

## REPEARTITION : VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim<sup>1</sup>, Egapie Shifara<sup>2</sup>**

Universitas Kristen Maranatha  
aimmarahimm@gmail.com



**ABSTRAK.** Dilatarbelakangi proses apresiasi bahwasanya wujud karya seni rupa yang diciptakan dalam bentuk yang beragam dan bervariasi selalu menarik untuk disimak dan ditelisik. Fokusnya tidak melulu pada 'apa' yang direpresentasikan, tetapi juga pada 'bagaimana' menampilkannya. Dalam perkembangannya sejak seni rupa modern telah menunjukkan ragam tampilan yang makin sulit untuk dikategorisasikan. Sebab berbagai perkembangan teknik, medium, tetapi juga konsep filosofi dan gagasan karya memungkinkan terjadinya ruang penciptaan tanpa batas. Karya dengan tema REPEARTITION ini dirancang sebagai bentuk respon atas fenomena tersebut; wujud karya akan fokus pada tampilan pola p e r u l a n g a n visualisasi atas 'objek' referensial, baik bersifat representatif maupun sebagai benda riil (nyata) itu sendiri. Dalam rancangannya dilakukan metode eksplorasi-komparasi terhadap media-campuran melalui pemanfaatan *found object* dan/ atau *ready-made object* sebagai “benda-jadi-temuan”. Dilakukan dengan eksperimen kebentukan sederhana melalui kombinasi cara, yaitu lukis-drawing, dan perakitan sederhana untuk menghasilkan karya seni visual semi-tiga dimensional. Melalui karya dengan pola perulangan ini hendak ditunjukkan bahwa ekspresi estetik kekaryaannya dapat pula dicapai dengan keserasian dan keteraturan rupa.

Diterima:  
03 Desember 2020  
Direvisi:  
31 Agustus 2021  
Disetujui:  
13 Oktober 2021

**Kata Kunci :** Benda-jadi-temuan, Perulangan visual, Teknik perakitan.

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL  
**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---

## PENDAHULUAN

Dinamika kekarya seni rupa dapat diandaikan seperti buih ombak yang tergulir ke daratan pantai. Kini perkembangannya hadir dalam jumlah yang tak terhingga dalam kemungkinan yang tak terbatas, serta dengan pergerakan yang terus menerus berulang. Kedua unsur utama karya kesenirupaan—intrinsik dan ekstrinsik [Sumardjo, 2000: 115]—silih berganti mengalami proses pergeseran ke arah 'penyegaran' melalui tawaran kemungkinan yang bukan hanya pada unsur pemikiran verbal yang filosofis, tetapi juga pada unsur pemanfaatan medium dan teknik yang beragam macam.

Fenomena pergeseran yang dimaksud—seperti istilah Penulis dalam penelitian sebelumnya—yaitu 'dekontekstualisasi', menggiring penciptaan karya dengan proses praktis yang melegitimasi berbagai teknik dan medium [Rahim, 2020: 79]. Sebut saja misalnya teknik himpun-rakit pada karya seni rupa instalasi, kolase, dan seni rupa objek misalnya, atau pada karya-karya dalam kategori *assemblage art* (=seni rupa perakitan) itu sendiri. Jika diperhatikan dari aspek wujud visualnya bahkan secara sambil lalu saja, maka dapat dibayangkan bahwa pembuatan karya-karya dalam kategori tersebut didominasi dengan cara/ teknik menghimpun, merakit, memasang, dan/ atau menempel benda-benda [*lihat*: Gambar-1].

Disamping itu, pergeseran pengayaan juga ditunjukkan dalam karya-karya dengan pemanfaatan media teknologi seperti digital, elektronika dan internet, yang digunakan sebagai manifestasi gagasan konseptual dalam lingkup karya-karya seni rupa media-baru—seni multimedia dan seni intermedia—yang telah jauh dari sifat konservatif [Sugiharto, 2013: 28-29] . Pilihan bagi para perupa dalam perkembangan seni rupa mutakhir dalam menciptakan karya-karya semakin bervariasi dan lebih terbuka serta tidak lagi terbatas pada penciptaan dalam lingkup lukisan, patung, seni cetak dan/ atau misalnya relief; penggunaan serbuk lithopone, cat, kayu, batu, logam, tanah liat, gips atau resin sebagai bahan mentah yang kerap digunakan ternyata perlu diolah dengan keahlian khusus sebelum menjadi suatu karya.

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL  
**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---



**Gambar-1.** Karya dalam kategori seni rupa perakitan. George Brecht, “*Repository*”, 1961.

**Sumber:** Osterwold, *POP ART*, 2007, hlm. 88

Kini banyak seniman menciptakan karya dalam representasi yang eklektik. Kategori karya seperti ini terkesan mereduksi sifat individualistis. Sebab secara teknis, seniman tidak menggantungkan pada keahlian khusus lagi, karena menggunakan bahan melalui pemanfaatan benda-benda jadi. Keterlibatan langsung pihak lain seperti artisan atau tukang akan menjadi lumrah. Sehingga naif untuk membayangkan bahwa pencipta seni ‘menemukan’ kebaruan bentuk, apalagi mengendalikan maknanya. Sebab tidak ada lagi yang benar-benar “orisinal” bagi para *postmodernist* [Stangos, 1997: 272].

Telah lama para perupa 'bergulat' memanfaatkan berbagai alternatif medium dan teknik dalam penciptaan. Perlahan mereduksi kesan eksklusif hingga meninggalkan sifat autentik dan orisinalitas. Sebagai respon dan ejawantah gagasan terhadap wacana tersebut maka dirancanglah kekaryaannya dalam proyek ini. Pemikirannya adalah tentang tidak adanya lagi kebaruan yang benar-benar orisinal, melainkan pengulangan demi pengulangan dalam representasi dan model yang berbeda baik dari segi tampilan atau segi mediumnya.

Penulis merancang karya dalam ranah seni rupa pascamodernisme yang memungkinkan medium dan teknik paling sederhana sekalipun berlaku dan diperbolehkan. Menggunakan pendekatan eklektik termasuk pada konsep filosofi tentang persoalan personal yang spesifik [Putri, 2020: 101]. Karya yang diciptakan menggunakan medium kertas dan juga memanfaatkan penggunaan *found*

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

*objects* (objek-temuan) dan/ atau *ready-made objects* (objek-jadi). Karena itu wujudnya dibuat dalam sekurangnya dua alternatif matra: dua dimensional dan semi-tiga dimensional. Presentasinya menampilkan unsur perulangan objek visual yang disusun, baik berupa gambar yang sifatnya abstraksi atau mimesis, maupun berupa benda riil. Pada Gambar-2 dibawah berikut ini adalah contoh karya yang—dibuat dalam ranah perkembangan wacana pascamodernisme—menunjukkan unsur perulangan pada visualisasinya, seperti dimaksud diatas.



