

PENDEKATAN ILMU SENI VISUAL DI MASA PRE-HISTORIC MENUJU MASA RENAISSANCE

BRAMANTA OCTA DANUPUTRA

¹⁾Program Studi DKV / Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Intitute Teknologi dan Bisnis Kalbis
Diterima 25 Maret / Disetujui 28 Juni 2021

ABSTRACT

Visual Art is focused on the attention of various objects made by humans with the aim and aim of creating visual beauty along with its functions from pre-history to the present. Visual arts focus on the imagination and creativity created by humans since prehistoric times. During the Renaissance, Visual Arts focused on naturalists who were able to provide solutions to mankind in the story process of the life journey that was implied in the scientific derivation of visual arts into: sculpture, and painting. During the Renaissance era, this was a period that opened the world's glasses, the birth of a human civilization to a naturalist touch of art and gave an influence on the birth of the modernism era of the Roman civilization. The development of visual arts from the prehistory to the late Renaissance has had a strong impact on various things about humanity which is closely related to the lifestyle and social activities supported by this lifestyle, giving birth to various cultural roles that can carry closely related things. relationship with humanity, and it can have an impact on the environment.

Keyword : Visual Arts, Scientific Derivatives, Humanity , and streams of art.

ABSTRAK

Seni Visual tertuju ke dalam pusat perhatian di berbagai benda yang terbuat oleh manusia dengan maksud dan tujuan menciptakan keindahan visual disertai dengan fungsinya sejak di masa sebelum sejarah hingga masa kini. Seni visual terfokus pada imajinasi dan kreatifitas yang diciptakan oleh Manusia semenjak masa sebelum sejarah. Pada masa Renaissance, Seni Visual terfokus pada aliran naturalis yang mampu memberikan hal yang solutif terhadap umat manusia terhadap proses cerita perjalanan hidup yang tersirat ke dalam Turunan keilmuan seni visual ke dalam : *sculpture*, dan *painting*. Di masa Renaissance ini adalah masa yang membuka kacamata dunia lahirnya suatu peradaban manusia terhadap sentuhan seni yang naturalis serta memberikan pengaruh terhadap lahirnya masa *modernism* peradaban Roma. Perkembangan seni visual di semenjak masa sebelum sejarah hingga masa Renaissance akhir ini memberikan dampak pengaruh kuat di berbagai hal tentang kemanusiaan yang erat hubungannya dengan gaya hidup dan aktivitas sosial yang ditunjang oleh gaya hidup tersebut sehingga melahirkan berbagai peranan budaya yang dapat membawa hal-hal yang erat hubungannya dengan kemanusiaan, serta hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap lingkungan.

Kata Kunci: Seni Visual, Turunan Keilmuan seni, Kemanusiaan, dan aliran seni.

PENDAHULUAN

Tidak ada yang menyangka bahwa Seni telah lahir sejak zaman *Prehistoric*, dalam hal ini seni pada masa Prehistoric terlahir melalui empat zaman yaitu, zaman *Paleolithicum* (40.000 – 8000 SM), Zaman *Mezolithicum* (15.000 – 5000 SM), Zaman *Neolithicum* (+3000 – 1000 SM), dan Zaman *Metal Age* (1500 SM).

Dalam hal ini seni telah hadir sejak awal kehidupan peradaban manusia yang dijadikan sebagai tanda visual untuk menyampaikan pesan kehadiran manusia dari masa waktu ke waktu. Pada masa Prehistoric ini seni juga memberikan pesan kepada seluruh generasi manusia, bahwa manusia dalam status berkelompok telah

*email: bramanta.danuputra@kalbis.ac.id

ada, dan juga telah mengajarkan ke berbagai generasi kehidupan bahwa manusia pada masa tersebut telah melakukan berbagai cara untuk melakukan perburuan hingga menciptakan alat-alat yang mampu memberikan hal-hal yang solutif terhadap keberlangsungan hidup manusia pada masa tersebut.

Perlu dapat diketahui, bahwa peranan kemanusiaan dapat memberikan pengaruh yang kuat terhadap seni di masa prehistoric tersebut telah memberikan persepsi dalam membangun karakter sosial dan budaya yang tercipta di dalam suatu lingkungan yang dihuni oleh kelompok suku manusia pada zaman prehistoric tersebut. Pendekatan diri pada kemanusiaan yang dibangun sejak zaman prehistoric tersebut meninggalkan berbagai karya seni yang memiliki fungsi dalam pendekatan karakteristik budaya dan material yang dapat diimplementasikan ke dalam sebuah karya seni yang memiliki fungsi dalam kehidupan.

Di zaman setelah *prehistoric*, lahirlah perkembangan peradaban baru manusia yang sangat membutuhkan sentuhan seni rupa dan desain menjadi pedoman dalam memadukan peranan teknologi seni rupa dan desain yang dapat menjawab kebutuhan tersebut ke dalam nilai-nilai estetika, dan fungsi peranan seni rupa dan desain yang dapat memberikan berbagai solusi kebutuhan hidup manusia.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Kajian Seni dan Desain

Metode yang diimplementasikan ke dalam kajian penulisan ini dibuat ke dalam persepsi gambaran secara khusus yang menghubungkan peranan filsafat seni, estetika, dan peranan fungsi seni dan desain yang dilahirkan. Hal-hal yang berhubungan dengan kajian sejarah seni dan desain ini dilakukan dengan cara menghubungkan dalam pengkajian Sejarah Seni dan Desain sebagai bagian terfokus pada lini waktu di dalam aspek peradaban manusia,

