permukaan laut Samudra Pasifik naik diatas normal. Pada masa El Niño, jumlah ikan menurun karena adanya arus panas. (www.kompas.com) Terumbu karang Indonesia juga dipengaruhi oleh fenomena atau bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami (Hopley dan Suharsono 2000), dan predator karang. Indonesia adalah salah satu daerah yang paling rawan tsunami di bumi. Peristiwa terakhir pada tanggal 26 Desember 2004 menyebabkan banyak kematian dan kerusakan besar pada ribuan kilometer garis pantai di Aceh dan Sumatera Utara dan pulau-pulau bagian barat. Penilaian awal kerusakan diperkirakan 30% kehilangan sekitar 97.250 hektar terumbu karang, atau kerugian bersih setara dengan \$332,4 juta (BAPPENAS 2005) (State of The Coral Triangle: Indonesia, 2014).

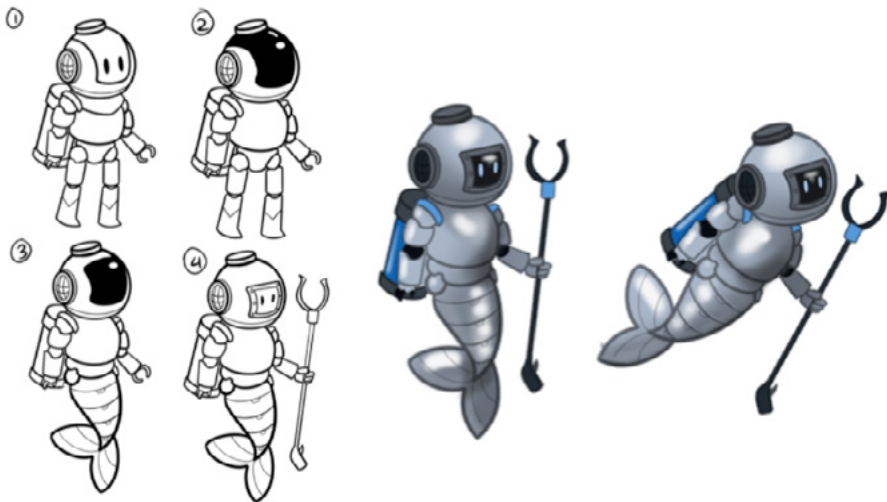
Visualisasi Karakter Robot

Karakter robot yang dipakai untuk menggambarkan aksi konservasi laut secara keterkaitan antara penganggulungan, konservasi dan penyadaran. Robot memberi solusi ke masalah limbah laut, kerusakan terumbu karang, dan kerusakan terhadap ekosistem laut lain. Robot menjadi medium menangani isu kerusakan laut. Karakter robot menggambarkan sebuah tokoh yang kuat yang tugasnya hanya satu yaitu membersihkan dan memproteksi ekosistem laut. Gabungan antara maskot kampanye konservasi ikan hiu "Sharkini", inspirasi film "Wall-E" dan pemilihan warna karya James Jean membuat sebuah karya lukis mixed media baru yang bukan hanya sebagai bentuk karakter atau maskot tetapi sebagai lukisan yang menggambarkan sebuah kepedulian terhadap ekosistem laut. Karakter robot Carl menjadi wajah dari karya kepedulian ekosistem laut. Nama Carl didapatkan dari Bahasa Inggris terumbu karang yaitu "Coral" yang pelafalannya mirip dengan nama "Carl". (lihat gambar 2.4.1)

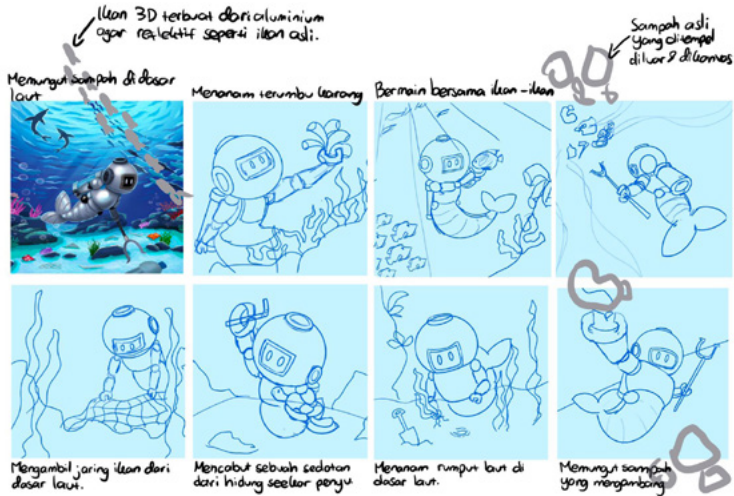
Bentuk karakter robot ini kemudian di gambar menjadi beberapa skenario tentang apa saja kegiatan Carl didalam laut sebagai robot pemungut sampah yang juga bisa dibilang

