

Kreativitas Wedha's Pop Art Portrait

Yosi Samsul Maarif
Sekolah Tinggi Desain Indonesia
Jalan Wastukencana No. 52 Bandung

ABSTRACT

WPAP existence or Wedha Pop Art Portrait is now a role model new flow fan in art, especially the field of fine arts in Indonesia. Community of fans and followers WPAP illustration style more and more, the role of computer graphics helped it easier for people to learn and make this pop art works. In making the work of a person is not prosecuted WPAP adept at drawing, because the source stems from the photo-tracing process then do faceting-coloring, then the picture is processed through Digital Imaging will change into a new form, especially in skin coloring, but still retaining the essence of the object. WPAP is a result of the creativity in the field of art developed by modern artists Indonesia Wedha Abdul Rashid. This paper provides background on the study of the creation and the journey of creativity Wedha as the inventor WPAP style. The method used is descriptive analytical data collection techniques acquired through the study of literature and data from the electronic media. The final result is a recommendation examples WPAP use in some media and event alerts and the Asian-African Conference in Bandung.

Keywords: Wedha pop art portrait, digital imaging, Wedha's creativity

PENDAHULUAN

Kreativitas seniman lahir tidak begitu saja tanpa sebuah proses panjang yang harus dijalaninya. Adapun proses kreasi menurut Wallas (dalam Utami Munandar, 1999: 37) terdiri dari empat aspek yaitu:

Preparation (tahap persiapan atau masukan), ialah tahap pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajagi bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di sini belum ada arah yang pasti /tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif. Pada tahap ini pemikiran divergen dan pemikiran kreatif sangat penting.

Incubation (tahap pengeraman), ialah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi "mengeraminya" dalam alam pra sadar. Sebagaimana dilaporkan dari analisa biografi maupun laporan-laporan tokoh-tokoh seniman dan ilmuwan, tahap ini penting artinya dalam

proses timbulnya inspirasi. Mereka semua melaporkan bahwa inspirasi yang merupakan titik awal dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan daan ketidak-sadaran penuh.

Illumination (tahap ilham, inspirasi), ialah tahap timbulnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru.

Verification (tahap pembuktian atau pengujian), disebut juga tahap evaluasi, ialah tahap ketika ide atau lgreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif. Akseptasi total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran yang logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas (*reality-testing*).¹

Perkembangan seni rupa tanah air mengalami kemajuan pesat saat ini, ditan-

dai dengan meningkatnya kegiatan berkesenian. Perkembangan seni rupa modern di wilayah Nusantara tidak terlepas dari pengaruh perkembangan seni rupa dunia Barat. Perkembangan ilmu dan teknologi sangat berdampak pada perkembangan seni rupa, yaitu munculnya gagasan-gagasan yang baru yang berbeda dan berciri khusus. Media seni rupa khususnya seni lukis sekarang tidaklah di aplikasikan pada bidang kanvas saja, tetapi merambah ke media digital dan media lain yang melibatkan alat canggih, berupa komputer dan digital printing.

Lahirnya teknologi digital membawa perubahan signifikan pada karya seni rupa yang tidak lagi terkungkung pada media kanvas atau kertas saja tetapi mulai digunakan pada media lain berbahan dasar plastik, kaca, batu, kayu dan lain-lain. Alat bantu untuk menempelkan pewarna sekarang bukan lagi dari palet atau kuas, alat tersebut mulai digantikan dengan piranti *mouse pen*. Sedangkan pewarna yang awalnya berbahan dasar *acrylic* atau cat yang berbasis minyak, mulai digantikan dengan visual/tampilan di monitor ketika proses berkarya, kemudian disimpan pada media *hard disk drive* untuk kemudian dicetak di atas bahan-bahan tak terbatas, dengan permukaan datar maupun tiga dimensi.