**Gambar-2.** Karya instalasi dengan perulangan objek visual. Darren Almond, “Tide”, 2008.

**Sumber :** Holzward, *ART NOW Vol.3*, 2012, hlm. 27

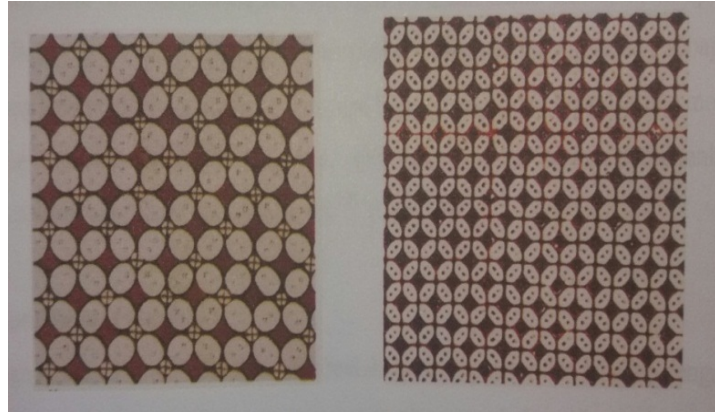
Gagasan tentang unsur perulangan ini bermula dari setidaknya dua sumber, yaitu inspirasi **secara verbal-empiris** sangat dipengaruhi oleh fenomena kondisi pengulangan yang manusia alami dalam keseharian hidupnya berupa 'keteraturan' yang berpola. Misalnya, kelumrahan sehari-hari seperti makan, mandi, pergi ke tempat beraktifitas, mengalami kemacetan di jalan raya, bercengkrama dengan keluarga atau rekan misalnya, yang jika dilihat dalam rentang panjang maka menunjukkan pola ritmis dalam formasi yang serupa dan berulang. Adapun inspirasi **secara visual** bersumber dari cerapan benda-benda pada lingkungan sekitar, misalnya susunan barisan tiang pagar, sederetan pilar dan jendela pada gedung tinggi, warna pola trotoar, susunan bata pada dinding, ubin sebuah lantai, barisan tiang-tiang listrik, corak pada kain, susunan angka tanggal pada kalender, susunan buku pada rak, dan masih banyak lagi. Tampilan yang tampak tersusun berpola ini menarik perhatian Penulis karena menunjukkan keserasian dan keseragaman visual yang kuat.

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL  
**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---



a.



b.

**Gambar-3a.** Unsur perulangan pada karya cetak-saring. Andy Warhol, “*The Twenty-Five Marilyns*”, 1962.

**Sumber :** Osterwold, *Ibid.*, hlm. 12

**Gambar-3b.** Kain batik corak ‘kawung’ yang menunjukkan unsur perulangan visual.

**Sumber:** Rahim, *RELARTIVITY*, 2006, hlm. 57

Walaupun tidak begitu dominan, perulangan objek visual juga tampak pada karya seni rupa modern. Simak pada Gambar-3a diatas, salah satu karya cetak yang diciptakan oleh Andy Warhol pada tahun 1962 berjudul “*The Twenty-five Marilyns*”. Dalam visualisasinya tampak jelas gambaran wajah seorang aktris Marilyn Monroe yang disusun berulang dengan teknik cetak-saring pada kanvas. Bahkan, meski memiliki maksud yang bisa jadi berbeda, unsur perulangan sebagai visualisasi sebenarnya sudah ada pada misalnya tampilan kriya lokal tradisional nusantara, yaitu pada corak kain batik [*lihat: Gambar-3b*]. Hal-hal inilah yang menggugah Penulis untuk memanifestasikan gagasan ‘perulangan visual’ melalui dua alternatif matra karya seni rupa dalam ranah ‘kekinian’—wacana pascamodernisme.

## **METODE**

Proyek penciptaan ini merupakan sebuah proses merumuskan gagasan dimana wujud karya yang terkait dengan dimensi akhir, medium serta teknik berkesesuaian dengan *subject matter*-nya. Disamping tentu saja tetap memperhatikan korelasi dengan perjalanan perkembangan karya seni rupa global didalam wacana pascamodernisme. Karena itu metode kualitatif dengan pendekatan komparasi medium melalui pemanfaatan kertas dan benda-temuan pun dianggap sesuai. Rancangan karya dilakukan dengan cara sederhana, yaitu melalui teknik lukis-drawing untuk karya dua

REPEATITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---

dimensional, dan melalui teknik perakitan dasar (menempel dan menyusun) untuk karya dalam kategori semi-tiga dimensional.

Data karya-karya seni rupa yang tampilan visualnya menunjukkan ciri unsur perulangan (pola repetitif)—baik dengan medium konvensional maupun benda-temuan—diperoleh dengan cara studi pustaka. Termasuk sebagian besar data berupa rujukan teoretis yang digunakan untuk mempertegas konsep pemikirannya pun diperoleh melalui studi pustaka pula. Olahan data tersebut selanjutnya digunakan sebagai landasan proses penciptaan karya kemudian.

REPEATITION adalah tema dari karya rupa yang Penulis rancang dalam rangka manifestasi konsep perulangan, yang hendak diwujudkan melalui elaborasi karya dalam matra dua dimensional dan semi-tiga dimensional. Disamping pengalaman empiris, rujukan juga diperkuat secara visual oleh ragam tampilan rupa perulangan, yang sumbernya dari cerapan benda-benda disekitar maupun dari karya-karya yang pernah diciptakan para seniman rupa sebelumnya. REPEATITION diawali dengan gagasan “perayaan” akan reduksi aspek eksklusifitas karya seni rupa, serta reduksi terhadap aspek orisinalitas dan otentisitas yang—berdasar penelusuran Penulis merupakan salah satu konsep penting serta—berkembang dalam wacana seni rupa pascamodernisme. Latar ini memunculkan dua rumusan, yaitu: *satu*, terkait perwujudan karya REPEATITION sebagai tawaran **alternatif visual** dalam wacana seni rupa pascamodernisme; *dua*, terkait pola **ejawantah teknik dan medium** karya REPEATITION diklaim representatif dengan kekaryaannya pascamodernisme.

