

# VENOM

Ike Shorea Kusuma

Prodi S1 Seni Rupa Murni, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email : shoreakusuma@gmail.com

---

## ABSTRAK

Dalam seni rupa, terdapat beberapa unsur yang terdapat di dalamnya terutama seni lukis, salah satunya adalah bentuk. Seiring dengan perkembangan jaman, perlu adanya tambahan wawasan tentang morfologi bentuk. Masih ada berbagai bentuk menarik untuk dijadikan inspirasi dalam berkarya, contohnya bentuk dan warna dari racun ular king kobra. Meskipun king kobra sering dianggap merugikan oleh masyarakat, tetapi dalam seni rupa tidak ada batasan, terutama tentang keindahan. Apa yang dianggap masyarakat merugikan, bisa menjadi indah dalam seni rupa melalui komposisi bentuk dan warna.

Kata Kunci : *Racun Ular King Kobra, Bentuk dan Warna*

---

## ABSTRACT

*In visual art , there are several elements contained in it , especially painting , one of which is the form . Along with the development, the need for additional insight into the morphological forms. Still there are various interesting shapes to be used as inspiration in the work , for example, the shape and color of the king cobra snake venom . Although the king cobra is often considered detrimental by the public , but in art there are no restrictions , especially about beauty . What is considered detrimental to society , can be beautiful in art through the composition of shapes and colors.*

*Keywords : King Cobra Snake Venom, Shapes and Colors*

---

### 1. Pendahuluan

Setiap makhluk hidup terutama manusia pasti melakukan survival serta mempunyai bentuk pertahanan hidup. Ketika manusia melakukan proses bertahan hidup untuk kelangsungan hidup mereka, pasti menemui beberapa kendala atau masalah yang mengganggu proses tersebut. Secara umum, salah satu faktor yang dapat mengganggu proses tersebut adalah racun. Racun menyerang sistem kekebalan tubuh suatu makhluk hidup. Menurut Bapak Toksikologi Modern,

Paracelcus (1493-1541) menyatakan bahwa: “*Semua zat adalah racun; tidak ada yang bukan racun. Dosis yang tepat membedakan suatu racun dengan obat*”. (Indonesian Jurnal of Legal and Forensic Sciences, 2008). Toksikan (zat toksik) adalah bahan apapun yang dapat memberikan efek yang berlawanan (merugikan). Racun merupakan istilah untuk toksikan yang dalam jumlah sedikit (dosis rendah) dapat menyebabkan kematian atau penyakit (efek merugikan) yang secara tiba-tiba. Zat toksik dapat berada dalam bentuk fisik (seperti radiasi), kimiawi (seperti arsen, sianida) maupun biologis (bisa hewan). Juga terdapat dalam beragam wujud (cair, padat, gas). Beberapa zat toksik mudah diidentifikasi dari gejala yang ditimbulkannya, dan banyak zat toksik cenderung menyamarkan diri. Kemudian identifikasi racun secara fisik yang terdapat pada suatu benda atau makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) adalah warna yang mencolok. Dan sistem kerja racun ketika masuk ke dalam tubuh korban akan menyebar ke seluruh bagian tubuh korban.

Dilihat dari pemaparan tersebut, setiap zat dalam dosis tertentu bila masuk ke dalam tubuh dapat menyebabkan penyakit dan kematian yang secara tiba-tiba, penulis dapat mengartikan bahwa yang selalu dianggap obat secara umum dapat menjadi racun bagi tubuh. Ketika racun menyerang tubuh seseorang, salah satu dampak yang akan dialami orang tersebut adalah penurunan kondisi mental. Dan secara umum dampak psikologis yang dialami oleh penderita adalah perasaan depresi seperti muram, sedih dan tertekan. Sehingga secara tidak langsung, orang tersebut butuh dorongan secara mental untuk dapat survive terhadap racun dan melanjutkan kelangsungan hidupnya.

Terkait dengan hal di atas, penulis akan melakukan observasi bentuk racun yang masuk ke dalam tubuh manusia. Karena ketika racun masuk ke dalam tubuh manusia merupakan objek visual yang menarik untuk diobservasi dalam morfologi visual. Penulis akan merepresentasikan bentuk racun ketika masuk ke dalam tubuh penderita dengan menerapkan cara kerja racun pada teknik penciptaan karya. Sehingga berbeda dengan ahli medis, yang melakukan observasi racun untuk menemukan anti racunnya. Setelah mendapatkan bentuk racun, penulis akan mengambil sampel dari bentuk racun tersebut dengan menggunakan kaca pembesar atau mikroskop. Kemudian sampel bentuk racun tersebut akan direpresentasikan ke visualisasi karya.

## 2. Kajian Teori

### 2.1.1 Racun

Secara umum, racun merupakan zat padat, cair atau gas, yang dapat mengganggu proses kehidupan sel suatu organisme. Dalam hubungan biologi, racun adalah zat yang menyebabkan luka, sakit dan kematian organisme, biasanya dengan reaksi kimia atau aktivitas lainnya. Menurut Bapak Toksikologi Modern, Paracelsus (1493-1541) menyatakan bahwa: *“Semua zat adalah racun; tidak ada yang bukan racun. Dosis yang tepat membedakan suatu racun dengan obat”*. (Indonesian Journal of Legal and Forensic Sciences, 2008). Toksikan (zat toksik) adalah bahan apapun yang dapat memberikan efek yang berlawanan (merugikan). Racun merupakan istilah untuk toksikan yang dalam jumlah sedikit (dosis rendah) dapat menyebabkan kematian atau penyakit (efek merugikan) yang secara tiba-tiba. Zat toksik dapat berada dalam bentuk fisik (seperti radiasi), kimiawi (seperti arsen, sianida) maupun biologis (bisa hewan). Juga terdapat dalam beragam wujud (cair, padat, gas). Beberapa zat toksik mudah diidentifikasi dari gejala yang ditimbulkannya, dan banyak zat toksik cenderung menyamarkan diri, menyebar dan destruktif. Kemudian identifikasi racun secara fisik yang terdapat pada suatu benda atau makhluk hidup (hewan dan tumbuhan) adalah warna yang mencolok (kontras). Berikut tabel senyawa berbahaya dan beracun :