robot penjaga ekosistem laut. Hasil karyanya menggunakan teknik lukisan dengan bentuk yang berbeda-beda. Ada bundar, segitiga, persegi empat dan persegi panjang. Beberapa lukisannya akan diberikan dimensi seperti teknik relief, dengan menambahkan paper clay atau air dry clay. Kanvas-kanvas tersebut yang berisi kegiatan Carl dalam laut akan disusun sesuai dengan komposisi yang paling pas. Tujuan dari membuat kanvas-kanvasnya berbeda-beda bentuk adalah agar mengajak orang-orang yang mengamati untuk ikut berpetualang didalam dunia Carl.

Tema ekosistem laut keseluruhannya mempunyai suasana biru dengan semburan warna-warna pada terumbu karang dan binatang-binatang laut. Warna-warna yang dipilih adalah warna biru keunguan hingga biru kehijauan. Referensi karya yang pernah dibuat dengan warna biru dan semburan warna terang lain adalah lukisan "Adrift" karya James Jean. Karya lukis "Adrift" oleh James Jean dibuat pada tahun 2015. Lukisan ini menggambarkan seorang perempuan cantik yang sedang pegangan kepada cabang pohon kecil di tengah laut yang ombaknya sangat liar. Di sebelah perempuannya juga ada seekor burung elang yang sedang mencoba untuk stabil ditengan ombak yang liar. Pemilihan warna yang dipakai oleh James Jean pada karya lukisnya tersebut didominasi dengan beragam warna biru tetapi diberi sedikit warna-warna yang hangat dan neon seperti oranye terang dan kuning neon.



Visualisasi karakter robot.



Proses sketsa dan lukisan digital

Metode

Metodologi yang dipakai untuk penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Pergabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif dibidang sebagai mixed method. Mixed method dipakai untuk penelitian ini agar mendapatkan suatu hasil yang menyeluruh. Metode kualitatif adalah metode pertanyaan atau wawancara. Metode kualitatif dibutuhkan agar mendapatkan data dari orang-orang dan kualitatif untuk mendapatkan opini. Wawancara tertutup dengan narasumber asumber dibutuhkan agar sepenuhnya mengerti topik yang di teliti dan untuk mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berkarya. Instrumen wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan dibuat untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu hasil tokoh robot. Membuat instrumen wawancara didasarkan dari gagasan awal yaitu aksi konservasi laut. Instrumen wawancara sesuai konsep membuat karakter robot dari isu ekosistem laut. Narasumber untuk wawancara membuat karakter dilakukan dengan mencari orang yang ahli dengan pembuatan karakter. Wawancara dilakukan dengan seorang seniman dan guru seni rupa di sekolah berbasis kurikulum Cambridge yang telah membuat maskot karakter original untuk Green Peace.

Selain mewawancarai narasumber soal pembuatan maskot, ada juga Webinar yang diikuti. Sebagai bentuk wawancara terbuka melewati seminar online. Perupa ikut webinar yang diadakan oleh Climate Rangers yang membawa guest speaker atau tamu pembicara dari Penjaga Laut. Penjaga Laut merupakan wadah bersama membangun Gerakan kepedulian untuk mewarnai dan mengisi aktivitas kaum muda dengan latar belakang dan kebudayaan yang berbeda untuk belajar dan bergerak bersama dalam mengawal isu-isu kelautan

dan perikanan bagi kaum muda. Misi Penjaga Laut adalah untuk menjadi simpul jaringan informasi kelautan Indonesia, meningkatkan kesadaran dan kepedulian pemuda terhadap sektor kelautan dan perikanan, dan menggerakkan pemuda untuk ambil peran dalam menjaga laut Indonesia. Webinar ini membahas soal keadaan ekosistem laut Indonesia, efek pemanasan global dan caranya menjaga ekosistem laut. Tamu pembicaranya adalah Bryan Auriol, koordinator Nasional Penjaga Laut. Beliau mempunyai latar belakang di kampanye publik, mobilitas pergerakan kaum muda dan belajar perlautan di Universitas Padjajaran.

Beliau fokus kepada konservasi biologi kelautan. Perupa memberi pertanyaan kepada Bryan Auriol "Seperti yang dibilang kak Bryan sebelumnya, aksi menjaga laut tidak hanya dilakukan oleh orang dengan background perlautan tapi bisa juga dilakukan oleh orang dengan background lain seperti film atau design. Bagaimana seni rupa/lukis bisa menolong kampanye menjaga laut?". Kemudian jawabannya adalah pertanyaan seperti itu banyak diajukan kepada Penjaga Laut sampai sekarang. Ada orang yang ingin ikut melakukan aksi membersihkan pantai supaya bisa melukis dan kemudian lukisannya dijual dan uangnya bisa dipakai untuk aksi lingkungan. Bakat melukis bisa menjadi aksi yang dilakukan sebagai aksi untuk menolong lautan. Ada juga seniman yang memakai barang-barang daur ulang sebagai medium berkarya. Seniman bisa menjual karyanya untuk menolong ekosistem laut saat dijual. Seniman juga bisa mengkampanyekan konservasi laut melalui seni rupa.