Proyek penciptaan ini terdiri atas dua aktifitas kegiatan, *satu*, berupa perancangan-cipta karya, dan *dua*, berupa penulisan pengantar karya atas rancangan-penciptaan tersebut. Landasannya adalah elaborasi karya dan kajian literatur. Produknya berupa karya seni rupa dan laporan penelitian proyek penciptaan. Keduanya interkoneksi dalam proses, yang pertama adalah segi wujud-benda-materi-empiri-praktis, dan yang kedua adalah segi konsep-ide-gagasan-pengetahuan-teoritis. Kekaryaannya dilakukan melalui proses yang elaboratif sebagai manifestasi gagasan tentang keteraturan, keserasian dan keseragaman objek visual dalam pola perulangan.

Dalam rangka menguji rumusannya, maka munculah urgensi berikut ini: 1]. Menegaskan terbukanya kemungkinan wujud visual karya seni rupa sebagai aspek diakronis dalam wacana seni rupa pascamodernisme; 2]. Memperoleh alternatif aplikasi non-konvensional atas: *satu*, pola teknik penciptaan; *dua*, pemanfaatan objek-temuan dan/ atau objek-jadi sebagai medium alternatif karya seni rupa. Kedua poin diatas menjadi arahan bagi Penulis, tetapi juga sebagai tawaran kontribusi

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

aktual bagi peneliti/ perupa lain sebagai alternatif konseptualisasi penelitian-penciptaan karya seni rupa, baik dalam ranah topik yang sama maupun berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Wacana pascamodernisme adalah ‘ruang bermain’ konseptual kekaryaan dalam proyek penciptaan ini. Unsur perulangan pada benda-benda yang berada disekitar menjadi ‘*trigger*’ kontekstual yang mendominasi perhatian Penulis karena menunjukkan keserasian dan keseragaman visual yang kuat.

**Gagasan Karya.** Sasaran penciptaan terletak pada aspek ‘perulangan’ dan bukan pada aspek lain seperti ‘gatra’ yang condong mengarahkan pada unsur raut atau barik, meskipun didalam visualisasi perulangan yang dimaksud tak bisa menghindari tampilan yang bersifat raut dan barik tersebut. Seperti telah tersebut diatas, proyek rancangan ini bermuara pada gagasan yang kontekstual, oleh karena itulah aspek deskriptif-verbal dan wujud-visual karya yang bisa jadi bagian dari artefak kebudayaan ini tidak dapat mengabaikan aspek lingkungannya. Dalam sebuah rujukan diterangkan bahwa karya seni yang diciptakan akan selalu terkait dengan siapa, kenapa, kapan, dan dimana dibuatnya, tidak terkecuali dalam apresiasinya kemudian. Disebutkan pula bahwa Prof. Jakob Sumardjo seorang pakar kebudayaan menyatakan tentang nilai pragmatis seni: “seniman interkoneksi dengan hidup dan masyarakatnya; seni bersentuhan dengan kehidupan nyata, bukan soal keindahan wujud saja; seni itu kontekstual sesuai dengan keadaan suatu masyarakatnya” [Rahim, 2020: 77].

Atas dasar itulah karya REPEARTITION dirancang dengan landasan mengejawantah penciptaan karya seni rupa dengan pemanfaatan benda-jadi-temuan, dan bukan lagi menggunakan medium dasar yang memerlukan proses yang berlapis. Untuk menyentuh keseharian-kehidupan nyata, gagasan awal karya ini sangat dipengaruhi fenomena pergeseran paradigmatis medan seni rupa global yang—berdasar hasil penelusuran pustaka—sudah dimulai sejak seni rupa dadaisme, seni rupa pop, dan seni rupa konseptual. Pergeseran paradigma yang dimaksud ini lebih merujuk pada gejala peralihan fungsi medium yang sengaja “dipinjam” dari konteks asal-mula kegunaannya. Kemudian digunakan sebagai media karya seni rupa bahkan tanpa merubah keadaan/ bentuk aslinya; bukan sekedar *self-canceling processes* atas gaya dan wujud karya seni rupa [Simak: Sugiharto, 2013: 29], namun yang paling “menggigit” justru “geliat” penggunaan benda fungsional biasa menjadi pilihan pengganti medium karya seni rupa yang diwarnai dengan

REPEATITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

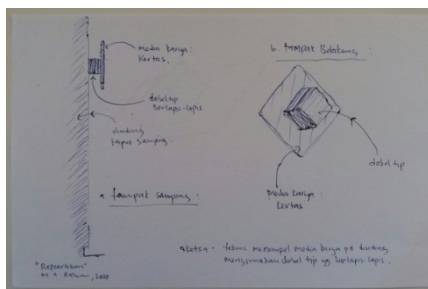
degradasi nilai filosofinya, seperti tertulis dimuka sebagai tema proyek ini—‘dekontekstualisasi karya seni rupa’.

*Proses cipta karya.* Tak ayal lagi, sesuatu yang dilakukan terus menerus dan berkelanjutan menunjukkan pengulangan baik secara konseptual maupun fisik (baca: tampilan visual). Pun dalam penciptaan karya ini, perwujudan visualnya menampilkan kecenderungan repetitif. Aspek repetitif tentu menggiring pada kesamaan format, baik segi ukuran maupun pembidangan serta bentukan. Pola semacam ini kerap ditemukan pada karya-karya objek, instalasi dan karya *assemblage*. Wujud karya REPEATITION secara umum menunjukkan visualisasi unsur pengulangan. Untuk itu tampilan yang terbentuk atas keserasian susunan objek visual yang tertata menjadi keutamaannya.

Karya Repeatition#1 dibuat menggunakan cat akrilik dengan alat kuas pada medium kertas persegi berukuran @5cm x 5cm dalam jumlah keseluruhan lebih dari 200 lembar. Jika dilihat secara teknis dengan kecenderungan *flatness*-nya, aplikasi karya Repeatition#1 ini memang tampak mengarahkan pada karya lukisan konvensional [lihat: Gambar-4a].



a.



b.