Pendekatan taksonomi bloom terhadap seni dan desain dapat menghasilkan rumusan fenomena perubahan peradaban manusia di berbagai aspek keilmuan seni dan desain tersebut yaitu. Peranan domain kognitif memberikan pemahaman dalam peranan suatu peradaban hidup manusia pada masa sebelum sejarah hingga masa Renaissance akhir ini terhubung dengan aspek intelektualitas, knowledge dan imajinatif. Pada domain afektif pun memberikan suatu penerapan pemahaman terhadap aspek penekanan rasa dan emosi yang diciptakan pada perubahan peradaban umat manusia semenjak zaman masa sebelum sejarah hingga masa Renaissance akhir. Pendekatan pada domain psikomotorik memberikan persepsi terhadap berbagai aspek perkembangan hidup umat manusia pada masa sebelum sejarah hingga pada masa Renaissance akhir terhadap penggunaan dan pembuatan seni di berbagai aspek khususnya memberikan pengaruh kuat terhadap proses perkembangan aspek motorik gerak manusia yang tertuang ke dalam kreatifitas seni visual yang diberikan pada masa-masa tersebut.

Kajian melalui *praxeology* terfokus pada *natural activity* manusia, Modeling terfokus pada permodelan suatu obyek karya yang dapat memberikan solusi terhadap kemanusiaan, Aksiologi terfokus pada berbagai permasalahan yang terjadi di dalam suatu lingkup ekonomi, moral, psikologi, sosial dan budaya, serta keindahan yang diciptakan dari obyek karya seni dan desain tersebut. Prinsip di dalam *Metrologi* pun terfokus ke dalam fenomena permasalahan seni dan desain dengan menerapkan alur berpikir kualitatif, Filsafat seni dan desain menekankan cara berpikir melalui makna eksistensi, epistemologi dilakukan secara signifikan secara validitas, hingga pedagogi diterapkan ke dalam prinsip teori dan praktik dalam membangun konsep kebutuhan suatu obyek karya seni dan desain di setiap perkembangan peradaban umat manusia. Di dalam aspek

ini menekankan aspek perilaku dan karakteristik sosial dan budaya yang tercipta di masa peradaban sebelum sejarah hingga Renaissance akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Periode Perkembangan Seni visual pada masa Pre Historic

Zaman Paleolithicum pada tahun 40.000 – 8000 SM, merupakan zaman awal peradaban manusia zaman sebelum sejarah. Pada masa periode ini seni diimplementasikan dengan menerapkan bahan pigmen alami, dan diukir ke dalam batu yang telah merepresentasikan bentuk benda, hewan, dan berbagai hal yang berhubungan dengan ritual persembahan kepada pemilik kehidupan di alam semesta ini. Peninggalan seni visual yang ditemukan pada zaman ini paling dikenal terletak antara bentangan Eropa Barat menuju Eropa Selatan dari Afrika yaitu, di Altamira, Trois Frères, Chauvet dan Lascaux Gua Al Tamari (Prancis). Obyek yang ditemukan antara lain: Berupa obyek lukisan yang memiliki kekhasan bentuk menyerupai 3 dimensional flat dan terdapat bagian warna kemerah-merahan dan oker serta warna hitam.

Lukisan tersebut diantaranya; Lukisan Hewan Bison, Kuda, rusa kutub dan serigala. Adapun lukisan berupa bentuk jari-jari tangan yang tertuang ke dalam bentuk negative dan positif. Berbagai objek pada lukisan tersebut memiliki keterkaitan di era perburuan. Pada masa-masa tersebut Seni lukisan pada dinding dibuat berdasarkan Spiritual dan Supranatural, hal ini ditujukan untuk memberikan identitas suatu tanda keberhasilan perburuan. Dalam proses pengecatan pada zaman ini menggunakan bahan pewarna merah, oksida besi, dan pewarnaan yang diberikan tersebut memberikan pola zig-zag, silang berselang, dan garis sejajar. Temuan seni visual pada masa ini juga terdapat pada Penemuan patung Venus Von Willendorf. Patung ini identik menggambarkan bentuk

sosok wanita feminine yang pada masa tersebut wanita feminine dilambangkan berpostur gemuk.



Gambar 1. Sumber <https://sejarahlengkap.com/prasejarah/tujuan-orang-prasejarah-melukis-di-dinding-gua>, Jejak tapak tangan dengan menggunakan negative dan positif



Gambar 2. Sumber <https://www.dictio.id/t/bagaimana-sejarah-lukisan-prasejarah-di-gua-altamira/50746>, Lukisan hewan perburuan pada dinding gua Altamira

Zaman *Mesolithicum* pada tahun 15.000 – 5000 SM, merupakan zaman yang menunjukkan penekanan seni visual terhadap berbagai bentuk monument yang terbuat dari bebatuan. Pembuatan monument bebatuan tersebut berhubungan erat dengan ritual penguburan dan sebagai tanda tempat-tempat sakral. Berbagai objek seni visual yang ditemukan pada masa ini memiliki keterkaitan dengan pembuatan alat-alat untuk berburu serta ukiran seni patung kecil yang terbuat dari batu.



Gambar 3. Sumber <http://sejarahdolmen.blogspot.com/2014/11/v->

behaviorurldefaultvmlo.html. Dolmen (Tempat persembahan)



Gambar 4. Sumber
<https://id.depositphotos.com/stock-photos/menhir.html>. Menhir (Bangunan Tugu), ditemukan di Scotlandia Callanish pulau Lewis.