Bahan Kimia	Penjelasan	Potensi Bahaya Kesehatan
AgNO <sub>3</sub>	Senyawa ini beracun dan korosif. Simpanlah dalam botol berwarna dan ruang yang gelap serta jauhkan dari bahan-bahan yang mudah terbakar.	Dapat menyebabkan luka bakar dan kulit melepuh. Gas/uapnya juga menyebabkan hal yang sama.
HCl	Senyawa ini beracun dan bersifat korosif terutama dengan kepekatan tinggi.	Dapat menyebabkan luka bakar dan kulit melepuh. Gas/uapnya juga menyebabkan hal yang sama.
H <sub>2</sub> S	Senyawa ini mudah terbakar dan beracun.	Menghirup bahan ini dapat menyebabkan pingsan, gangguan pernafasan, bahkan kematian.
H <sub>2</sub> SO <sub>4</sub>	Senyawa ini sangat korosif, higroskopis, bersifat pembakar bahan organik dan dapat merusak jaringan tubuh. Gunakan ruang asam untuk proses pengenceran dan hidupkan kipas penghisapnya.	Jangan menghirup uap asam sulfat pekat karena dapat menyebabkan kerusakan paru-paru, kontak dengan kulit menyebabkan dermatitis, sedangkan kontak dengan mata menyebabkan kebutaan.
NaOH	Senyawa ini bersifat higroskopis dan menyerap gas CO <sub>2</sub> .	Dapat merusak jaringan tubuh.
NH <sub>3</sub>	Senyawa ini mempunyai bau yang khas.	Menghirup senyawa ini pada konsentrasi tinggi dapat menyebabkan pembengkakan saluran pernafasan dan sesak nafas. Terkena amonia pada konsentrasi 0.5% (v/v) selama 30 menit dapat menyebabkan kebutaan.
HCN	Senyawa ini sangat beracun.	Hindari kontak dengan kulit. Jangan menghirup gas ini karena dapat menyebabkan pingsan dan kematian.
HF	Gas/uap maupun larutannya sangat beracun.	Dapat menyebabkan iritasi kulit, mata, dan saluran pernafasan.
HNO <sub>3</sub>	Senyawa ini bersifat korosif.	Dapat menyebabkan luka bakar, menghirup uapnya dapat menyebabkan kematian.

Tabel 2.1 Senyawa berbahaya

(Sumber : <https://evanputra.files.wordpress.com/2013/01/tabel-bahaya-senyawa.jpg?w=569&h=1024>, diakses pada 18 Maret 2016)

Dalam biologi, istilah racun bersinonim dengan kata *bisa*. Kata *bisa* didefinisikan sebagai cairan mengandung racun yang disekresikan atau dihasilkan oleh hewan selama proses pertahanan diri atau menyerang hewan lain dengan gigitan maupun sengatan. Salah satu contoh bisa yang umum dikenal di kalangan masyarakat adalah bisa ular.

Bisa ular merupakan senyawa kimiawi yang diproduksi oleh kelenjar khusus dari sejumlah [spesies ular](#) tertentu yang digunakan untuk melumpuhkan mangsa dan mempertahankan diri. Kelenjar yang mensekresikan [zootoksin](#) merupakan modifikasi [kelenjar parotis vertebrata](#) lain, dan bisanya terletak di setiap sisi [kepala](#) di bawah dan di belakang [mata](#), terbungkus selubung otot. Kelenjar ini diperlengkapi dengan [alveolus](#) besar di mana [bisa](#) disimpan sebelum disalurkan melalui sebuah [duktus](#) ke dasar [taring](#) bersaluran atau tubular yang dari situ racun dikeluarkan. Bisa ular merupakan gabungan sejumlah [protein](#) dan [enzim](#) yang berbeda. Banyak dari protein itu yang tak berbahaya bagi [manusia](#), namun beberapa protein beracun. Catatan bahwa bisa ular umumnya tak berbahaya ketika dihirup, oleh karena itu tidaklah [racun](#) secara teknis.

Melihat perkembangan seni rupa saat ini yang lebih terbuka dan memungkinkan untuk melakukan kolaborasi dengan keilmuan lainnya, sehingga lebih menambah wawasan, terutama dalam seni rupa. Selain itu juga dapat menambah wawasan yang belum diberikan oleh ahli medis, seperti halnya visualisasi bentuk bisa ular. Dimana ahli medis hanya menganalisa kandungan zat yang terdapat pada bisa ular untuk menciptakan anti racun. Melalui seni rupa, penulis berharap mampu menganalisa bentuk racun dan merepresentasikan kembali dalam bentuk karya seni melalui proses abstraksi dengan pendekatan teknik mikroskopis sebagai bentuk analisa yang sama dilakukan oleh ahli medis dalam mendapatkan suatu informasi. Selain itu, bentuk racun tersebut digunakan penulis sebagai inspirasi dalam penciptaan karya seni yang bertujuan menambah wawasan tentang morfologi visual.