Seni digital sekarang semakin marak, pelakunya adalah orang yang memahami secara teknis menguasai teknologi berbasis informasi, yaitu multi media. Apabila dahulu seseorang harus menguasai ilmu melukis yang didapatkan di sekolah-sekolah seni, sekarang bisa dilakukan siapa saja selama yang bersangkutan mengikuti kaidah-kaidah yang ada. Adanya tutorial gratis sebut saja di situs *YouTube*, blog-blog kreatif yang berbagi ilmu, media sosial seperti *Facebook* dan *Deviant Art* semuanya mampu meningkatkan kualitas berkesenian segala kalangan masyarakat.

Adanya media sosial yang memperlihatkan karya-karya dwi matra yang terbuat

dari media digital dan berbeda dengan bentuk karya dua dimensi lain mendorong ketertarikan masyarakat, untuk meniru dan melakukan seperti yang mereka lihat.

Mesti disadari bahwa dibalik semua fungsi media (massa) yang tampaknya sudah komunikatif tersebut, sesungguhnya terdapat fungsi internal yang disadari atau tidak telah "serba menentukan" pemikiran, persepsi, opini dan bahkan perilaku orang. Hal ini menjadi mungkin tatkala media di pandang sebagai penyampai imaji. Imaji ini tidaklah terbatas pada sesuatu konkret-visual (kasat mata), melainkan juga sesuatu yang "tampak" dan hadir pada batin. Inilah yang sering disebut-sebut Horowitz dalam *Theory of Imagination*nya (dalam Neuman, 1978:256).

Lahirnya sebuah gaya seni rupa baru beraliran *pop art* turut meramaikan khasanah seni rupa di Indonesia bertajuk *Wedha Pop Art Portrait*, tema yang diusung aliran baru ini adalah *portrait/* potret manusia yang digambarkan dengan gaya gabungan antara kubisme dan *pop art*.

Istilah *Pop Art* yang berasal dari kata *popular art* merupakan sebuah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti majalah, iklan, televisi, dan komik. Seni Pop (*Pop Art*) merupakan pergerakan seni visual yang telah muncul pada pertengahan 1950-an di British dan berakhir sekitar tahun 1950-an di Amerika Serikat. Artis pop memfokuskan perhatiannya atas *image* budaya populer seperti '*billboards*', gambar kartun dari beberapa lukisan yang sederet, iklan majalah dan produk.

Penciptaan istilah seni pop selalunya dirujuk kepada seni kritikus Inggris bernama Lawrence Alloway, seorang kurator telah menggunakan terma atau istilah kebudayaan massa populer dalam esainya yang bertajuk *The Arts and Mass Media*. Namun begitu, Alloway merupakan salah seorang pengkritik yang mempertahankan

kebudayaan massa dan Seni Pop sebagai sebuah bentuk seni yang sah. Seni Pop merupakan salah sebuah pergerakan seni utama pada abad ke-21. Kebudayaan massa populer telah dikategorikan kepada tema dan teknik seperti periklanan dan buku-buku komik. Seni Pop secara luasnya, ditafsirkan sebagai reaksi kepada idea-idea dominant gaya lukisan abstrak dan sebagai pengembangan, Seni pop menggunakan *image* populer untuk menentang kebudayaan kumpulan elit dalam seni, menekankan elemen-elemen yang tidak menarik atau pertunjukkan seni yang tidak bernilai dalam sebarang kebudayaan. Selain itu seniman-seniman menggunakan teknik-teknik sederhana. Sasaran Seni pop selalu kepada audiens yang luas dan *pop art* merupakan bentuk perluasan subjek seni yang berasal dari (kemasan) desain grafis kemasan, *sign system*, *billboard*, iklan dan reproduksi komersial.

Pop art pertama kali dipopulerkan oleh Andy Warhol dari Amerika yang merepetisi foto wajah-wajah artis Hollywood seperti Marilyn Monroe atau Elvis Presley dengan *silk screen*/teknik sablon dan menggunakan warna-warna komplementer. Hasilnya wajah-wajah artis tersebut muncul dengan warna-warna yang unik dan berbeda dari aslinya. Karya-karya seperti ini biasanya diproduksi untuk *cover-cover* album atau poster pertunjukan musik dan kemudian berkembang untuk poster-poster sosial hingga poster komersial.