Metode kuantitatif adalah data dengan angka atau pertanyaan ya/tidak. Hasil dari metode kuantitatif dapat memberikan angka yang tepat dari data. Kuesioner dengan memakai metode kuantitatif diberikan kepada 15 orang. Untuk memvalidasi karya lukis robot, apa mempunyai nilai daya tarik dan menarik dengan memenui unsur keindahan. Dari hasil validasi menjadi kerangka konseptual berkarya. Sedangkan hasil wawancara memberikan masukan tentang konteks dari sebuah bentuk robot sebagai karya lukis, aksi konservasi di ekosistem laut.

Pembahasan

Membuat karya lukis bukan saja melukis apa yang dilihat atau melukis obyek alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya; menggambarkan kondisi sosial lingkungan, pemandangan alam dan rumah pakaian dan makanan adat, serta hasil karya seni rupa "tradisi". Tetapi apa yang dirasakan, dialami dalam sebuah pemipikiran dan permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan realitas sosial budaya masyarakatnya (Tri Aru Wiratno, 2018:169).

Pengertian seni lukis mempunyai banyak pengertian, tergantung konteks seni lukis ditempatkannya. Hal ini memperkaya kita dalam melihat pengertian seni lukis. Dengan demikian sebagai seorang pelukis bisa memahami dan menempatkan diri pada pengertian seni lukis, yang sesuai pada saat itu. Untuk itu bisa menempatkan pengertian itu pada konteksnya. Pengertian seni lukis juga bisa sebagai pengetahuan seni yang bisa menjadi sebuah karya lukisan berkembang menjadi sebuah karya seni, lukisan digital (Tri Aru Wiratno, 2018:113).

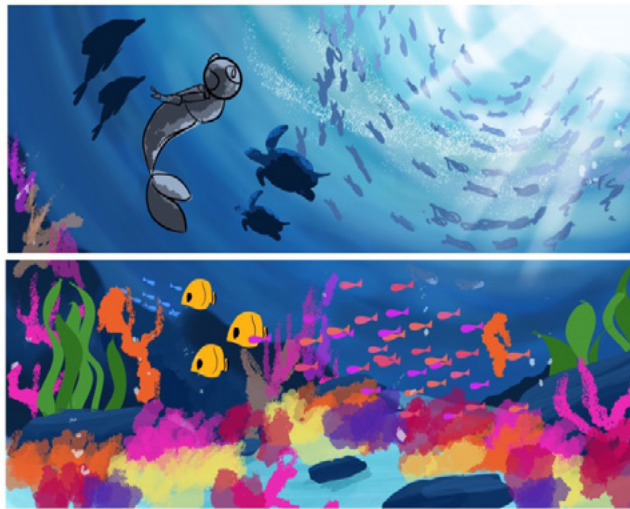
Dengan demikian lukisan digital memberikan kemungkinan pada penyebaran informasi menjadi lebih luas dan tak terbatas. Sebagai seni lukis dengan teknologi digital sendiri ada proses melukis, yaitu dengan membuat sketsa yang didasarkan pada visualisasi karakter robot dengan aplikasi menggambar digital *Procreate*. Sketsa digital menggunakan aplikasi *Procreate* dilakukan untuk mencari bentuk, warna, komposisi dan gerakan robot. Setelah sketsa digital jadi, mulailah proses melukis. Yang dilakukan pertama pada tahapan melukis adalah color blocking. Seluruh kanvas dilapisi dengan cat berwarna putih agar warna-warna yang dilapisi berikutnya akan menjadi warna yang murni dan tidak redup karena warna kanvas yang sedikit coklat. Begitupun dengan kanvas yang tidak dilapisi kanvas. Setelah kanvas dilapisi cat warna putih, yang dilakukan pertama adalah color blocking layer *background*.

Lukisan didalam laut, maka dilukis dulu warna laut dengan gradien yang simple. Setelah itu color blocking bagian-bagian yang besar dulu seperti dasar laut, batu-batuan dan karakter robot. Color blocking ini membuat objek-objek jadi terbentuk dan warnanya terpisah dari background. Setelah color blocking, shading dan highlight dengan gradien yang halus dilakukan untuk memberi dimensi dan gelap terang kepada objek-objek.