### **2.1.2 Warna**

Menurut Sulasmi Darmaprawira (Warna, 2002:105), melalui suatu perjalanan sejarah seni lukis yang panjang konsep warna mengalami perubahan. Kemajuan dalam seni lukis terutama merupakan perubahan dalam merepresentasikan penampilan alam.

Seniman naturalis dan realis yang sepanjang waktunya membuat karya-karya yang meniru alam, sumbangannya telah menambah pengetahuan tentang kenyataan. Bentuk-bentuk dan warna yang nyata itu penting, dan sumbangan mereka terhadap seni sangat berharga, tetapi kemampuan merekamnya tidak merupakan pernyataan seni yang selalu benar.

Warna sebagai salah satu unsur rupa, dapat dibagi menjadi tiga bagian, meliputi :

- Warna sebagai warna, artinya kehadiran warna hanya sebagai ciri suatu benda, dan tidak memberi pretensi apapun. Warna dalam hal ini tidak perlu diartikan lain selain warna tersebut, selebihnya hanya sebagai pemanis saja (Darsono Sony Kartika, 2007: 39).
- Warna sebagai representasi alam, artinya kehadiran warna merupakan penggambaran objek secara nyata, semisal langit berwarna biru. Warna disini hanya sekedar memberikan ilustrasi dan tidak mempunyai maksud tertentu (Darsono Sony Kartika, 2007: 40).
- Warna sebagai tanda/lambang/symbol, dalam bahasan ini warna menyimbolkan sesuatu. Semisal merah menyimbolkan sifat panas, berani, gairah cinta (Darsono Sony Kartika, 2007: 40).

Dalam penciptaan karya oleh penulis, warna yang digunakan sebagai representasi racun ular secara nyata ketika keluar dari taring ular, yaitu warna kuning kehijauan dan sedikit terdapat warna ungu kemerahan. Warna tersebut hanya dapat bertahan selama beberapa detik sebelum menguap.

### **2.1.3 Seni Abstrak**

*“Representasi abstrak dapat juga disebut konsep formal. Konsep semacam ini menggambarkan bentuk tanpa penyanggah (misalnya kemanusiaan, kepribadian)”*  
(Lorens Bagus, 2002:6).

Menurut Mikke Susanto, *“Seni abstrak dalam arti murni adalah ciptaan-ciptaan yang terdiri dari susunan garis, bentuk dan warna yang sama sekali terbebas dari ilusi atas*

*bentuk-bentuk di alam, tetapi secara lebih umum, adalah seni di mana bentuk-bentuk alam itu bukan berfungsi sebagai objek ataupun tema yang harus dibawakan, melainkan sebagai motif saja.*"(Mikke Susanto, 2002:11).

## **2.1.4 Seniman Pemandang**

### **2.1.4.1 John Martono**

Melukis memang tidak selalu harus di kain kanvas. Namun melukis di atas kain sutera nampaknya adalah hal baru, unik, dan membutuhkan kemampuan teknis khusus dalam mengolah jenis kain yang khas ini. Bagi John Martono, medium kain sutera justru memberikan ciri dan ekspresi tersendiri.

John Martono seorang desainer tekstil, tidak heran jika semua karyanya sangat terkait dengan keilmuan dan teknis tekstil. John memang lebih dikenal dalam berbagai pameran seni serat dalam bentuk karya tepestri. Bertahun-tahun menjadi dosen tekstil di ITB mendalami berbagai teknis pengolahan kain-kainan ternyata membawa John Martono menjadikan kain sutera sebagai medium berkaryanya.

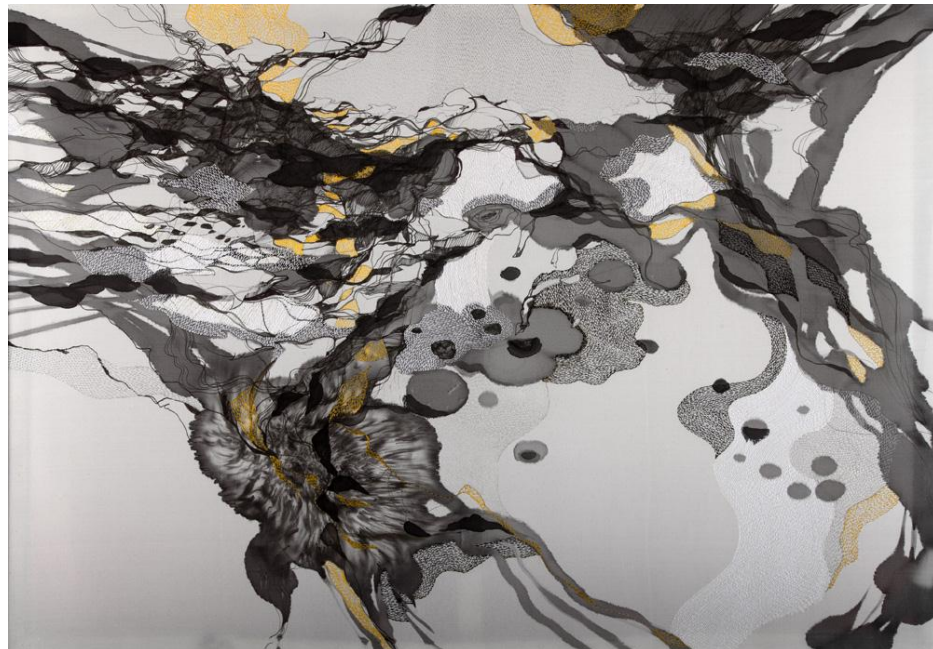
Puluhan tahun bergelut di bidang desain tekstil membuat John paham betul dengan teknis pengolahan bahan tekstil. Tidak heran jika di beberapa karya lukisannya, John menggunakan teknik sulam tangan yang terajut rapih menggantikan goresan arsir pensil. Dalam melakukan teknik sulam ini pun akhirnya John musti dibantu oleh ibu-ibu pengrajin sulam tangan. Tiap jenis sulam para ibu-ibu ini dikategori oleh John dan didistribusikan secara apik di dalam lukisannya. Hasilnya adalah goresan-goresan benang yang indah. Kemudian dari visual karya John Martono, memiliki kedekatan dengan karya penulis, tetapi berbeda material yang digunakan.