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Studi literatur atau dokumentasi adalah mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai dokumen baik berupa buku-buku, artikel-artikel, jurnal, makalah, penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indonesia patut bangga dengan hadirnya WPAP atau *Wedha Pop Art Portrait*,

sebuah aliran seni rupa baru yang sedang digandrungi anak muda, mulai usia belasan tahun hingga usia dewasa. Yang membidani lahirnya seni ini adalah seorang ilustrator majalah musik dan remaja *HAI*, bernama Wedha Abdul Rasyid yang lahir 10 Maret 1951.

Setelah sekian tahun bekerja sebagai ilustrator, pada tahun 1991 Wedha merasakan menurunnya fungsi penglihatan, gejalanya terasa mulai merasa cepat lelah. Kendala fisik tersebut mulai mengganggu setiap kali menyelesaikan gambar, apalagi yang jadi objek adalah manusia yang digambar secara realis dengan tingkat kesulitan tinggi. Memilih dan mencampur warna agar sama dengan warna kulit asli akhirnya menjadi hal yang menyulitkan. Kemiripan warna kulit manusia, kehalusan goresan, menjadi sesuatu yang membuatnya susah. Cara yang ditempuh akhirnya melakukan penyederhanaan bentuk dan penggunaan warna yang berbeda dengan warna kulit asli manusia.

Ketika Wedha berusia muda, salah satu ilmu yang disukainya adalah ukur ruang (stereometri), mulai mengutik-atik masalah titik, garis dan bidang. Didasari hal tersebut Wedha membayangkan wajah manusia sebagai kumpulan bidang-bidang datar yang dibentuk oleh garis-garis imajiner.

Perjalanan panjang ditempuh Wedha sebelum menemukan gaya WPAP, mulai cara manual hingga melibatkan penggunaan komputer. Pada waktu itu sekira tahun 1990-1991, komputer untuk menjalankan aplikasi pembuat gambar/grafis belum banyak. Begitu pula di majalah *HAI*, tempatnya bekerja dan berkarya, masih belum menggunakan perangkat keras tersebut. Baru sekitar tahun 1998, Wedha mulai mengenal dan menggunakan komputer untuk membantu membuat ilustrasi.

Di dalam proses penggambaran secara manual Wedha menemukan cara yang mudah. Tapi semakin mudah cara yang ditemukan, Wedha merasa ragu untuk me-

ngatakan bahwa apa yang di hasilkan ini cukup bernilai untuk disebut sebagai karya seni. Walaupun pada kenyataannya karyanya ini mulai digemari pembaca majalah *HAI*, bahkan pada beberapa kesempatan banyak musisi dunia mengagumi karyanya. Grup Scorpion, Metallica atau James Ingram adalah beberapa nama yang masih diingatnya, walau demikian tetap saja Wedha menganggapnya sebagai karya yang paling mudah dibuatnya untuk memenuhi tugas sebagai ilustrator.

Wedha berpendapat “Kalau saya merasa mudah, tentu banyak orang yang akan menganggapnya begitu. Kalau prosesnya mudah tapi hasilnya cukup menarik, tidak mustahil para perupa lain sudah lebih dahulu menekuninya sebelum saya”. Perasaan tersebut membuat Wedha semakin tidak bernyali untuk mempublikasikan penemuannya, apalagi ketika salah satu temannya berkata bahwa seni yang dibuatnya adalah seni asal-asalan.