Zaman *Neolithicum* pada tahun +3000 – 1000 SM, merupakan zaman yang menerapkan peranan seni visual dalam menciptakan monument bebatuan, dan erat sekali hubungannya ritual penguburan sebagai bagian dari tanda tempat sakral, dan acara pertemuan serta menunjukan aktivitas kegiatan sosial yang dilakukan pada zaman tersebut. Pada zaman ini seni visual diterapkan ke dalam berbagai objek lukisan yang memiliki keterkaitan di masa perburuan, masa manusia pada zaman tersebut telah belajar membangun kerjasama kelompok, telah memiliki rasa membangun tempat yang menjadi pemukiman permanent sehingga hal tersebut memberikan dampak pengaruh kesadaran dalam menerapkan cara hidup bersosialisasi, penerapan seni visual ke dalam pembuatan alat-alat untuk bercocok tanam, dan pembuatan batu-batu yang menjadi tanda rupa tempat sakral berupa pemakaman.



Gambar 5. Sumber
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ALB_-

_Neolithikum_Keramik.jpg, karya seni keramik yang diciptakan pada zaman *Neolithicum*.



Gambar 6. Sumber
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NBAM_Neolithikum_-_Knochenhammer.jpg, Seni visual yang diterapkan sebagai alat untuk berburu

Zaman Metal Age tahun 1500 SM, merupakan awal lahirnya peradaban Yunani. Sentuhan seni visual yang diterapkan pada masa peradaban ini ditandai pengenalan manusia dalam pembuatan seni sebagai bagian produk yang diterapkan ke dalam bentuk-bentuk alat, senjata dan seni patung yang ditempa dengan menggunakan material logam dan tembaga. Pada zaman ini objek karya seni visual ini berupa *Celtic Art* yang ditemukan pada zaman metal besi yaitu, di tahun ke- 7 hingga tahun ke- 5 SM. Pada zaman metal perunggu karya seni visual ini berupa bentuk identitas perisai fibula, dan berbagai benda yang dihiasi oleh ornament bentuk suatu symbol makhluk yang diagungkan. Masa metal age ini menandakan lahirnya aliran seni visual dengan gaya symbol-simbol visual kehidupan yang menampilkan berbagai sosok makhluk yang agung.



Gambar 7. Sumber
<https://sites.google.com/site/eraselahistoria/home/10-eso-ciencias-sociales/la-prehistoria/metal-age>, aktivitas masyarakat dalam menciptakan berbagai alat untuk kebutuhan rumah tangga, dan alat senjata untuk berburu ditempa dari bahan besi, tembaga dan perunggu.

Periode Perkembangan Seni visual pada masa Yunani Kuno

Peradaban Yunani Kuno hadir berdekatan dengan zaman *Metal Age*, Yunani kuno adalah pusat budaya yang mampu menciptakan persepsi Budaya Barat (Abendland Barat), Kebudayaan pada zaman ini telah meninggalkan karya situs kuno seni visual dalam jumlah banyak. Pada Masa ini terkenal akan lahirnya para pemikir besar yang telah memberikan pengaruh kuat terhadap prinsip pemikiran Barat Modern. Para pemikir tersebut antara lain ; Socrates, Plato, Aristoteles, dan Archimedes. Keempat pemikir tersebut memiliki peranan yang sangat penting di dalam menuju peradaban modern. Keempat pemikir tersebut pun sangat memberikan pengaruh yang kuat terhadap alur landasan acuan berpikir ilmu seni dan desain hingga tetap diimplementasikan di masa modern ini, yang diantaranya sebagai berikut:



Gambar 8. Sumber pribadi, pembuatan bagan Skema Hubungan Pola Berpikir Yunani Kuno terhadap Konseptual Seni.

Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa kesenian barat memberikan persepsi globalisasi yang merujuk pada **RASIONALITAS** dan **HISTORISITAS**. Teori **ACHSENZEIT** yang diciptakan oleh Karl Jesper memberikan pandangan terhadap budaya barat yang mampu menciptakan perkembangan peradaban budaya yang cukup baik dibandingkan dengan budaya lain di Dunia. Fakta yang memberikan jawaban pada pernyataan Jasper adalah Budaya Poros merupakan suatu lompatan budaya yang menghasilkan identitas budaya yang bertumpu pada Sains dan Teknologi. Menurut Jesper teori budaya dari sudut pandangnya terdiri dari empat tahap diantaranya:

- a. Tahap pertama berada pada masa peradaban dalam suatu kebudayaan

yang lahir sejak masa zaman sebelum sejarah. dalam hal ini pada masa tersebut banyak hal ditemukan bahwa setiap wilayah memiliki karakteristik yang berbeda terhadap peranan sains.

- b. Tahap kedua berada pada masa tahun 3000 SM, pada masa ini telah ditemukan kelompok budaya yang dibangun pada area pesisir sungai NIL, Hoangho, hingga lembah Indus. Temuan situs seni visual pada masa ini berupa pesan visual yang menyampaikan peranan dalam mengatur sebuah sistem membangun kehidupan yang terorganisir, adanya pesan visual yang ditemukan melalui bentuk penulisan, terdapatnya tanda keberadaan suatu bangsa dengan menggunakan Bahasa yang sama, terdapatnya tanda pesan visual lahirnya kolonialisme hingga terdapat pesan suatu tanda visual yang menyampaikan penggunaan kuda sebagai bagian sarana transportasi manusia pada masa tersebut.
- c. Tahap ketiga merupakan tahap yang melahirkan beberapa ahli filsafat ternama yaitu, Konfuzius, Lao Tze, Lahirnya Buddha Gautama, dan Zarathustra di India, serta Lahirnya para Filsafat di Yunani yaitu, Plato, Momer, Parmenides, ataupun Heraklit.
- d. Tahap keempat memberikan tanda kehadirannya pendekatan ilmu di dalam bidang *science* dan teknologi. Orang yang berperan dalam bidang ini yaitu, Newton, Galileo, dan Einstein. Pada tahap ini pun telah hadir pendekatan keilmuan yang berhubungan dengan ilmu sosial dan seni. Tahap ini adalah tahap awal hingga akhir pada zaman Renaissance.