Gambar 2.1 “Love Me”

Painted silk canvases & hand, 180x120cm, 2016

(Sumber : <http://johnmartono.com/available-painting/dsc01508/>, diakses tanggal 18 Mei 2016)



Gambar 2.2 “Out of Tiles”

Painting on Silk with hand embroidery, 50x100 cm, 2013

(Sumber : [http://johnmartono.com/wp-content/uploads/2014/04/IMG\\_4771.jpg](http://johnmartono.com/wp-content/uploads/2014/04/IMG_4771.jpg), diakses tanggal 18 Mei 2016)



#### 2.1.4.2 Alicia Tormey

Alicia Tormey merupakan salah satu seniman berkebangsaan Amerika Serikat yang terkenal dengan penggunaan material yang unik dan teknik melukis encaustic. Karyanya menjembatani kesenjangan antara representasi dan abstraksi . Pencampuran minyak lebah , lak dan pigmen , dengan menggunakan obor untuk mengolah bahan-bahan tersebut menjadi gambar lanskap halus , saluran air dan flora organik .

Ketertarikan yang sangat kuat terhadap kelebihan angin , pasang surut laut dan arus air adalah sumber inspirasi bagi Alicia Tormey sebagai seorang pelukis . Dalam karya-karyanya, Alicia Tormey mencoba untuk menangkap dampak dari unsur-unsur dalam suspensi waktu dan ruang yang terasa organik dan spontan . Kemudian dari visual karya dan konten mendekati dengan karya penulis tentang representasi dan hal organik, tetapi berbeda penggunaan material dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya.



Gambar 2.3 “Emerald Tide”

Encaustic , Shellac , Oil on Panel, 18” x 24”, 2015

(Sumber : <http://www.aliciatormey.com/#!Emerald Tide/zoom/cowc/i0vjd>, diakses tanggal 20 Mei 2016)





Gambar 2.4 “Botanica III”

Encaustic , Shellac , Ink, Oil on Panel, 24” x 24”, 2012

(Sumber : [http://www.aliciatormey.com/#!Botanica III - SOLD/zoom/cbo9/i1722rd](http://www.aliciatormey.com/#!Botanica%III%-%SOLD/zoom/cbo9/i1722rd), diakses tanggal 20 Mei 2016)

## 2.2 Gagasan Dasar Penciptaan

Dalam bertahan hidup, manusia memerlukan informasi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu informasi yang diperlukan adalah tentang bisa ular, dikarenakan beberapa faktor, yaitu penyebaran ular hampir mencakup sebagian besar lingkungan hidup manusia, sebagian besar masyarakat umum menganggap semua ular sebagai ancaman dan memiliki bisa. Penulis mencoba menawarkan sarana informasi melalui seni rupa sebagai observer racun dengan merepresentasikan bentuk racun dan pengamatan melalui mikroskop dijadikan acuan visual untuk mendapatkan bentuk racun lebih detail.

## 3. Konsep, Proses Penciptaan dan Visualisasi Karya

### 3.1 Konsep Penciptaan

Ketika makhluk hidup terutama manusia melanjutkan kelangsungan hidupnya, mereka dituntut untuk mampu bertahan hidup. Salah satu bentuk bertahan hidup yang dilakukan manusia adalah mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Untuk mampu menyesuaikan diri

terhadap lingkungannya, manusia membutuhkan wawasan tentang lingkungan sekitar, terutama tentang ancaman yang berada di lingkungan sekitarnya. Ancaman dapat berasal dari apa saja, baik itu dari sesama makhluk hidup dan alam. Salah satu bentuk ancaman manusia yang berasal dari sesama makhluk hidup adalah hewan, dikarenakan hewan merupakan makhluk hidup yang sering berinteraksi secara fisik dan sadar terhadap manusia selain interaksi sesama manusia.

Secara umum, salah satu faktor yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia adalah racun, dikarenakan racun dapat menyebabkan salah satu organ tubuh manusia tidak dapat bekerja dengan baik. Sedangkan pada kenyataannya racun juga dapat dihasilkan oleh beberapa hewan, salah satunya yang paling sering ditemui dan dianggap memiliki racun berbahaya adalah ular. Dalam kehidupan sehari-hari, sebagian besar manusia beranggapan bahwa semua ular memiliki bisa (racun). Kemudian jenis ular yang dianggap memiliki racun tinggi oleh masyarakat terutama di Indonesia adalah ular king kobra. Bentuk racun ular king kobra dianggap menarik untuk dijadikan sebagai inspirasi dalam pembentukan visualisasi karya seni melihat pengaruhnya di masyarakat yang dianggap berbahaya. Melalui seni rupa, apa yang dianggap berbahaya di masyarakat, dapat menjadi lebih menarik dan indah.