Memasuki tahun 2007, beberapa orang kenalnya berhasil meyakinkan bahwa mereka sampai sekarang masih menyukai dan merasa kangen dengan tampilnya lagi karya Wedha yang pada mulanya memberi nama karyanya Foto *Marak Berkotak*. Orang yang pertamakali menyatakan bahwa karya Wedha mempunyai ciri khas yang berbeda dengan yang lain adalah Ketua jurusan DKV Universitas Multimedia Nusantara bernama Gumelar. Karena gayanya yang khas Gumelar menamakan gaya ini sebagai gaya Wedha, selain itu mengharapkan Wedha agar gaya tersebut ditularkan melalui buku dan keahliannya bisa diwariskan kepada anak muda.

Diungkapkan oleh Wedha Karya-karya awal gaya ini sudah didominasi oleh bidang-bidang geometrik yang dibentuk dengan goresan bebas (*free hand stroke*) dan menggunakan medium crayon. Dalam aspek pewarnaan Wedha sudah meninggalkan pakem warna kulit manusia, juga dengan *stroke* bebas. Pembidangan pada

karya ini mengikuti intuisi pada saat Wedha mengamati wajah seseorang (biasanya figur-figur terkenal di bidangnya masing-masing), melalui fotonya. Wedha berusaha keras menangkap ekspresi figur yang dilihat melalui beberapa foto.

Sumber Berkarya

Foto *portrait* adalah sumber berkarya dari Wedha, tema *portrait* menjadi ciri khas dari WPAP. Pada tahun 1985 ketika menjadi ilustrator majalah remaja *HAI*, Wedha sering membuat ilustrasi tokoh-tokoh yang menjadi *headline* saat itu. Sebut saja Bob Geldof, Michael Jackson dan sejumlah tokoh nasional maupun internasional sering menjadi bahan untuk melengkapi artikel. Sudut pengambilan foto biasanya *close up*, sesuai syarat sebuah foto *portrait*.

Konsep realisme disingkirkan dari gaya *Wedha Pop Art Portrait*, proses ini kental unsur intuisinya. Sosoknya sendiri banyak mengalami deformasi yang di sebut dengan istilah “penyangatan bentuk”, tetapi tahap ini berjalan beberapa bulan saja.

Yang dijadikan eksperimen untuk penggambaran wajah untuk pertamakali adalah penyanyi Freddy Mercury dari grup *band* Queen. Pada gambar yang dibuat Wedha kemudian ditampilkan sebagai pelengkap di rubrik musik majalah *HAI* masyarakat



Gambar 1. Ilustrasi Freddy Mercury karya Wedha (sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)

pembaca masih adem-adem saja menerimanya, mungkin karya dengan gaya ini sudah dianggap biasa. Wedha lihat juga gaya ini sudah sering muncul di beberapa majalah terbitan luar negeri, lihat gambar 1.

Waktu terus berjalan. Wedha kemudian lebih menguatkan unsur garis, sesuai dengan kelengkapan sebuah komposisi, ada garis, ada bidang dengan intuisi yang mendasarinya masih sama.

Dengan medium poster *color*, garis-garis kuat ini di terapkan ketika Wedha melukis wajah David Foster dan juga untuk Bob Geldof. Tapi, Wedha merasa tampilan garis-garis itu tidak menyatu dengan warna. Dan kalau dihubungkan dengan pewarnaan, terasa tampilan garis itu berlebihan. Warna-warna yang memang sudah berbeda, bila disandingkan otomatis akan membentuk garis pemisah sendiri, walaupun garis pemisah itu imajiner.

Inilah sebabnya kenapa tampilnya garis nyata yang tegas terasa berlebihan. Gaya dengan garis kuat ini hanya tampil 2 kali, lihat gambar 2.

Secara tampilan visual apabila dua warna disandingkn berdekatan, tetapi masih dilengkapi garis hitam akan percuma menurut Wedha dengan pemikiran ini, akhirnya Wedha menghilangkan tampilan garis. Tapi untuk lebih menguatkan garis imajiner atau garis pemisahan antar 2 bidang warna, pada karya-karya tahap ini



Gambar 2. Ilustrasi Bob Geldof
(sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)



Gambar 3
(sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)

Wedha sengaja menggunakan penggaris. Hal tersebut terlihat pada Gambar 3.