**Gambar-4a.** Media Repeatition#1 sebelum dipajang, cat akrilik-kertas, ukuran @5cm x 5cm.

**Gambar-4b.** Sketsa teknis pajang karya—tempel pada dinding dengan menggunakan dobeltip tebal.

**Sumber:** Dokumentasi Penulis, 2020

Setelah menyelesaikan tahap pertama pembuatan Repeatition#1, maka tahap berikutnya dilakukan proses ujicoba pajang karya guna memperoleh gambaran atas tampilan keseluruhan. Pajang karya dilakukan dengan cara ditempel pada bidang dinding menggunakan media dobeltip yang dilapis-lapis hingga tebal. Hal ini bertujuan untuk membuat jarak antara media karya dengan bidang natarnya sehingga menghasilkan nuansa ambang [lihat: Gambar-4b]. Jika ditelisik dengan seksama, maka tidak dapat diabaikan bahwa **teknik pajang** demikian saja telah menjadi ciri pembeda dengan konvensionalitas pola *display* karya lukisan dalam ranah seni rupa modern. Serta lebih jauh



REPEATITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

menciptakan dampak akan keberadaannya sebagai penanda alternatif dari kekaryaannya seni rupa pascamodernisme—ini serta merta bukanlah ‘lukisan’ konvensional.



**Gambar-5.** Tampilan karya Repeatition#1—Ujicoba pajang pada sebidang dinding kayu di studio Penulis.

**Sumber:** Dokumentasi Penulis, 2020

Dalam proses ujicoba pajang karya dengan format media kertas dalam potongan empat-persegi, diperoleh hasil yang masih kurang estetik bagi Penulis. Hal ini disebabkan karena bidang persegi tersebut menuntut penyusunan dengan garis batas dan jarak yang terlalu tegas. Pola seperti ini dinilai terlalu matematis dan menghasilkan visual yang kaku, kurang menunjukkan nuansa kedalaman serta kurang dinamis dalam bentukannya [lihat: Gambar-5]. Hasil observasi memang menunjukkan bahwa penampakan unsur perulangan yang kerap terlihat di lingkungan sekitar selalu diikuti keteraturan yang tertata dan terukur. Namun demikian karena suatu pertimbangan konsep visual, maka pola tampilan tersebut dalam kekaryaannya ini tidak sepenuhnya dapat diterapkan. Setelah melakukan rekontemplasi, maka diputuskan untuk menghentikan *display* dan melakukan penggarapan lanjutan terhadap karya ini.



**a.**



**b.**

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---

**Gambar-6a.** Proses *outlining*—membuat garis pola dengan alat pensil membentuk objek visual gambar.

**Gambar -6b.** Proses *cutting*—pemotongan media karya dengan alat gunting setelah pemolaan.

**Sumber:** Dokumentasi Penulis, 2020

Penulis kemudian mencoba melakukan *outlining* dan *cutting* media karya mengikuti pola gambar dengan harapan memperoleh bentukan yang lebih dinamis dari sebelumnya, terlebih pada saat dipajang [*lihat: Gambar-6 a-b*]. Setelah proses *outline-cutting*, akhirnya karya Repeartition#1 ini hadir dalam format mengikuti bentuk objek visualnya. Tidak lagi dalam bidang persegi yang kaku layaknya lukisan konvensional [*lihat: Gambar-7*]. Hal ini pertama-tama untuk menegaskan bahwa penciptaan Repeartition#1 tidak sedang fokus pada soal keahlian mengisi bidang kosong pada natar karya yang—biasanya diisi oleh warna-warni campuran cat atau objek visual serta—cenderung dilebih-lebihkan dengan tujuan menghias. Juga bukan pada gambaran objek visualnya itu sendiri, baik berupa mimesis ataupun berupa simbol abstraksi; keutamaan REPEARTITION ada pada prinsip perulangannya.



**Gambar-7 :** Karya Repeartition#1—pemajangan tahap percobaan pada dinding (40 potong)

**Sumber :** Dokumentasi Penulis, 2020

## **Pembahasan**

Bagaimana REPEARTITION dapat kontekstual dengan wacana perkembangan seni rupa “kekinian”—seni rupa mutakhir, diterang-jelaskan sebagai berikut ini. Istilah ‘seni rupa mutakhir’ lumrah terdengar sebagai frasa dalam ranah seni rupa. Namun kerap bias dengan istilah yang bisa jadi sepadan seperti ‘modern’ atau ‘kontemporer’ dalam “seni rupa modern/ kontemporer“. Untuk

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

menghindari kerancuannya, berikut ini definisi KBBI atas tiga kata yang bisa jadi sepadan tersebut. ‘**Mutakhir**’: *terakhir; terbaru; modern*; ‘**Modern**’: *terbaru; mutakhir; sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman*; Dan ‘**kontemporer**’: *pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini*. Tanpa mengkajinya lebih dalam, hasil komparasi tersebut memiliki definisi yang lebih-kurang serupa bukan (?). Dalam hemat Penulis: seni rupa mutakhir adalah fenomena seni rupa global yang sedang berlangsung dan berkembang saat ini, dalam konteks ruang-waktu pada era terbaru/ terakhir dengan mengutamakan cara berpikir dan bertindak sesuai dengan tuntutan zaman.

**Seni Rupa Pascamodernisme.** Seni rupa mutakhir senantiasa ada dalam perkembangan era terbaru yang bergulir sesuai tuntutan zaman. Jika digarisbawahi, istilah ‘era terbaru’ ini sepadan dengan ‘modern’. Disisi lain, modernisme dalam perkembangan wacana seni rupa global disinyalir telah kehilangan pamor, dan berangsur “redup” setelah ditandai oleh gaya/ aliran Ekspresionisme Abstrak sebagai puncaknya sekitar tahun 1960-an. Dalam masa transisi menuju ‘kebaruan yang baru’ hadirilah aliran/ gaya *Pop Art, Minimal Art, Conceptual Art* dalam rentang yang nyaris bersamaan dan menandai berakhirnya seni rupa modern tersebut. Ketiganya tampak menggiring seni rupa kepada konsep-konsep yang “menantang” estetika formalisme dan arus utama modernisme saat itu [Stangos, 1997: 274; Sugiharto, 2013: 65-68 ].

Tantangan itu diiringi dengan gagasan penentangan terhadap apa-apa saja yang menjadi konsep utama dalam seni rupa modern; terhadap gagasan dan konsep formalisme. Terlebih diperkuat dengan merasuknya pemikiran pasacamodernisme dalam tubuh kesenirupaan yang benihnya dimulai sejak dadaisme, dan praktisnya berkembang pada dekade 1960-1970-an melalui karya-karya seni rupa pop hingga seni rupa konseptual. Jika boleh sambil lalu, maka definisi tegas-singkat ‘seni rupa pascamodernisme’ adalah ‘seni rupa non-abstrak’. Hal ini memberi gambaran bahwa ciri-ciri seni rupa pascamodernisme dalam karya seni rupa menampilkan visualisasi yang menolak gaya abstrak dalam wacana besar formalisme modern. Dalam sudut pandang inilah seni rupa konseptual yang—sejak Duchamp melalui dadaisme hingga Rauschenberg—bertolak belakang dengan arus utama modernisme itu pada gilirannya dianggap sebagai cikal bakal seni rupa pascamodernisme [Stangos, 1997: 256].