### **3.2 Proses Penciptaan**

Dalam proses penciptaan karya, penulis menggunakan sampel racun yang dilihat melalui mikroskop dan racun dari bahan kimia sebagai salah satu campuran dalam material karya. Sampel racun yang digunakan yaitu bisa ular King Kobra dan HCl pekat 97%. Bisa ular King Kobra digunakan sebagai acuan visual yang akan direpresentasikan ke dalam karya, dikarenakan ular tersebut sering dianggap paling berbahaya bagi masyarakat. Kemudian HCl pekat 97% merupakan salah satu racun dari bahan kimia yang berbahaya dan dianggap mampu menimbulkan reaksi pada cat minyak yang digunakan dari hasil eksplorasi penulis, sehingga dapat membantu dalam merepresentasikan bentuk bisa ular. Pertama sampel racun langsung dari ular king kobra, kemudian sampel tersebut diambil dan diletakkan di atas kaca preparat untuk selanjutnya dianalisa dengan menggunakan mikroskop.



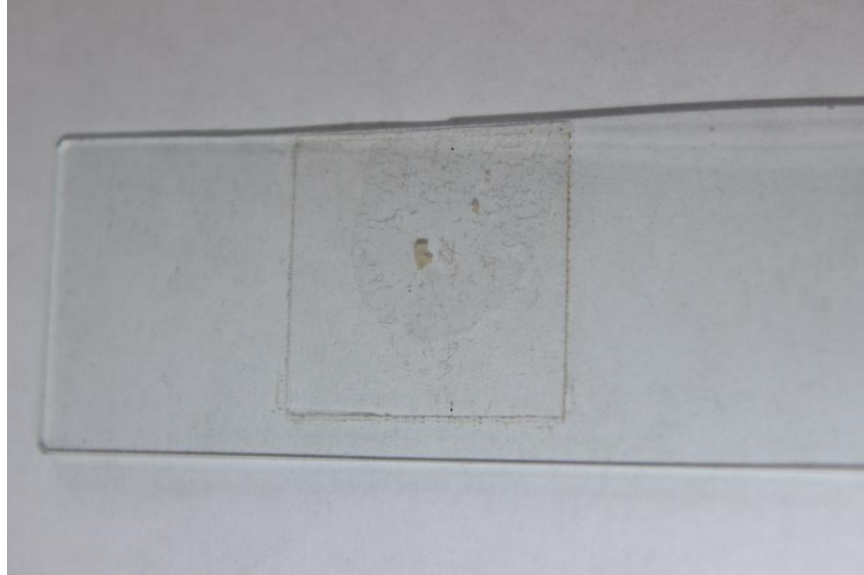
### 3.2.1 Proses pengambilan bisa ular

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



### 3.2.2 Sampel bisa ular

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.2.3 Sampel bisa ular pada kaca preparat

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

Penulis mencoba merepresentasikan kembali apa yang dilihat ketika menggunakan mikroskop dan dipindahkan ke karya dengan medium cat minyak di atas kaca. Penggunaan cat minyak dikarenakan merupakan salah satu media dalam seni lukis yang menimbulkan bau menyengat dan merugikan jika dalam jumlah banyak terbuka di ruangan. Efek cat minyak yang masih basah jika dihirup dapat menyebabkan pusing bahkan gangguan pernafasan jika sirkulasi udara kurang. Dengan kata lain, cat minyak termasuk racun secara teknis. Kemudian kaca digunakan untuk menunjang representasi hasil analisa sampel racun menggunakan mikroskop, dan kaca mampu memberikan efek transparansi sehingga sesuai dengan salah satu sifat racun yang menyamarkan diri. Setelah sampel bisa ular dilihat menggunakan mikroskop, dipindahkan ke kaca dengan ukuran yang lebih besar dari lensa mikroskop. Untuk tahap awal, menyiapkan kaca dan membersihkannya.



Gambar 3.2.4 Proses persiapan dan pembersihan kaca

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

Selanjutnya warna yang digunakan adalah representasi warna racun secara nyata. Warna yang terlihat adalah warna kuning kehijauan dan ada sedikit warna ungu kemerahan ketika pertama kali keluar dari mulut ular. Ketika dilihat menggunakan mikroskop, ada serat-serat yang terlihat dan bentuk seperti kulit ular. Kemudian penulis menjadikan visual tersebut sebagai acuan dalam penciptaan karya dengan memilah bentuk terlebih dahulu untuk dipindahkan ke dalam karya seni. Selanjutnya penulis melakukan beberapa eksplorasi material dengan tujuan dapat merepresentasikan kembali apa yang dilihat melalui mikroskop. Beberapa material yang digunakan eksplorasi penulis yaitu cat minyak, cat akrilik, thinner A, thinner B, HCl pekat 97%, H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub> pekat 97%, alkohol.





Gambar 3.2.5 Proses eksplorasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