Dengan karya ini, tidak semua orang mengenali wajah keempat figur yang dibuatnya. Hanya orang-orang tertentu atau mereka yang kebetulan melihat potret aslinya saja yang mengenali siapa yang Wedha lukis. Ada yang kurang tepat pada konsep tahap ini. Penafsirannya terhadap ekspresi wajah yang di lukis mungkin saja berbeda dengan penafsiran sebagian besar masyarakat. Sebagai perupa terapan, Wedha merasa tidak bahagia apabila karyanya hanya mampu berkomunikasi dengan sedikit audiens/pembaca majalah *HAI*.

Dengan ilustrasi baru ini Wedha memberinya nama gaya ini sebagai *Foto Marak Berkotak (FMB)*. Wedha memberikan nama untuk sekedar membedakan jenis ini dengan jenis-jenis lain yang secara simultan dilakukan sebelumnya. Dengan transformasi gaya ini Wedha menganggap kecenderungan karyanya lebih berbau seni murni.

Sebagai seniman yang peduli terhadap audiens Wedha berpikir untuk mencari pemecahan terhadap masalah perbedaan persepsi ini. Ada jarak yang memisahkan Wedha dengan audiens pemerhati karyanya, hal ini yang membuat Wedha berfikir keras, karena keinginannya agar seni yang dibuatnya harus bisa dimengerti semua kalangan. Pada karya yang dibuatnya ada 2 aspek penting dalam lukisannya; aspek warna dan aspek penyangatan bentuk (*deformasi*). Dari masukan yang diperoleh, ternyata aspek deformasi yang membuat karya Wedha ini berjarak dengan sebagian pemirsanya.

Audiens belum bisa menangkap apa yang Wedha hadirkan dalam bentuk ilustrasi di majalah *HAI*. Wedha mengharapkan Seni terapan harus berorientasi pada publik, dengan kata lain publik harus familiar dengan karya seni yang dibuatnya.

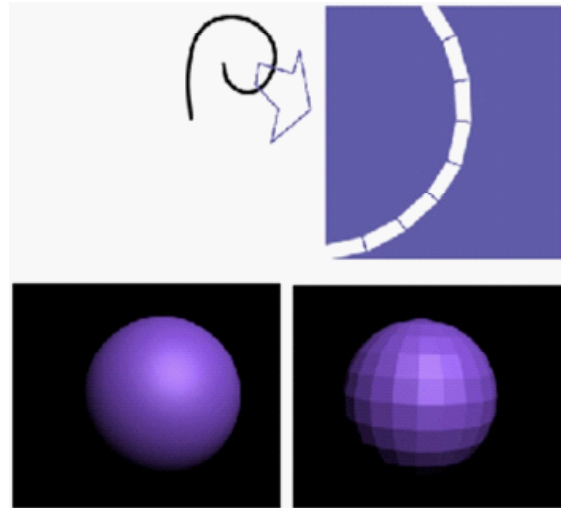
Pada proses berkarya, Wedha menuturkan bahwa secara global bentuk wajah yang dilukis agar tetap mirip, dapat melalui 3 pilihan cara yang dilakukan yaitu:

1. Membuat sketsa langsung sambil memandang fotonya.
2. Menggunakan proyektor untuk memproyeksikan foto yang akan dilukis pada kanvas atau kertas gambar.
3. *Tracing*.

Selama belasan tahun berkarya, Wedha tak pernah melakukan penjiplakan/*tracing* terhadap objek yang dilukisnya. Mengingat kesehatan matanya tidak lagi memungkinkan untuk menghasilkan karya yang sama dengan saat muda, tindakan *tracing* menjadi pilihannya. Walaupun demikian bukan menjiplak 100% tetapi Wedha melakukannya secara “bermartabat”. Istilah tersebut menurutnya dilakukan hanya sebatas mengambil esensi dari objek. Hal itu terlihat pada proses penggambaran ilustrasi WPAP Michael Jackson pada gambar 4.