**Dekontekstualisasi Karya Seni Rupa.** Kerancuan praktis wacana pascamodernisme dalam penciptaan-penciptaan yang paling kentara adalah pembenturan terhadap konsep orisinalitas (yang berprinsip kebaruan) *ala* modernisme disatu sisi, namun nyatanya tetap saja menyuguhkan ciptaan-

REPEATITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

ciptaan berbeda dan “segar” disisi lain—yang sebenarnya itu bagian dari prinsip modernisme juga. Dalam kondisi “abu-abu” seperti inilah kemungkinan penciptaan karya seni rupa yang didasari pergeseran konteks wacana, bahkan entah-berantah sekalipun, menjadi sangat dimungkinkan dan terbuka, relevan serta terlegitimasi. Dengan demikian ‘dekontekstualisasi’ yang Penulis maksudkan merupakan suatu kondisi dimana karya seni rupa yang dalam tampilan wujudnya, konsep teknis dan/ atau termasuk narasi filosofinya berada dalam suatu proses pergeseran dari konteks asal-nya ke konteks yang lain. Maka didapati bahwa ada sebuah gejala pada fenomena seni rupa mutakhir yang menunjukkan ciri-ciri digunakannya medium yang berasal dari luar konteks seni rupa.

**Penafsiran Judul dan Sub-judul.** REPEATITION disusun dari dua buah kata dasar dalam bahasa Inggris ‘*Repetition*’ dan ‘*Art*’. Penulis menerjemahkannya: ‘seni rupa perulangan’. Judul ini adalah “jangkar” kekaryaannya bertujuan memperkuat nilai konseptual penciptaan. Menurut Merriam-Webster, ‘*Repetition*’ memiliki definisi “*the act or an instance of repeating or being repeated*”; tindakan atau kejadian pengulangan atau diulang. Berasal dari kata dasar ‘*repeat*’ yang artinya ‘ulang’. Untuk memastikan penggunaannya sesuai dengan maksud dari judul-tema penciptaan ini, maka dilakukanlah penelusuran kata dasar yang paling mendekati didalam KBBI. Dua diantaranya adalah kata ‘**pengulangan**’: proses, cara, perbuatan mengulang; dan kata ‘**perulangan**’: hal (keadaan) berulang-ulang.

Penulis menetapkan “REPEATITION” sebagai manifestasi konseptual kekaryaannya dalam rangka menerangkan bahwa narasi praktis yang dibangun berkaitan erat dengan ihwal wujud karya seni rupa yang didominasi perulangan visual sebagai tampilan utama. Untuk menghindari narasi yang bisa jadi luas dan bias, maka disusun sub-judul berikut: “**Visualisasi Perulangan pada Karya Seni Rupa Semi-Tiga Dimensional**”. Menurut KBBI, ‘visualisasi’ adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dsb. Maka ‘visualisasi unsur perulangan’ yang dimaksud adalah: proses menghadirkan visualisasi dalam pola tampilan berulang-ulang melalui wujud gambar dan/ atau benda-benda. Adapun ‘karya seni rupa semi-tiga dimensional’ yang dimaksud merujuk langsung pada suatu alternatif wujud karya yang berada diantara matra dua dimensional dan tiga dimensional.

**Konsep-Kunci Kekaryaannya.** REPEATITION dirancang sebagai respon fenomena dekontekstualisasi wacana seni rupa pascamodernisme. Terutama terhadap gejala alih-konteks media 'kekinian' karya dalam lingkup seni rupa objek melalui alternatif matra. Karya ini diawali gagasan 'perayaan' akan memudarnya eksklusifitas seni menuju ke ranah ‘keseharian’ melalui

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

pemanfaatan benda-jadi sebagai media karya. Penciptaan ini memiliki tujuan konseptual sebagai manifestasi spirit personalitas melalui penggunaan ‘benda keseharian’ yang dimaksud tadi. Dimana pada benda yang sederhana dan mudah dikenali disatu sisi itu malah menunjukkan sifat otentik dan spesifik disisi lain. Simak konsep-kunci proyek penciptaan dibawah berikut ini.

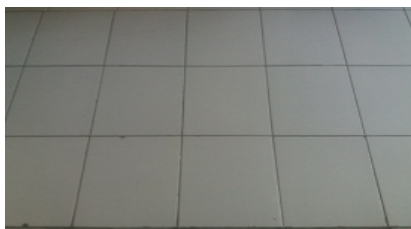
**Unsur Perulangan visual.** Berbagai ragam visualisasinya mengandung unsur perulangan dan dapat ditemukan sehari-hari dilingkungan sekitar kita, baik berupa benda riil maupun berupa gambar. Terutama pada hasil rancangan manusia (bukan alamiah), baik yang berfungsi praktis maupun estetis. Contoh mudah yang sering kita lihat misalnya: genting pada sebuah atap, bata pada dinding, ubin pada lantai, buku-buku pada rak, barisan pagar, serta jendela-jendela pada gedung pencakar langit, dsb. Kita dapat mengatakan benda-benda yang tercerap tersebut sebagai bentuk yang menunjukkan ciri unsur perulangan [*lihat*: Gambar-8 a-d].



a. Genting atap



b. Bata dinding



c. Ubin lantai



d. Buku pada rak

**Gambar-8 a-d.** Unsur perulangan pada benda sekitar

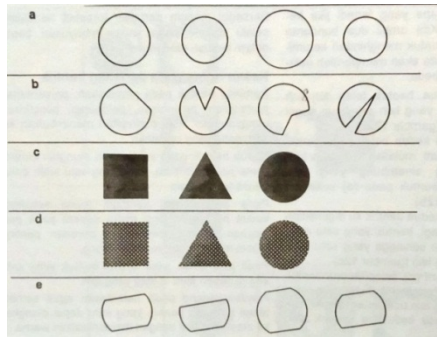
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Dalam sebuah rujukan berjudul “Beberapa Asas Merancang Dwimatra” diterangkan, jika sebuah rancang terbuat dari sejumlah bentuk yang rautnya mirip dan muncul lebih dari sekali disebut ‘gatra’. Gatra umumnya mudah ditemukan dan kehadirannya membantu perpaduan sebuah rancang [Wong, 1995: 11]. Wong menambahkan, jika bentuk-bentuk yang sama digunakan lebih dari sekali dalam rancang maka dapat dikatakan bentuk tersebut berulang. Perulangan adalah cara paling sederhana dalam rancang; perulangan gatra biasanya memperlihatkan keserasian dengan langsung,

REPEATITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

dan dapat diandaikan seperti ketukan sebuah irama. Perhatikan contoh beberapa jenis perulangan pada Gambar-9, diantaranya adalah: perulangan raut (a), perulangan ukuran (b), perulangan warna (c), perulangan barik (d), perulangan arah (e), dsb.