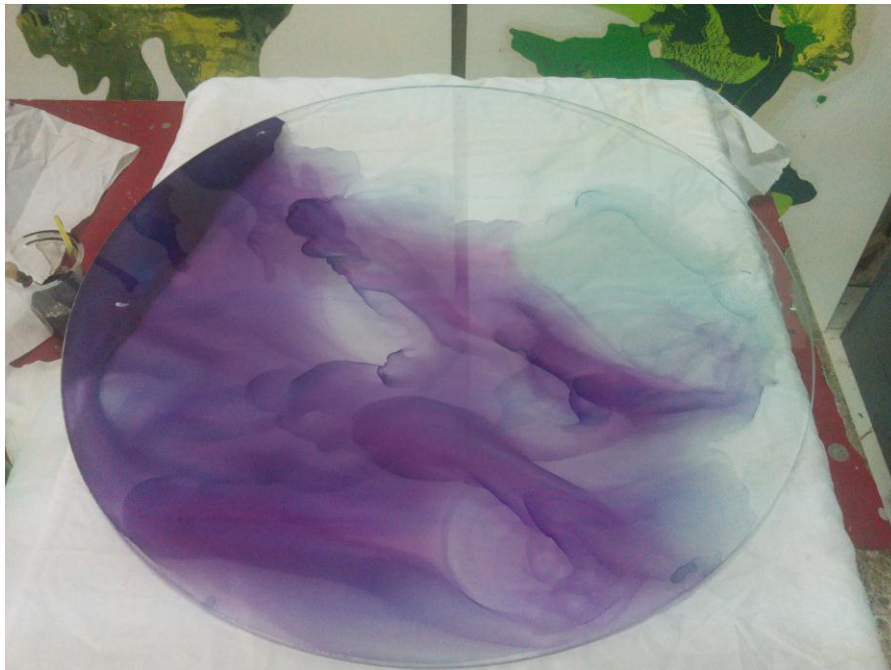


Gambar 3.2.6 Hasil Eksplorasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

Dan dari beberapa eksplorasi tersebut, material yang dianggap penulis sesuai untuk merepresentasikan kembali bisa ular yang dilihat dengan menggunakan mikroskop, yaitu cat minyak, thinner B, dan HCl pekat 97%. Perbandingan cat minyak:thinner B:HCl = 2:3:1 yang dapat menghasilkan efek serat-serat dengan urutan pada layer pertama perbandingan cat minyak:thinner B:HCl=2:3:1/2, ditunggu sampai setengah kering, selanjutnya ditambahkan HCl dengan takaran  $\frac{1}{2}$  dari perbandingan sebelumnya. Kemudian untuk menghasilkan efek

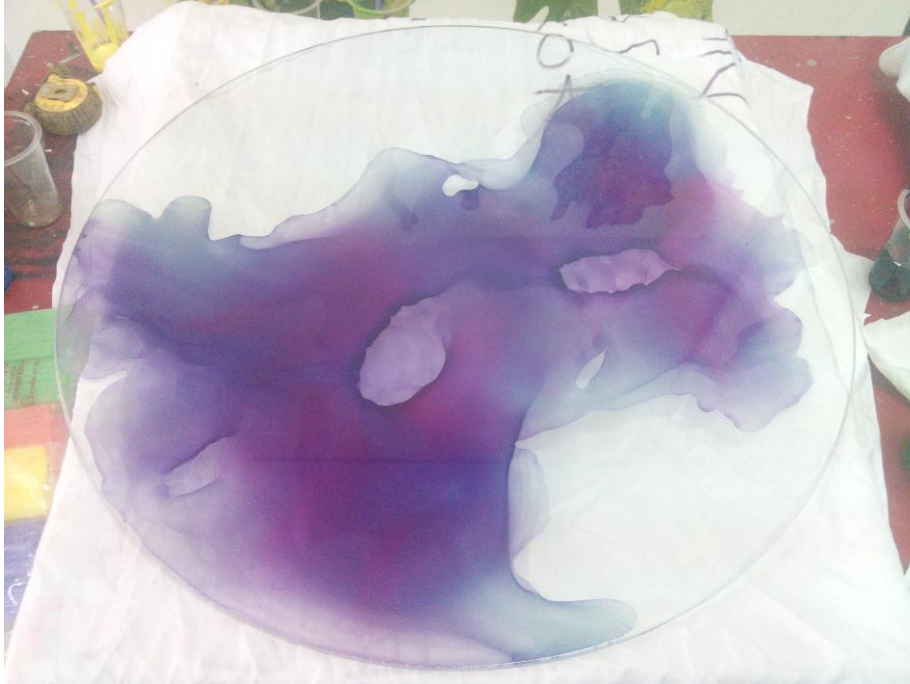
menyerupai kulit ular dengan perbandingan cat minyak:thinner B:HCl = 3:3:1/4. Dengan urutan pada layer pertama perbandingan cat minyak:thinner B:HCl=3:2:0, ditunggu sampai setengah kering atau sampai benar-benar kering tergantung bentuk menyerupai kulit ular yang diinginkan, selanjutnya ditambahkan thinner B dan HCl dengan takaran 1 dan ¼ dari perbandingan sebelumnya. Setelah itu untuk menghasilkan warna yang transparan dengan perbandingan cat minyak dan thinner B = 1:4. Kemudian pada eksekusi warna, penulis merepresentasikan warna sampel bisa ular yang terlihat di mikroskop sebagai warna dasar, selanjutnya ditimpa dengan warna sesuai dengan sampel bisa ular yang terlihat oleh mata tanpa alat bantu.



Gambar 3.2.7 Proses pewarnaan dasar

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)