Periode Perkembangan Seni visual pada masa Romawi Kuno

Romawi bangkit tahun 750 SM, dan dapat diketahui seluruh tanah di wilayah benua Eropa merupakan tanah bekas peninggalan masa peradaban pada Romawi Kuno. Peninggalan bukti karya seni visual adalah bentuk rupa seni patung hewan serigala betina yang juga memperlihatkan dua sosok anak manusia yaitu, Remus dan Romulus yang sedang menyusu dengan serigala betina tersebut. Sosok seni patung tersebut dibuat untuk memiliki arti pesan visual, bahwa dari kedua anak tersebut merupakan sosok orang yang ditelantarkan oleh kedua orang tuanya dan ditolong oleh serigala betina tersebut.

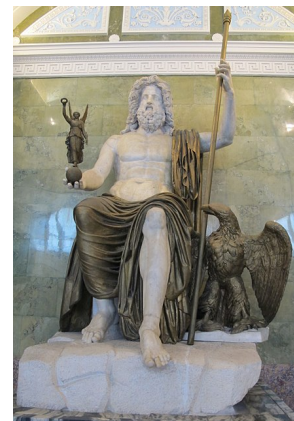
Kedua sosok anak tersebut dewasanya 165 M terjadilah momen penumbangan peradaban bangsa Yunani. Dengan tumbanganya bangsa Yunani memberikan peluang bagi bangsa Romawi untuk menguasai wilayah tanah Suriah, Afrika Utara, Spanyol, Perancis hingga Inggris. Dibalik kejayaannya bangsa Romawi maka lahirlah suatu peradaban yang membangun suatu persepsi di mata bangsa Romawi hingga dunia terhadap sentuhan nilai-nilai keindahan bentuk visual yang tercipta dari karya seni. Peradaban ini lah yang merubah mata dunia hingga saat ini terhadap kebutuhan peranan seni sebagai bagian perkembangan dalam merubah suatu peradaban yang semakin modern. Peradaban tersebut adalah peradaban masa Renaissance.

Persepsi Seni Visual Dewa-Dewi Romawi

Dalam hal ini yang menjadi konsentrasi utama terhadap berbagai temuan karya seni yang menggemparkan peradaban Romawi disertai dengan masa-masa kejayaan Romawi yaitu, temuan berbagai karya seni terhadap Dewa-Dewi yang diagungkan oleh bangsa tersebut. Kembali lagi disampaikan bahwa Dewa-Dewi tersebut merupakan Dewa-Dewi yang berperan penting dalam proses menuju kejayaan Bangsa Romawi, dan tidak hanya itu salah satu wujud Dewa-Dewi yang diagungkan bangsa Romawi tersebut juga

memberikan inspirasi terlahirnya aliran-aliran seni pada masa Renaissance. Dalam hal ini akan dijelaskan peranan utama dari ke-10 Dewa-Dewi tersebut yang menginspirasi Peradaban pada bangsa Romawi.

Sosok **pertama** adalah Dewa Jupiter, Dewa Jupiter merupakan Raja dari para Dewa yang berperan penting di peradaban Romawi tersebut. Dewa tersebut memiliki mitos sebagai Dewa penguasa Langit, dan pemilik atas kekuatan petir. Karya seni visual yang dapat ditemukan berupa:



Gambar 9. Sumber

[https://www.wikiwand.com/id/Jupiter_\(mitologi\)](https://www.wikiwand.com/id/Jupiter_(mitologi)),
Seni Patung wujud mitologi Dewa Jupiter yang dihormati sebagai Kultus di kekaisaran Romawi.

Bentuk karya seni patung yang memberikan gambaran sosok pria yang didampingi oleh benda kesayangannya berupa sosok pohon Ek yang merupakan pohon kramat, dan burung elang.

Sosok ke **dua** adalah Dewi Juno yang merupakan Dewi Merupakan Dewi Pelindung kota Roma, dan kekaisaran Romawi. Dewi Juno adalah Sosok istri dari Dewa Jupiter, julukan dari Dewi Juno adalah Lukina yang merupakan Dewi Kelahiran. Bentuk penghormatan rakyat Romawi tersebut adalah memberikan persembahan berupa hewan ternak terdiri atas domba yang dikorbankan. Hingga saat ini sosok Dewi tersebut dimata bangsa peradaban Roma modern masih mempercayai bahwa Dewi Juno adalah

Dewi yang melindungi pernikahan. Melalui Mitologi kuno tersebut objek karya seni visual patung yang menggambarkan sosok seorang Ibu dan sebagai wanita pelindung.



Gambar 10. Sumber
<https://id.pinterest.com/pin/85427724161765398/>,
Seni patung Dewi Juno sedang memegang tongkat kayu dan tangan kirinya memegang sebuah piring kecil.

Sosok ke **tiga** adalah Dewa Mercurius, Merupakan Dewa perdagangan, Dewa perjalanan, dan Dewa tipu daya. Dalam seni visual Dewa Mercurius diidentikan menggambarkan suatu sosok pria dengan menggunakan sandal bersayap dan topi bersayap. Pesan melalui seni visual pada Dewa Mercurius adalah sosok pria menggunakan Topi bersayap dan sepatu bersayap dan mampu menempuh jarak dalam mengelilingi Dunia dengan sangat cepat.



Gambar 11. Sumber

<https://id.pinterest.com/pin/681521356094858964/>,
Seni patung Dewa Merkuri yang sedang berdiri dengan tangan kanan memegang tongkat dan kelilingi oleh jenis ular dan sayap, serta beberapa hewan yang mengindetikan sebagai bagian yang diperdagangkan.