**Gambar-9** : Contoh jenis-jenis perulangan

**Sumber** : Wong, *BEBERAPA ASAS MERANCANG DWIMATRA*, 1995, hlm. 10

**Media.** Dua karya yang dirancang dalam proyek penciptaan ini menggunakan media yang berbeda. Pada karya dua dimensional menggunakan medium kertas. Dan pada karya semi-tiga dimensional menggunakan benda-jadi buatan pabrik. Barang-jadi yang dimaksud merupakan benda lama sebagai barang bekas pakai. Barang bekas pakai yang dimaksud itu didalam ranah seni rupa global dikenal dengan istilah “*found object*” (barang-temuan), umumnya berupa benda-benda yang sengaja dicari atau ditemukan untuk kemudian digunakan kembali dengan/ atau tanpa melalui modifikasi dan pertimbangan estetik menjadi sebuah karya. Dalam kamus Merriem-Webster, kata ‘*found object*’ disebutkan berasal dari kata ‘*objet trouvé*’ dalam bahasa Prancis yang memiliki definisi: “*a natural or discarded object found by chance and held to have aesthetic value*”. Disebutkan pula bahwa penggunaanya dalam bahasa Inggris bermula pada sekitar awal abad ke-20 (1936), yaitu ketika para seniman pada masa itu mencari sebuah tantangan bagi gagasan-gagasan tradisional tentang “*the nature of true art*”. Masih dalam alinea yang sama, disebutkan bahwa:

*“Surrealists and other artists, for instance, held that any object could be a work of art if a person recognized its aesthetic merit. ‘Objet trouvé’ can refer to naturally formed objects whose beauty is the result of natural forces as well as to man-made artifacts (such as bathtubs, wrecked cars, or scrap metal) that were not originally created as art but are displayed as such”.* (**Sumber** : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/>)

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

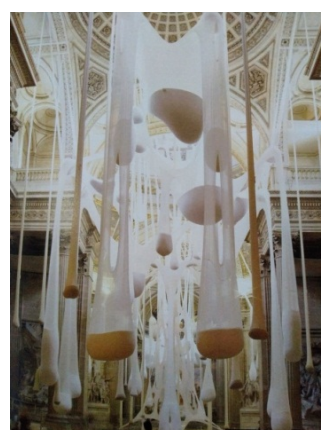
**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

Pada keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan barang-temuan sebagai objek karya, terutama di eropa, sudah bermula sejak lama pada bidang seni rupa. Bahwa setiap benda dapat menjadi karya seni selama para seniman penciptanya meyakini ada suatu 'nilai' kepantasan estetik dibalikny. Penulis memanfaatkan penggunaan barang-temuan sebagai media karya dalam rangka manifestasi konsep peleburan batas antara seni dan keseharian; mereduksi eksklusifitas medium konvensional kekarya seni rupa modern disatu sisi, sekaligus manifestasi "*anything goes*" sebagai slogan kuat seni rupa era pascamodernisme.

**Teknik.** Dalam rangka menekankan bahwa keutamaan kekarya terletak pada formasi tampilan akhir yang menunjukkan unsur perulangannya, dan tidak khusus tentang teknik ataupun pada kontenarasi visualnya, oleh karena itulah Penulis memutuskan untuk menggunakan kombinasi cara sederhana yang memungkinkan dalam mencapai tampilan akhir visualisasi karya. Disamping memanfaatkan teknik konvensional lukis yaitu memulas cat dengan kuas pada Repeartition#1, maka diantara teknik lain yang dimaksud adalah proses **menyusun**, **memasang**, **menempel**, dan **semi-merakit**. Pilihan ini dilakukan sebagai cara yang paling membantu memberi penguatan konsep visual karya.

**Menyusun**, diantara definisinya menurut KBBI adalah: 1. mengatur dengan menumpuk secara tindih-menindih; menaruh berlapis-lapis; 2. mengatur secara baik; dan 3. menempatkan secara beraturan. Menyusun tidak bisa dilepaskan dari banyak kegiatan harian manusia, juga dalam sebuah perancangan dan/ atau dalam praktik penciptaan karya seni rupa. Mengatur komposisi pada bidang lukisan baik berisi garis, bidang, hingga warna adalah salah-satu proses menyusun. Terlebih pada karya seni rupa kolase, objek dan instalasi [lihat: Gambar-10a].

**Memasang**, cara yang jarang sekali terlihat pada proses penciptaan karya-karya dua dimensional konvensional seperti dalam membuat lukisan atau gambar, sejak era klasik bahkan hingga era pascamodernisme dihari ini sekalipun; cara ini dominan dijumpai pada



REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---

proses penciptaan karya-karya patung, karya seni objek, dan sering dijumpai dalam proses (*displaying*) penciptaan karya seni rupa instalasi [*lihat: Gambar-10b*].

a.

**Gambar-10a** : Karya instalasi dengan cara menyusun. Subodh Gupta, “Curry”, 2005.

**Sumber** : Holzwart, *ART NOW Vol.3*, 2012, hlm. 126

b.

**Gambar-10b** : Karya instalasi dengan cara memasang. Ernesto Neto, “Leviathan Thot”, 2006.

**Sumber** : Holzwart, *Ibid.*, hlm. 205

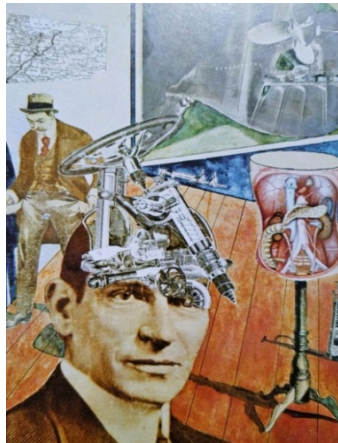
**Menempel**, merupakan salah-satu cara yang kerap digunakan oleh perupa dalam membuat karya dua-dimensioanal dalam kategori yang umum dikenal dengan istilah “kolase”. Wong (1995: 78) mendefinisikan kolase sebagai proses merekat atau menempel-nempel kertas, kain, atau bahan pipih yang lain pada sebuah permukaan. Adapun ‘kolase’ menurut KBBI adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar (*lihat: Gambar-11a*).