Gambar 3.2.8 Proses pewarnaan dasar

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



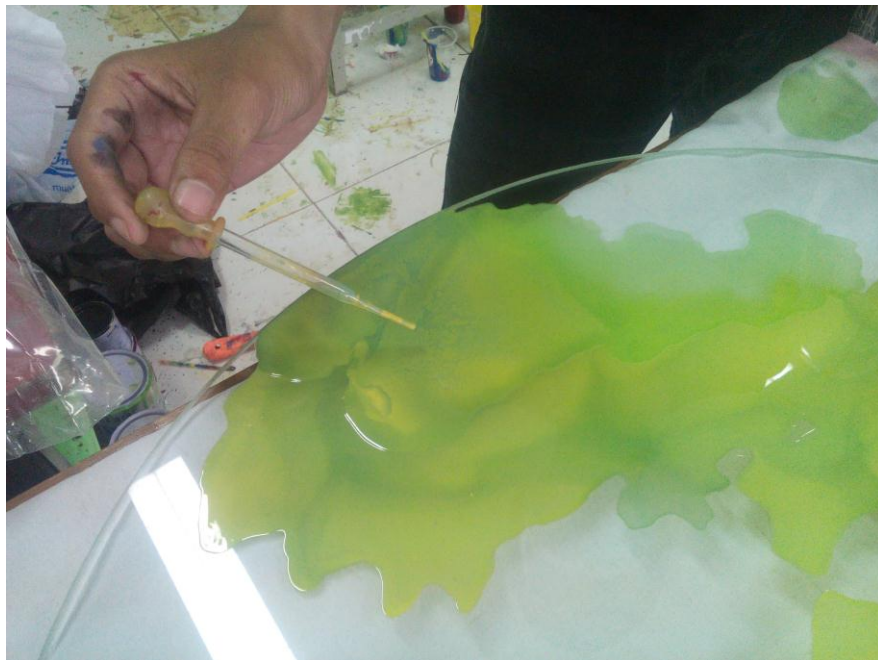
Gambar 3.2.9 Proses penciptaan karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.2.10 Proses penciptaan karya

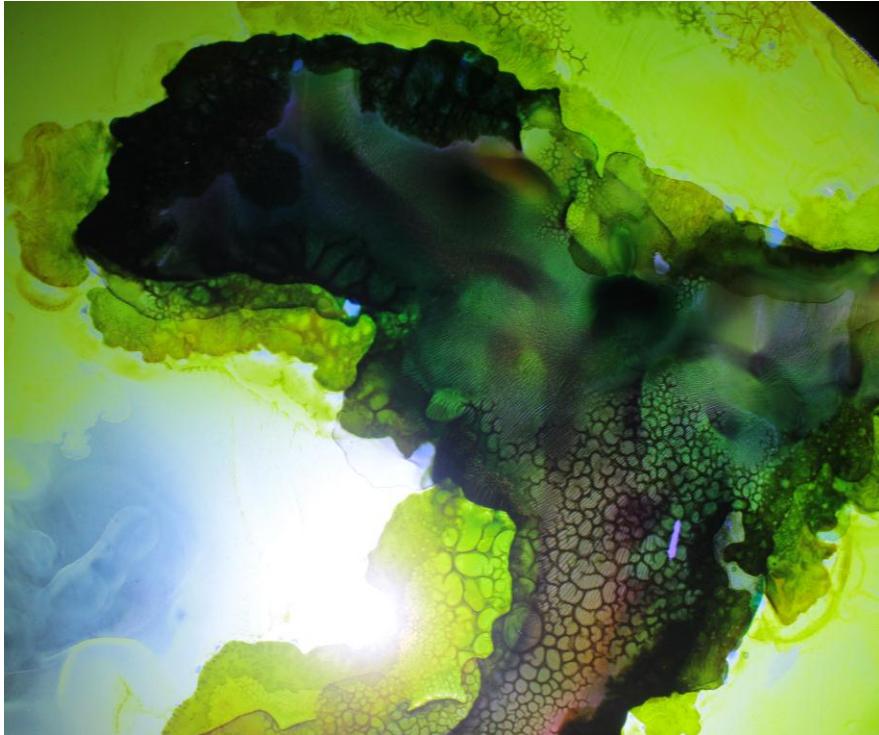
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



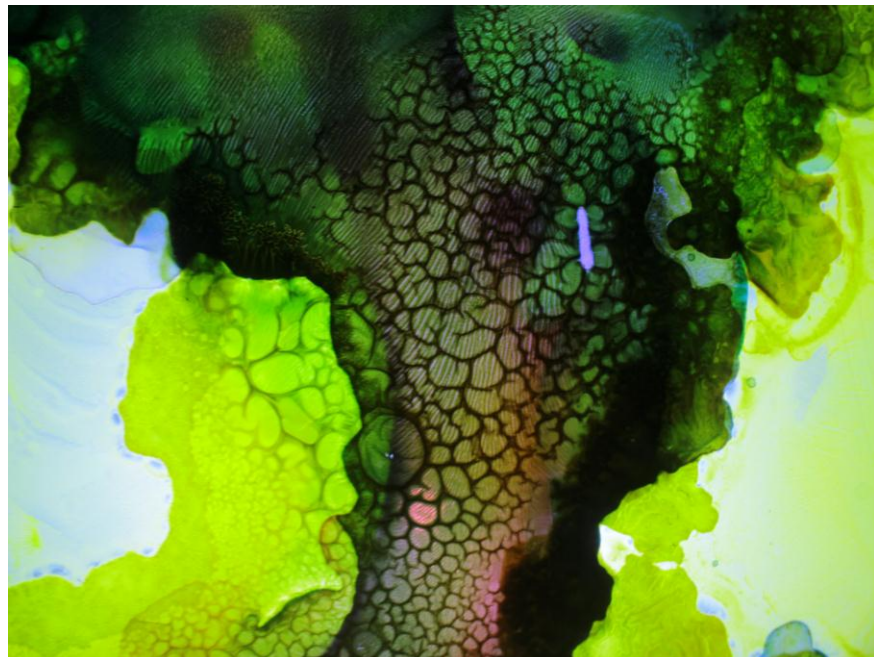
Gambar 3.2.11 Proses penciptaan karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)