Sosok ke **empat** adalah Dewa Saturnus, Dewa Saturnus merupakan Dewa keagamaan pada masa Romawi Kuno, Sosok Dewa tersebut dipersepsikan sebagai Dewa generasi, pembubaran, kesejahteraan, agribudaya, pembaharuan periodik dan pembebasan. Dalam seni visual yang dibuat menunjukkan sisi mitologis berupa bentuk seni patung yang menggambarkan sosok seorang pria yang memiliki peranan dalam proses waktu perubahan suatu peradaban di masa Yunani hingga masa Romawi.



Gambar 12. Sumber

<https://id.pinterest.com/pin/856950635339967113/>,
Obyek seni patung, dilukis oleh Nicolaes Braeu.
Obyek tersebut menggambarkan seni *realist* sosok Dewa Mercurius sedang memegang sebuah tongkat dan menggendong seorang anak bayi disertai dengan 3 sosok anak kecil berdiri di sisi belakang.

Sosok ke **lima** adalah Dewa Vulcan, sosok pada Dewa tersebut merupakan sosok perwujudan Dewa Api. Dewa Vulcan juga memiliki keahlian sebagai Dewa Ahli Pandai Besi. Melalui mitologi yang ditemukan pada bentuk Seni Visual patung Pria yang sedang memegang martil.



Gambar 13. Sumber

<https://id.pinterest.com/pin/56365432827007708/>,
Seni Patung wujud mitologi Dewa Vulcan sedang
memegang Martil yang dipakai untuk menempa
metal.

Sosok ke **enam** adalah sosok Dewa Cupid, Dewa tersebut merupakan Dewa Romantis dan Kasih sayang, dan juga disebut sebagai Dewa Siasat. Identitas visual yang dapat digambarkan pada Dewa tersebut adalah Sosok Gambar Kekanakan dengan memiliki sepasang sayap yang mengartikan lambang kehendak bebas pasangan asmara, dan busur serta anak panah yang mampu membuat orang dipenuhi rasa gairah cinta yang tak bisa mereka kendalikan. Sosok Mitologi Seni visual pada Dewa Cupid hingga kini telah dijadikan simbol Kasih Sayang dan Percintaan pasangan Pria dan Wanita.



Gambar 14. Sumber

<https://id.pinterest.com/pin/457467274647519892/>,
foto dari joldriva art mengambil foto Seni Patung
wujud mitologi Dewa Cupid sedang beristirahat
meletakkan kepalanya di kedua tangannya.

Sosok ke **tujuh** adalah Dewi Diana yang merupakan Dewi Perburuan Hewan Liar. Mitologi yang dibuat ke dalam identitas Seni Visual sosok wanita yang membawa busur dan panah dan didampingi oleh Hewan Liar (Rusa).



Gambar 17. Sumber

https://id.wikibooks.org/wiki/Mitologi_Romawi/Diana,
foto tersebut menggambarkan sosok Mitologi
wujud seni patung Dewi Diana

Sosok ke **Delapan** adalah sosok Dewa Pluto yang merupakan Dewa bawah tanah, dan Dewa kematian. Mitologi yang dibuat ke dalam Seni Visual menampilkan

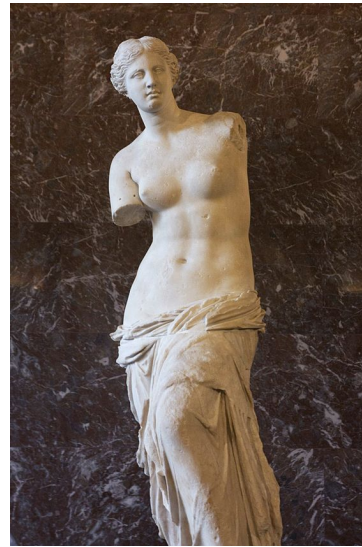
sosok seorang pria dengan membawa paksa sosok seorang wanita yaitu Dewi Proserpina yang merupakan anak dari Dewi Ceres yang akan untuk dipersunting paksa oleh Dewa Pluto. Dalam hal ini mitologi yang disampaikan bahwa Dewi Ceres meminta pertolongan dari Dewa Jupiter untuk menyelamatkan Proserpina, dan permintaan tersebut dikabulkan oleh Dewa Juoiter dengan cara Dewa Jupiter melakukan negosiasi untuk Dewi Proserpina dapat di bebas kan dan dikembalikan kepada sang ibu. Akan tetapi Dewa Pluto pun menolak dan memberikan suatu kesepakatan baru yaitu, Dewi Proserpina dapat menemui Dewi Ceres setiap 6 bulan lamanya dan kemudian harus Kembali ke dalam sisi Dewa Pluto 6 bulan berikutnya. Pesan visual dan Mitologi pada Dewa ini memberikan pesan kepada kemanusiaan bahwa denga nadanya kejadian ini maka terdapat kemunculan dua musim yaitu, Musim Panas, dan Musim Dingin.



Gambar 16. Sumber

[https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:2002.Pluto_und_Proserpina\(Persephone\)-Glocken_Font%C3%A4ne_Rondell-Sanssouci_Steffen_Heilfort.JPG](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:2002.Pluto_und_Proserpina(Persephone)-Glocken_Font%C3%A4ne_Rondell-Sanssouci_Steffen_Heilfort.JPG), Mitologi wujud Dewa Pluto yang sedang menculik Dewi Proserpina.

Sosok yang terakhir adalah Dewi Venus, sosok Dewi Venus memberikan pengaruh besar di dalam lahirnya aliran seni di masa Renaissance. Dewi Venus merupakan Dewi Kecantikan,



Gambar 17. Sumber

https://id.pinterest.com/joni_paavilaine/venus-de-milo/, oleh Joni Pavillainen, foto tersebut menggambarkan sosok Mitologi wujud Dewi Venus dengan tangan tidak utuh.