**Merakit**, cara yang dapat merangkum antara ketiga proses yang telah diterangkan diatas sebelum ini. Didalam melakukan proses merakit biasanya berkaitan pula dengan proses menyusun, memasang, dan terkadang menempel. Salah satu definisi “merakit” menurut KBBI: *Menyusun dan menggabungkan bagian-bagian mobil, perahu, mesin, dan sebagainya sampai dapat berfungsi dengan baik*. Teknik merakit bukan merupakan cara yang baru dalam ranah karya-karya penciptaan benda dan bangunan yang dibuat manusia, tidak terkecuali dalam bidang seni rupa. Telah banyak karya seni rupa yang menggunakan teknik ini dalam proses penciptaannya, dari yang sederhana dan mudah hingga yang kompleks dan tampak rumit [*lihat: Gambar-11b*].



**REPEATITION :**  
**VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA**  
**SEMI-TIGA DIMENSIONAL**  
**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---



a.



b.

**Gambar-11a** : Karya kolase dengan cara menempel, Raoul Hausmann, “*Tatlin at Home*”, 1920.

**Sumber** : Osterwold, *POP ART*, 2007, hlm. 141

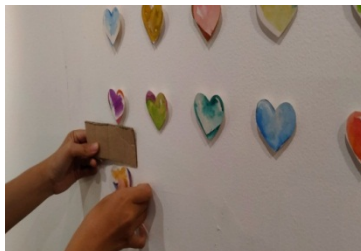
**Gambar-11b** : Karya instalasi dengan cara merakit, Cai Guo-Qiang, “*Inopportune: Stage one*”, 2004.

**Sumber** : Holzwart, *op.cit.*, hlm. 57

**Repeatition#1.** Ditemukan hasil yang belum maksimal setelah proses ujicoba pemajangan karya Repeatition#1 pada dinding yang tampak kusam dan dengan jumlah media yang sedikit [*lihat kembali: Gambar-7*]. Maka dari itu dilakukanlah penambahan jumlah media dengan pemajangan pada dinding yang berwarna latar putih dan cenderung terang. Simak ilustrasi dalam foto dibawah berikut ini sebagai dokumentasi prosesnya:



a.



b.



c.

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

**Gambar-8 a-c.** Proses karya: a). menempel dobeltip pada media kertas; b). penggunaan *maal* membantu pola jarak antar media; c). hasil pajang karya tampak samping.

**Sumber :** Dokumentasi Penulis, 2020

Penggunaan simbol 'heart' yang dipilih sebagai objek visual karya Repeartition#1 tidak mengandung narasi filosofi yang khusus; Pemilihannya dapat dikatakan bersifat intuitif saat perancangan sketsa. Namun demikian, tetaplah melalui pertimbangan konseptual terkait penegasan aspek *flatness* dalam karya dua dimensional ini. Atas dasar itulah pemilihan objek visual hendaklah berupa **bentukan murni** hasil gubahan manusia, bukan **mimesis** atau representasi dari alam-benda; maka gambaran bentuk simbol adalah jawabannya. Simak ilustrasi dari tampilan akhir karya Repeartition#1 dibawah berikut ini.



**Gambar-9.** Tampilan akhir karya Repeartition#1, cat akrilik-kertas-dobeltip, lukis-cutting-susun-tempel, 215cm x 95cm (dimensi satuan: 220 @5cm2).

**Sumber :** Dokumentasi Penulis, 2020

**Repeartition#2.** Berbeda dengan karya kesatu yang menggunakan medium kertas untuk menunjukkan aspek *flatness* dalam kategori dua dimensional. Pada karya kedua ini Penulis menggunakan benda riil buatan pabrikasi dalam rangka menampilkan alternatif kekaryaannya kategori semi-tiga dimensional. Adapun benda yang dipilih untuk digunakan adalah tutup botol minuman

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

instan. Medium karya berupa tutup botol ini dipilih karena memiliki nilai lengkap yang unik bagi Penulis, yaitu sebagai benda-jadi buatan pabrikasi disatu sisi, dan sekaligus sebagai benda-temuan disisi lain. Bagaimana tidak, suatu ketika tutup botol yang kita temukan menempel pada botol minuman yang baru saja dibeli, lalu dibuang setelah kosong oleh pemiliknya itu menjadi otomatis barang bekas disaat bersamaan. Hal ini membuat benda tutup botol senantiasa 'berstatus' barang bekas [*lihat: Gambar-10*].

Jadi meskipun diperoleh dengan cara ditemukan tergeletak pada tempat sampah atau dengan cara melepasnya dari botol baru sekalipun, tutup botol tetap saja langsung menjadi barang bekas pakai. Seperti diterangkan pada Bab II, bahwa barang bekas pakai yang dimaksud dalam ranah seni rupa global masuk dalam kategori/ istilah '*found object*' (benda-temuan). Umumnya berupa benda-benda yang sengaja dicari atau ditemukan untuk kemudian diolah kembali dengan/ atau tanpa melalui modifikasi dan pertimbangan estetik menjadi sebuah karya.



**Gambar-10.** Tutup botol--Barang temuan pabrikasi sebagai medium karya Repeartition#2.

**Sumber :** Dokumentasi Penulis, 2020

Dengan kesederhanaan kondisinya, benda tutup botol ini dapat dengan mudah merepresentasikan wujud semi-tiga dimensionalitas ketimbang benda lain yang sifatnya *full* tiga dimensional. Sebagai medium karya Repeartition#2, tutup botol juga merepresentasikan konsep dekontekstualisasi yang diangkat Penulis. Hal ini karena penggunaannya sebagai medium karya seni rupa memaksanya untuk bergeser dari konteks fungsi asalnya. Karya ini ditampilkan dengan teknik dan cara pajang

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

yang sama dengan karya Repeartition#1, yaitu menggunakan dobeltip pada bagian dalam tutup botol untuk kemudian memajangnya pada bidang dinding [lihat: Gambar-11 a-b].



a.



b.