Gambar 4 tahapan proses *tracing-faceting-coloring portrait* Mickhael Jackson hingga menjadi WPAP (sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)



Gambar 5. Bidang lengkungan yang terbentuk dari rangkaian garis-garis. (sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)

Tracing bermartabat dalam istilah Wedha adalah *tracing* kreatif yang tidak tunduk 100 persen menjiplak pada apa yang sedang di *trace*. Agar terlepas dari unsur menjiplak langsung, maka langkah yang harus diterapkan adalah:

- Garis lengkung pada hakikatnya adalah gabungan dari garis lurus pendek dalam jumlah tak terhingga.
- Bidang lengkung pada hakikatnya adalah gabungan bidang-bidang datar dalam jumlah tak terhingga, lihat gambar 5.

Prinsip-prinsip lainnya menurut Wedha bahwa bidang yang terbentuk oleh garis-garis lurus akan tampak lebih kuat dibanding dengan bidang bentukan garis-garis lengkung. Dan sesuatu yang terukur dengan tegas akan berkesan kuat. Bidang-bidang hasil *tracing* akan membentuk garis tegak (vertikal) atau berbaring (horizontal). Seandainya terdapat kemiringan, kemiringan itu harus terukur tegas, dengan derajat kemiringan 60o, 45o, 30o atau 15o, dengan kata lain sudut kemiringan harus tampak jelas, tidak tanggung.

Dalam ilustrasi karya WPAP Wedha, tidak akan ditemukan garis lengkung atau bidang yang terbentuk oleh garis lengkung, begitu pula dengan garis miring, akan terlihat kemiringan yang tegas.

Pewarnaan

Sedangkan pada sistem pewarnaan dalam karya WPAP ini adalah sebagai berikut:

Pakar warna menggolongkan warna-warna menjadi golongan warna panas, sejuk dan dingin, atau terang, agak gelap dan gelap. Pada teori warna *Brewster* adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna Primer, Sekunder, Tersier, dan warna Netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna *brewster*. Lingkaran warna *brewster* mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), *split komplementer*, *triad*, dan *tetrad*.

Pembagian Warna

Warna Primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna Primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna Jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan Kuning, Hijau adalah campuran Biru dan Kuning, dan Ungu adalah campuran Merah dan Biru.

Warna Tersier merupakan campuran salah satu warna Primer dengan salah satu warna Sekunder. Misalnya warna Jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna Kuning dan Jingga. Warna Coklat merupakan campuran dari ketiga warna Merah, Kuning dan Biru.

Warna Netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Warna Panas dan Warna Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau.

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

Hubungan antar Warna

Kontras Komplementer

Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya jingga dengan biru.

Kontras Split Komplemen

Adalah dua warna yang saling agak berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.

Kontras Triad Komplementer

Adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60° .

Kontras Tetrad Komplementer

Disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°).

Kecenderungan warna yang digunakan dalam WPAP adalah menggunakan hubungan antar warna secara kontras komplementer. Adapun warna-warna yang digunakan pada pewarnaan ilustrasi WPAP dapat dilihat pada gambar 6.

Pada setiap karya WPAP terdapat warna depan, warna tengah dan belakang.



Gambar 6 warna yang digunakan pada WPAP (sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)

Perbedaan warna yang berbeda satu dengan lainnya menurut Wedha adalah untuk menimbulkan dimensi, untuk sebuah karya Wedha menganggap kuning sebagai warna depan. Tentu warna tengahnya bisa oranye atau hijau muda sedang untuk warna belakangnya bisa ungu atau coklat. Warna putih bisa dianggap sebagai warna depan dan biru atau hijau sebagai warna belakang. Perbedaan terang gelap di dalam sebuah karya foto misalnya mengacu kepada warna terang-warna sedang-warna gelap, dengan kata lain warna terang adalah warna yang paling dekat dengan sumber cahaya, warna sedang adalah berjarak agak jauh dari sumber cahaya, dan warna gelap adalah paling jauh dari arah/sumber cahaya. Karena dalam WPAP tidak menganut sistem gradasi warna, maka dalam teknik ini tiga kualitas pencahayaan tersebut per-



Gambar 7. Dokumentasi Foto karya WPAP Chapter www.sebandung.com

bedaannya diwujudkan melalui penggunaan warna yang kontras.