Identitas Seni Romawi

Seni Romawi terlahir ke dalam 5 cabang seni visual yaitu, Karya Seni Lukisan, Karya Seni Patung, Karya seni Mosaic, karya seni Kerajinan Tangan, dan karya seni Arsitektural. Seni patung merupakan objek visual yang memiliki level kasta tertinggi di peradaban Romawi, dan kemudian disusul oleh peranan karya seni Lukis. Seni Romawi juga di identikan ke dalam pembuatan seni terapan berupa bentuk karya kerajinan berbahan tembikar. Terdapat juga Tema karya seni terapan yaitu karya seni Terra Sigillata. Identitas seni visual peradaban Romawi lahir pada pada tahun 500 SM yang diiringi dengan berdirinya Republik Romawi.

Aliran utama pada seni visual Romawi berbeda dengan Yunani, aliran seni Romawi berfokus pada aliran Relief Naturalis atau juga disebut ke dalam aliran seni realitas. Aliran seni realitas ini dapat disampaikan ke dalam tiga gaya seni yaitu, Aliran seni pertama terdapat pada suatu sosok gambar berupa peperangan dari kaum jermanik utara. Aliran seni ini

menggambarkan karya dengan gaya yang di lebih-lebihkan. Aliran Seni ke dua menerapkan teknik pembuatan karya seni dengan menggunakan alat bor.

Aliran seni ke tiga membuat seni dengan menerapkan cara mendalami atau menjiwai karya seni di dalamnya, dan gaya ke tiga ini dapat memberikan daya tarik dan pengaruh yang kuat kepada masyarakat Romawi. Pada seni arsitektural di peradaban Romawi melahirkan suatu gaya fondasi bangunan yang masih menerapkan gaya bangunan dari peradaban Yunani, akan tetapi terdapat pada perbedaan di ornament pilar pada bangunan diberikan tanda cap peradaban Romawi.

Periode Perkembangan Seni visual pada masa Renaissance.

Era Renaissance terlahir untuk dapat memberikan kebangkitan seni Yunani dan Romawi untuk menuju era modern. Renaissance berada pada pengaruh aliran gaya seni masa pertengahan yaitu, Zaman seni Mediaval. Pada masa ini peranan dalam keagamaan sangatlah kuat dalam memberikan pengaruh terhadap aliran gaya seni visual yang diantaranya berhubungan dengan tema Bible Keagamaan, Mitologi, Sejarah, Budaya Politik, dan Potret Tubuh Manusia. Hal yang paling utama pada era ini adalah peranan dalam institusi Gereja sangat mendominasi. Dalam hal ini dapat dijelaskan terdapat enam orang seniman yang sangat memberikan pengaruh besar di dalam keagamaan dan pemerintahan pada Era Renaissance tersebut. Seniman-seniman tersebut yaitu, Leonardo Da Vinci, Michaelangelo Buonarroti, Giotto de Bondone, Jaccopo Tintoretto, Donatello, dan Jan Van Eyck. Pada era ini seorang pelukis dominan dibiayai oleh Gereja dan Pemerintah, serta kaum bangsawan. Penerapan seni pada keagamaan ditujukan untuk memberikan pesan visual melalui seni berupa pembuatan karya besar untuk Bible menggambarkan dan menyebarkan ajaran agama ke lapisan masyarakat bawah,

Berbagai karya lukisan pun dibuat untuk ditempatkan pada ruang keluarga kediaman pribadi, dan kemudian dipamerkan di rumah mereka untuk memberikan informasi atau tanda status sosial.

Renaissance juga disebut sebagai zaman kegemilangan pada Seni Visual, dimana peranan seni yang sangat berpengaruh adalah seni Catan yang menggunakan Teknik melukis dengan Melukis dengan cat disapu ke dalam suatu permukaan, dan komponen yang digunakan pada seni Catan adalah Kuas, Cat minyak / Cat air / Cat Akrilik, Canvas, Kertas, Air, Minyak Linseed, Turpentin, Berus, Pisau lukis. Gaya seni yang digunakan pada seni Catan adalah gaya-gaya seni Klasik yang terlahir pada masa Renaissance Awal, dan bentuk Figura sebagai landasan tumpuan Karya, menggunakan momentum pada perspektif ruang dan unsur seni, serta gaya seni ini banyak disukai oleh para Bangsawan, serta obyek visual yang ditampilkan berupa gambaran sosok Bangsawan.

Gaya **Baroque** ditempatkan sebagai zaman Renaissance tertinggi. Makna aliran ini berupa mutiara yang tidak sempurna tetapi indah. Pusat penciptaan karya bertumpu pada komposisi ruang, aksi obyek karya, warna dan cahaya. Penekanan latar belakang seni visual karya dominan berwarna gelap, dan karya pun bertumpu pada suatu Obyek tersebut.



Gambar 18. Sumber

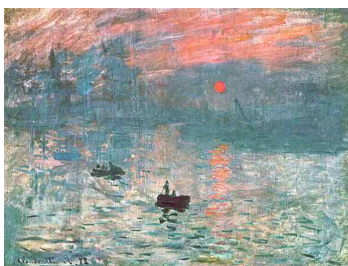
<https://id.wikipedia.org/wiki/Barok>, Gaya seni Barok

Gaya **Romantisisme** merupakan Aliran yang terwujud pada pertengahan abad ke-18, Karya aliran ini adalah lebih kepada gambaran sesuatu keadaan yang berlaku pada zaman itu, Gambar yang diciptakan memberikan pesan kedamaian, keharmonisan, dan percintaan. Objek karya bertumpu pada kepada ekspresi muka dan aktivitas figura, gaya dalam menampilkan karya adalah gaya gothic yang menggunakan teknik garis luar yang terang, tema karya yang dominan dibuat bertumpu pada kisah kesengsaraan, dan teknik pewarnaan pun yang digunakan kusam, suram dan kelam agar dapat menampilkan kualitas gambar suatu kesengsaraan, kezaliman yang berlaku pada zaman itu.