**Gambar-11 a-b.** Penggunaan dan Proses menempel dobeltip pada media tutup botol.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020

Keutamaan karya inipun terletak pada segi tampilan akhir yaitu unsur perulangannya. Warna yang variatif berfungsi menambah nilai estetika keseluruhan visual. Susunan berpola dibuat sebagai implementasi konsep perulangan, dalam rangka menunjukkan keserasian dan keseragaman visual yang kuat. Berikut dibawah adalah visualisasi akhir karya Repeartition#2 dalam tampilan display pada bidang dinding [lihat: Gambar 12 – 13].



**Gambar-12.** Hasil pajang karya tampak samping.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL  
**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---



**Gambar-13.** Tampilan akhir karya Repeartition#2, tutup botol dalam variasi warna, 102cm x 84cm (dimensi satuan: 120 @3cm<sup>2</sup>).

**Sumber :** Dokumentasi Penulis, 2020

## KESIMPULAN

Karya REPEARTITION bersumber dari gagasan tentang konsep perulangan yang inspirasi **pemikiran**-nya dipengaruhi fenomena keseharian hidup yang jika disimak dalam rentang waktu yang panjang maka akan nampak pola “grafik” dalam ritme serta formasi yang serupa dan berulang. Sementara inspirasi **visual** bersumber dari apa yang tercerap pada benda dan gambar di lingkungan sekitar, misalnya, susunan barisan tiang pagar, ubin sebuah lantai, corak pada kain, susunan angka tanggal pada kalender, susunan buku pada rak, dsb.

Karya REPEARTITION dirumuskan dan dirancang sebagai alternatif visualisasi karya seni rupa dalam wacana seni rupa pascamodernisme. Terutama terkait dengan tujuan awal penciptaan dengan visualisasi yang menampilkan pola repetitif atas objek utama visual/ gambar. Tampilan yang tersusun berpola ini merupakan manifestasi konsep keteraturan dan keserasian dalam karya seni rupa. Secara tegas mereduksi aspek ekspresi dalam teknik dan visual, sebagai *encounter* salah satu konsep kuat pada wacana seni rupa modernisme sejak awal abad-20.

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

Mereduksi kerumitan dengan cara menghilangkan aspek latar dan hanya menampilkan objek visual utama karya; mereduksi *framing* dan menggunakan teknik pajang yang tidak lumrah, menjadikan karya ini berada dalam posisi antara dua dan tiga dimensional; Repeartition adalah karya semi-tiga dimensional. Elaborasi lain dilakukan dengan cara memanfaatkan media yang justru dianggap “rendah” bagi seni rupa modern, yaitu medium kertas dan benda-temuan. Hal ini merupakan usaha mereduksi eksklusifitas dan sekaligus ekstensifikasi karya seni rupa dengan media-alternatif.

Tawaran utama kekaryaannya REPEARTITION adalah visualisasi akhir yang menunjukkan unsur perulangan dalam tampilannya. Meski dari aspek media dan teknik bukan merupakan sesuatu yang baru sama sekali, namun demikian pemanfaatan benda riil sebagai media kekaryaannya dalam proyek penciptaan ini memperkuat konsep verbal terkait pergeseran konteks asal-fungsi dan guna dari benda tersebut—dari benda yang biasa dan bisa ditemukan sehari-hari dengan fungsi praktis tertentu kemudian “dipinjam” dan digunakan untuk menjadi media karya seni rupa. Pola ini masih memiliki peluang yang signifikan karena belum terlalu lumrah dalam manifestasi kekaryaannya seni rupa mutakhir terutama dalam konteks kesenirupaan lokal di Indonesia, sehingga Penulis nilai cukup representatif dalam wacana seni rupa pascamodernisme. Pencapaiannya adalah legitimasi aspek diakronis kebudayaan akan wujud dan visualisasi karya seni rupa dalam hal pemanfaatan benda-jadi-temuan sebagai alternatif media karya seni rupa.

Sebagai elaborasi dalam rangka improvisasi guna mendekati pencapaian yang baik atas penelitian-penciptaan ini, maka Penulis menganjurkan untuk dilakukannya penelitian lanjutan dalam rangka mengkaji lebih detil terutama pada aspek penggunaan benda-jadi-temuan sebagai media karya seni rupa. Pada teknik praktis kekaryaannya dan tampilan karya seni rupa dengan visualisasi unsur perulangan yang serasi dan berpola. Demikian proyek penelitian-penciptaan ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif bagi perkembangan keilmuan penciptaan karya seni rupa di Indonesia.

## REFERENSI

Gahari, Rio. 2015. “Bentuk-Bentuk Komunikasi Pemasaran Museum House of Sampoerna Dalam Membangun Brand Image.” *Commonline* 4(1): 341–56.  
<http://journal.unair.ac.id/COMN@bentuk-bentuk-komunikasi-pemasaran-museum-house-of-sampoerna-dalam-membangun-brand-image-article-9319-media-137-category-8.html>.

REPEARTITION :  
VISUALISASI PERULANGAN PADA KARYA SENI RUPA  
SEMI-TIGA DIMENSIONAL

**Muhamad Ali Rahim & Egapie Shifara**

---

Hasan, Ali. 2015. *Tourism Marketing*. Yogyakarta: CAPS.

“House of Sampoerna.” 2003. <https://houseofsampoerna.museum/about-hos>.

Kotler, Philip, and Gery Armstrong. 2012. *Prinsip-Prinsip Pemasaran Jilid I*. 13th ed. Jakarta: Erlangga.

Maharsi, Indira. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Monica, Monica, and Laura Christina Luzar. 2011. “Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan.” *Humaniora* 2(2): 1084–96.

Noer, Chandra Hamdani. 2011. “House of Sampoerna Surabaya Jadi Museum Terfavorit.” *Antara Jatim*. <https://jatim.antaranews.com/berita/67294/house-of-sampoerna-surabaya-jadi-museum-terfavorit>.

Oktiara, Rania Erin, Lilik Indrawati, and Swastika Dhesti Anggriani. 2021. “Interpretasi Konsep Interior Pada Tiga Ruang Museum House of Sampoerna Surabaya Berdasarkan Visualisasi Ruangan.” *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts* 1(1): 121–36.  
<http://journal3.um.ac.id/index.php/fs/article/view/200>.

Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrasi, Lintasan, Penilaian*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Sarwono, Jonathan; Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wheeler, Alina. 2018. *Designing Brand Identity*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Witabora, Joneta. 2012. “Peran Dan Perkembangan Ilustrasi.” *Humaniora* 3(2): 659–67.  
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>.

Yin, Robert K. 2013. *Studi Kasus: Desain & Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.