Penafsiran kedudukan warna ini menurut Wedha sebenarnya bisa lebih mudah bila dilakukan dengan *mono colour*, dengan cara mengolah *tint* atau *shade* dari *hue* yang tunggal, sebagai contoh adalah pada gambar 8. Wedha jarang sekali melakukan cara cara ini, kecuali bila ada muatan ekspresi tertentu yang ingin di ditampilkan. Pada umumnya karyanya semarak dengan warna.

Adanya Teknologi komputer grafis membuat proses pembuatan *faceting-coloring* menjadi semakin mudah. Dukungan *software* grafis misalnya *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Freehand* atau *Coreldraw*, meringankan proses yang tadinya kompleks menjadi sederhana. Pada proses pembuatan ilustrasi, Wedha hanya memanfaatkan sedikit *tool* yang dianggap paling penting, yaitu hanya menggunakan cara melalui alat bantu *Polygonal lasso* atau *Pen tool* dan *Paint Bucket*, pada *software Adobe Illustrator*.

Karya Wedha telah menginspirasi panitia even acara peringatan Konferensi Asia Afrika (KAA) yang ke-60 di kota Bandung pada tanggal 21-27 April 2015. Dengan mulai memanfaatkan ilustrasi WPAP yang merepresentasikan para pemimpin negara yang memprakarsai terjadinya Konferensi Asia Afrika tahun 1955, ilustrasi tersebut menggambarkan tokoh-tokoh Indonesia yang berjasa, tokoh dunia semua menggunakan media *digital printing*, yang diaplikasikan pada baligho raksasa, *box*, *signage*,



Gambar 8 (sumber: www.dgi-indonesia.com/wp-content)

standing figure dan lain-lain.

Ilustrasi tersebut adalah karya kolaborasi anak muda anggota dari komunitas WPAP (*Wedha Pop Art Portrait*) yaitu penggiat ilustrasi bergaya *Wedha chapter/cabang Bandung*. Kegiatan ini melibatkan kurang lebih 17 ilustrator yang tergabung dalam WPAP *Chapter Bandung* untuk menggarap pekerjaan seni tersebut.

Apabila dicermati secara *world view* sebagai seorang seniman modern, profil Wedha memiliki sejumlah kemungkinan orientasi berkarya sebagai berikut:

Idealisme: Modern, Avant-Garde

Konsep karya seni lukis WPAP adalah modern, dilandasi/oleh kemampuan Wedha mengadaptasi 2 gaya yang berbeda yaitu gaya Kubisme dan *Pop Art*. Pada karya WPAP, kecenderungan bentuk gambarnya kotak-kotak, menghindari bentuk lengkungan/bulat/lingkaran. WPAP berusaha untuk menyajikan sebuah potrait kedalam bentuk-bentuk geometri dengan kekuatan paduan warna yang menarik.

Kubisme menitikberatkan kepada pendekatan melukis bentuk dan benda yang berdimensi tiga pada bidang lukisan yang datar. Maka pelukis Kubisme berusaha mengembalikan bentuk-benda kepada bentuk dasarnya, yaitu bentuk geometris (Sylvester, 1993:225).

Prinsip-prinsip dasar yang umum pada kubisme yaitu menggambarkan bentuk objek dengan cara "memotong, distorsi, *overlap*, penyederhanaan, transparansi, deformasi, menyusun dan aneka tampak". Gerakan ini dimulai pada media lukisan dan patung melalui pendekatannya masing-masing.