Gambar 19. Sumber
<http://fatihah2806.blogspot.com/2017/07/aliran-romantisisme-romantisisme-atau.html>. Gaya Seni Romantisisme

Gaya **Impressionisme** menerapkan gaya aliran seni yang Tertumpu pada konsep pencahayaan dan kesan objek gambar yang terlihat. Teknik pengerjaan menggunakan banyak permainan warna, tidak dibuat dengan detail, fokus pada keserasian warna, cahaya, dan naturalis. Dan dominan menggambarkan suasana pada pagi, petang, malam. Aliran pada gaya seni ini lebih ke naturalisme.



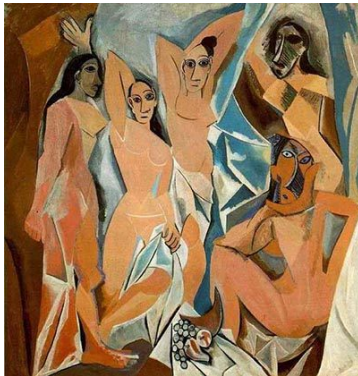
Gambar 20. Sumber
<https://www.amazine.co/22352/apa-itu-impresionisme-sejarah-seni-lukis-impresionisme/>.

Gaya **Post - Impressionisme** merupakan gaya seni realistik, dan menekankan gambar menggunakan garis tegas, karya yang dibuat tidak meniru objek, melainkan membuat pembaharuan. Gaya seni ini menggambar kesamaan di dalam kehidupan, dan nilai-nilai yang dapat diambil adalah ekspresi seni ini lebih menekankan ekspresi yang dituangkan langsung oleh pribadi seniman. Penggunaan warna dominan menggunakan warna-warna terang dan gelap sebagai pancaran untuk menggerakkan hati seniman dalam melukis.



Gambar 21. Sumber
<http://yuniarsilviaa.blogspot.com/2018/01/pembagian-seni-rupa-berdasarkan.html>, Seni Van Gogh (*The Starry night*).

Gaya **Kubisme** merupakan gaya seni yang dibuat berdasarkan penolakan tradisi Realitas. Gaya seni ini terbuat dari satu konsep ke arah penciptaan dan menolak suatu peniruan. Teknik melukisnya dengan menggunakan Teknik geometri, dapat memberikan efek pantulan kaca, dan fokus terhadap mengekspresikan pewarnaan yang kuat. Gaya **Surealisme** menerapkan gaya yang terlahir dari ahli falsafah Sigmund Freud, yang memberikan ekspresi seni alam khayalan, dan menggunakan pewarnaan dominan gelap agar dapat menciptakan kesan misterius. Gaya seni **pop** merupakan gaya seni yang fokus terhadap nilai-nilai kebudayaan populer. Karakteristik tema pada gaya seni ini dominan menekankan nilai-nilai popularitas.



Gambar 22. Sumber <https://serupa.id/kubisme-pengertian-ciri-tokoh-contoh-karya-analisis/>. Gaya Seni Romantisisme, oleh Gamal Tabroni dari Pablocicasso.org.

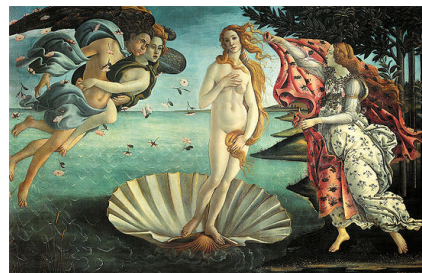
Gaya seni **pop** lebih dikenal dengan gaya seni **New Realist**. Gaya seni ini lebih menekankan peranan zaman sains dan teknologi. Aliran Seni Arca adalah aliran seni yang menerapkan pembuatan objek karya seni dengan media karya patung yang dibuat dengan tujuan utama sebagai media keagamaan, yaitu sarana dalam pemujaan Tuhan atau Dewa-Dewi. Arca merupakan hasil karya seni yang menekankan suatu keindahan, dan Arca bersifat **realist**, dan abstrak. Arca **realist** lebih menampilkan objek yang sebenarnya, dan dapat diwujudkan melalui ukiran dan acuan patung manusia. Seni Bina merupakan seni yang berperan penting pada Pembinaan bangunan eksterior dan ruang pada Gereja, Istana, Rumah Sakit, dan berbagai bangunan yang dibiayai sepenuhnya oleh pihak Gereja, dan golongan bangsawan.



Gambar 23. Sumber <https://abraroza.wordpress.com/2014/03/09/aliran-seni-pop-art/>, oleh Andy Warhol.

Zaman Awal Renaissance

Zaman awal Renaissance lahir sejak awal abad ke-15. Zaman ini berperan penting Sebagai Pencetus Kebudayaan. Dan Seorang seniman yang berperan penting di dalam zaman awal Renaissance ini adalah sosok seniman Giotto Bondone yang berperan penting sebagai perintis dan pembawa kebangkitan Italia. Gaya seni yang diterapkan oleh seniman tersebut fokus terhadap tingkah laku manusia dengan menggunakan unsur cahaya, ruang dan mood untuk dapat terlihat **realist**. Pada zaman awal Renaissance ini seniman bernama Alessandro Mariano juga dikenal sebagai master mitologi Sosok Dewi Venus dilahirkan dan dikelilingi oleh beberapa malaikat, serta gaya perpaduan latar belakang seni dekoratif dibuat dengan memadukan gaya figura.



Gambar 24. Sumber <https://tomwynritterrenaissance.wordpress.com/2011/10/31/alessandro-di-mariano-di-vanni-filipepi/>. Karya Allessandro Mariano, lukisan sosok Kelahiran Dewi Venus.