Setelah color blocking dan shading, ditambahkan relief dari clay atau media tiga dimensi lain seperti plastik, kertas, jaring ikan. Tahapan terakhir dalam proses pembuatan lukisan adalah penyelesaian karya. Penyelesaian karya atau *finishing* berisi menambahkan detail tekstur, menambahkan highlight dengan cat putih dan menambahkan bayangan-bayangan untuk menegaskan gelap terang. Dalam proses ini, perupa dapat mundur dari kanvas dan melihat kekurangan apa yang harus dilengkapi dalam sebuah lukisan. Setelah lukisannya jadi, ada proses penataan karya di galeri. Ada beberapa karya yang terbuat dari 2 kanvas. Penataan karya berdasarkan alur aksi konservasi laut, bentuk kanvas, bentuk objek-objek dan pewarnaan. Bagaimana membuat sebuah display dengan komposisi yang tepat. agar setiap lukisan terlihat maksimal keindahan dan ceritanya.

Pembuatan lukisan berbasis teknologi digital dengan aplikasi Procreate di iPad Pro.

Sketsa menggunakan teknologi digital memperluas eksperimentasi warna, bisa di undo, mencari bentuk dinamis dan mencari komposisi yang tepat. Sketsa dengan teknik digital dapat mempercepat proses rancangan sketsa. Sketsa digital dan lukisan mempergunakan teknologi digital memungkinkan menggambarkan beberapa aksi konservasi robot didalam laut. Memperlihatkan sebuah lukisan dengan mempergunakan teknik digital mempermudah pencarian warna, pengembangan bentuk komposisi dengan mempergunakan layer, sapuan yang ada diaplikasi. Meskipun ada kekurangan intensitas warna yang didapat begitu cepat sehingga menghilangkan refleksi seorang pelukis pada ekspresi melukis.



Lukisan digital memberikan banyak kemungkinan pada gagasan berkarya

Penutup

Lukisan teknik digital dapat dipakai sebagai medium untuk membahas dan mendalami isu alam seperti konservasi ekosistem laut. Aksi konservasi laut juga bisa diperkuat dengan membuat sebuah karakter fantasi seperti robot untuk merepresentasikan aksi konservasi laut.

Karakter robot dimunculkan di tema konservasi karena robot kuat dan bentuk karakter robot bisa bebas seperti kepala penyelam dengan kaki ikan. Proses berkarya dari awal sudah mixed media. Dari sketsa digital hingga lukisan mixed media semuanya ada mixed media dalam prosesnya. Mixed media digunakan bukan hanya di akhir hasil lukisan tapi juga pada proses pembuatan karya. Teknik digital digunakan untuk mempermudah ekspresi dan visualisasi rancangan aksi robot dan mixed media dipakai untuk mengekspresikan kedalaman laut dan tekstur dibawah laut.

Promosi Konservasi laut masih dibutuhkan padan jaman sekarang. Tema Konservasi laut menjadi tambah populer karena mirisnya kondisi lingkungan laut sekarang ini. Seni rupa juga bisa dipakai sebagai suatu aspek peduli dengan lingkungan dan pemahaman wawasan lingkungan.

Melukis bukan saja sebagai ekspresi tapi juga sebagai eksplorasi gagasan, teknologi digital sebagai transformasi teknik lukis. Melukis dapat mengungkapkan isu-isu ekosistem laut. Dalam proses jadinya lukisan aksi konservasi ekosistem laut ada seni lukis dengan mempergunakan media dan mediaum berbasis teknologi digital. Seni sebagai suatu refleksi mempergunakan media dan medium dengan digital dalam mengangkat sebuah isu.

Daftar Pustaka

- Bayuu Januari 06, 2021. Review Procreate, Aplikasi Gambar Digital yang Cocok Buat Pemula dan Pro. Artikel digital. <https://www.wowcang.com/2021/01/Review-procreate-aplikasi-gambar-digital.html>
- chinadiialogueocean.net/en/pollution/17615-indonesias-plastic-waste-emergency/
- Creswell John W. 2013, Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed, Penebit Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Lasseter, John. 2017. The Art of Coco. Penerbit Pixar: USA.
- Nintendo. 2017. The Legend of Zelda Master Works. Penerbit Nintendo: Japan
- Nintendo. 2019. The Legend of Zelda: Link's Awakening. Penerbit Nintendo: Japan
- Read, Herbert. 1931. The Meaning of Art. Penerbit Faber Imprint: United Kingdom
- The State of The Coral Triangle, Penerbit Asia Deveplomend Bank, Philipina
- Wiratno, Tri Aru. 2019. Seni Lukis, metode dan konsep. Penerbit Jakad Publish Surabaya
- www.mongabay.co.id/2022/03/14/sudah-10-tahun-limbah-minyak-hitam-cemari-laut-bintan/
- www.kompas.com/sains/read/2021/05/25/190200823/apa-itu-el-nino-fenomena-yang-menyebabkan-panas-di-indonesia?page=all