Ciri dari aliran ini adalah mengaplikasikan bentuk-bentuk realisme kedalam bentuk geometri dengan pendekatan bentuk dan warna di atas kanvas yang diibaratkan sebagai media pecahan kaca. Istilah "Kubis" itu sendiri, tercetus berkat pengamatan beberapa kritikus. Louis Vauxelles

(kritikus Prancis) setelah melihat sebuah karya Braque di Salon des Independants, berkomentar bahwa karya Braque sebagai *reduces everything to little cubes* (menempatkan segala sesuatunya pada bentuk kubus-kubus kecil).

Gil Blas menyebutkan lukisan Braque sebagai *bizzarries cubiques* (kubus ajaib). Sementara itu, Henri Matisse menyebutnya sebagai susunan *petits cubes* (kubus kecil). Maka untuk selanjutnya dipakai istilah kubisme untuk memberi ciri dari aliran seperti karya-karya tersebut sebagai aliran dalam seni visual.

Karya Seni High Art/Individual Art

Sebagai seni yang berhubungan dengan teknologi maju, Wedha menggunakan teknologi komputer sebagai alat bantu untuk berkarya. Sedangkan untuk *output* karyanya diaplikasikan pada media antara lain : *digital view di web, multi media graphic, digital printing output, digital photo printing*, dan lain-lain.

Kreatifitas Wedha sebagai penggagas WPAP merupakan karya yang sudah mempunyai ciri khas, masyarakat menyebutnya sebagai ilustrasi aliran *Wedha pop art* asli Indonesia. Kreativitasnya melalui karya WPAP menjadikan semakin banyak pengikut, bukan saja dari kalangan seniman muda tetapi semua lapisan masyarakat, berbagai stratifikasi pendidikan.

SIMPULAN

Dengan semakin dikenalnya gaya *Wedha Pop Art Portrait* ditengah masyarakat, Wedha berharap dan percaya bahwa suatu gaya dalam seni rupa itu tidak boleh dan tidak akan mati, berhenti pada gaya tertentu. Yang diinginkan hanyalah agar gaya ini bisa memperkaya khasanah dunia seni rupa dan bisa dinikmati oleh semua orang.

Kemungkinan lain yang diharapkan adalah, dengan mempelajari dan mema-

hami gaya ini, akan terbuka peluang yang luas bagi setiap orang untuk bisa menemukan lagi terobosan-terobosan baru dalam melukis potret khususnya, dan dunia seni rupa pada umumnya.

Wedha Pop Art Portrait sebagai sebuah gerakan baru seni rupa kontemporer dengan banyak pengikut membawa angin segar bagi perkembangan seni rupa di Nusantara. Hal ini seyogyanya akan mendapat perhatian dari semua pihak terkait sehingga kreativitas masyarakat dan ekonomi kreatif akan lebih maju.



Gambar 9. WPAP pada box baligho
peringatan 65 th KAA
foto: Dokumentasi Alan
sumber www.bandungnewsphoto.com



Gambar 10. Aplikasi WPAP pada *standing figure*
peringatan 65 th KAA
foto: Dokumentasi Fajar Gunawan
sumber <http://www.imgrum.net/media>



Gambar 11. WPAP pada box baligho
peringatan 65 th KAA
foto: Dokumentasi Fajar Gunawan
sumber <http://www.imgrum.net/media>.

Catatan Akhir

¹Wallas, G. *Stages in the Creative Process*, dalam Rothenberg, A. & Hausman, C.R. (eds) *The Creativity Question*, Duke University Press, USA, 1978

Daftar Pustaka

Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sobur, Alex. 2013 *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

(<http://desaingrafisindonesia.word.press.com/2008/07/18/wedhas-pop-art-portrait/>).

[www\(dot\)toptweet\(dot\)org](http://www.toptweet.org)

www.imgrum.net/media