Zaman Kegemilangan Renaissance

Merupakan zaman pertengahan, dan menjadi zaman puncak keberhasilan bangsa Italia. Karakter karya seni yang dilahirkan pada zaman ini adalah menekankan corak objek karya seni yang menyampaikan pesan visual sebagai zaman kebangkitan. Karya seni pada zaman ini terfokus pada nilai-nilai kesempurnaan yang lebih. Pada masa ini yang sangat berperan penting dalam kebangkitan bangsa Italia adalah sosok seniman bernama Leonardo Da Vinci. Leonardo Da Vinci dikenal sebagai bapak kecerdasan, dan ahli dalam segala keilmuan. Gaya seni pada zaman ini lebih mengutamakan gaya

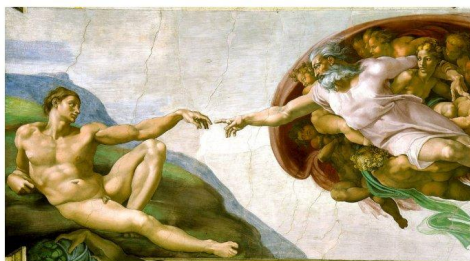
melukis dengan bentuk latar belakang portrait. Berbagai karya seni yang dihasilkan ditujukan untuk para bangsawan.



Gambar 24. Sumber <https://www.dara.co.id/mona-lisa-bakal-mejeng-di-museum-jakarta.html>. Oleh Rahmat. Karya Leonardo Da Vinci, Mona Lisa sosok wanita Bangsawan.

3.4.3. Zaman Akhir Renaissance

Zaman ini memiliki peranan penting dalam membawa aliran seni Yunani dan Romawi menuju ke peradaban era modernisme. Berbagai karya seni visual yang dihasilkan tertuju pada seni Catan, seni Arca, dan Seni Bina. Tema pada karya seni ini fokus terhadap hal-hal keagamaan, mitologi dan Teknik *portrait*. Peralatan yang dominan digunakan adalah alat pahat. Seniman yang berperan penting pada zaman ini adalah Michaelangelo Buonarrati. Michaelangelo pada zaman ini telah membuat suatu terobosan dengan menciptakan suatu tema mural perjalanan karirnya sebagai seorang seniman selama 14 tahun, yaitu menyiapkan Mural Catan yang akan menjadi sebuah sejarah masa era Renaissance tersebut. Mural ini terbagi ke dalam bentuk yang menggambarkan tentang asal usul lahirnya manusia dimuka bumi ini.



Gambar 25. Sumber <https://www.tribunnewswiki.com/2019/11/01/sejarah-hari-ini-1-november-1512-lukisan-michelangelo-di->

kapel-sistina-diperlihatkan-ke-publik. Mahakarya Michaelangelo Buonarrati, Lukisan Penciptaan Adam yang ditempatkan pada langit-langit Kapel Sistina.

SIMPULAN

Karya seni yang tercipta semenjak zaman sebelum sejarah menunjukkan manusia pada peradaban modern ini sebagai sesuatu yang sangat mengesankan. betapa karya-karya seni yang ditemukan pada zaman tersebut merupakan suatu prestasi dari kemampuan fisik serta intelektual yang sangat luar biasa. Karya seni pada zaman sebelum sejarah banyak digunakan sebagai media untuk menceritakan peristiwa yang terjadi seperti berburu. Lukisan serta bangunan pada masa zaman sebelum sejarah tersebut bukan semata-mata hanya sebagai karya seni, namun memiliki arti/makna tersendiri. Karya-karya seni visual pada zaman tersebut hadir sebagai saksi dan harus dipahami dalam konteks kehidupan, khususnya dengan bidang religi/kepercayaan, contohnya adalah monument-monumen batu, yang merupakan tempat sakral/*religious*.

Peranan Yunani Kuno memiliki cerita dalam perkembangan awal suatu peradaban pada masa setelah Pra-sejarah. Berbagai metode ilmu pengetahuan tercipta pada masa Yunani Kuno Tersebut, dan khususnya yang hingga kini telah menjadi landasan dasar pemikiran bidang seni murni dan seni terapan. Peranan Peradaban Romawi pun menjadi titik awal kebangkitannya berbagai aliran dan gaya seni yang memberikan inspirasi bagi dunia baik pada zaman tersebut hingga pada zaman modern.

Zaman Renaissance merupakan zaman awal perkembangan seni visual menuju titik puncak keberhasilan dalam menyampaikan berbagai pesan kepada dunia hingga saat ini pun tetap menjadi sebagai acuan landasan pemahaman dasar lahirnya rumpun keilmuan seni dan desain.

DAFTAR PUSTAKA

1. Clottes, Jean. (2016). *What is Paleolithic Art?: Cave Painting and*

- Dawn of Human Creativity*. Paper Back Illustrated: The University of Chicago Press.
2. Timothy, Champion., Clive, Gamble., Stephen, Shennan. (2010). *Prehistoric Europe*. Roulledge.
 3. White, Rendell. (2003). *Prehistoric Art: The Symbolic Journey of Humankind*. Bargain Price.
 4. Berens, E.M. (2010). Kumpulan Mitolology dan Legenda: Yunani dan Romawi. Indonesian Edition, Bukune.
 5. Giorgio, V. (1996). *Leonardo, Michaelangelo & Raphael: Live of the Renaissance Artist*. Arcturus Publishing Ltd.
 6. Cennino d'Andrea, C. (1989). *Painting & Experience in Fifteenth-Century Italy: A Primer in the Social History of Pictorial Style*. Oxford Paperbacks, 2nd Edition: Oxford University Press, USA.