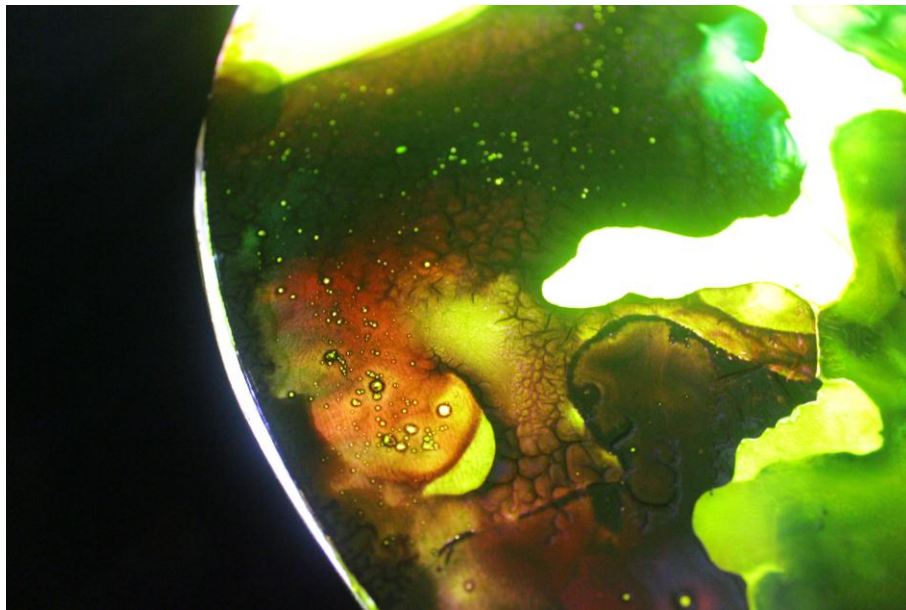
Gambar 3.2.12 Detail karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.2.13 Detail karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

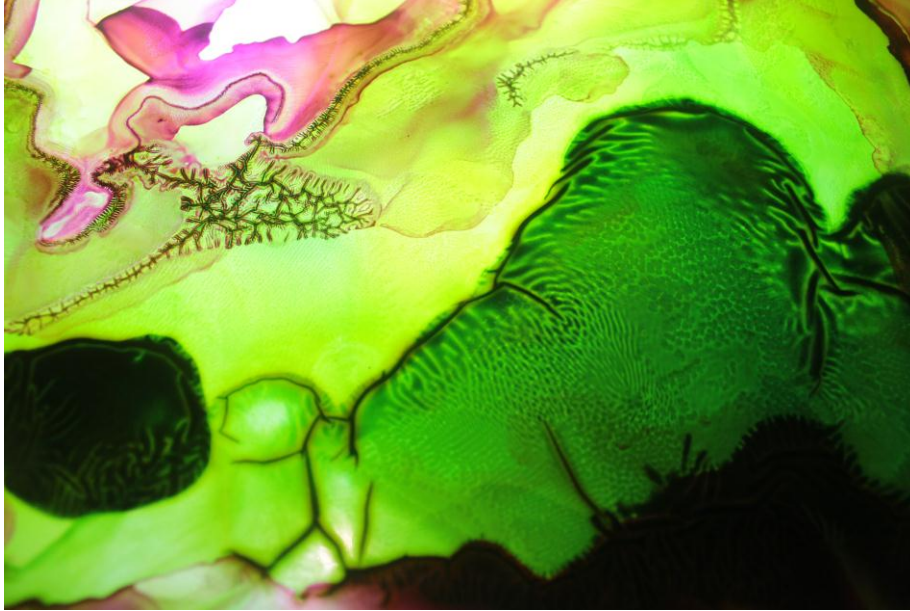


Gambar 3.2.14 Detail karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

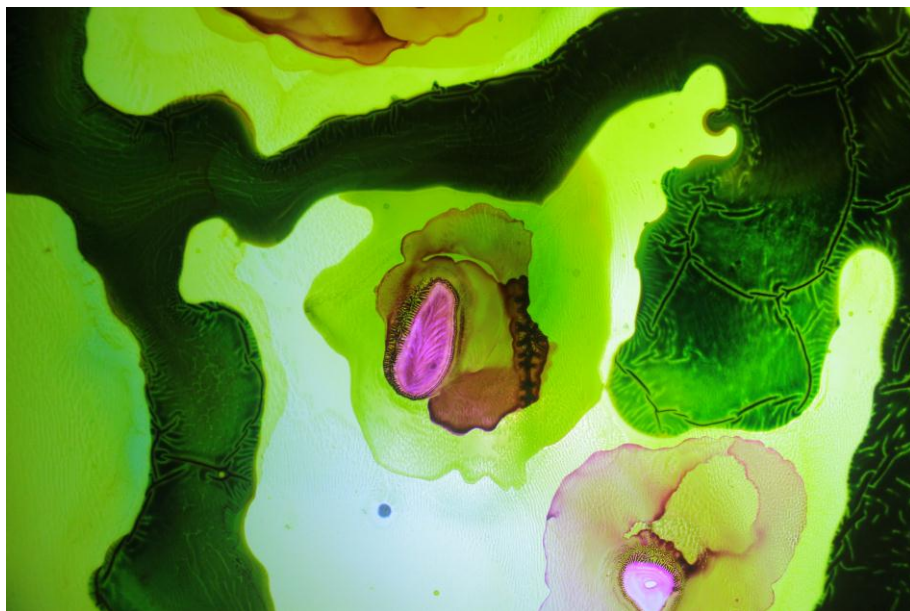


Gambar 3.2.15 Detail karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)





Gambar 3.2.16 Detail karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

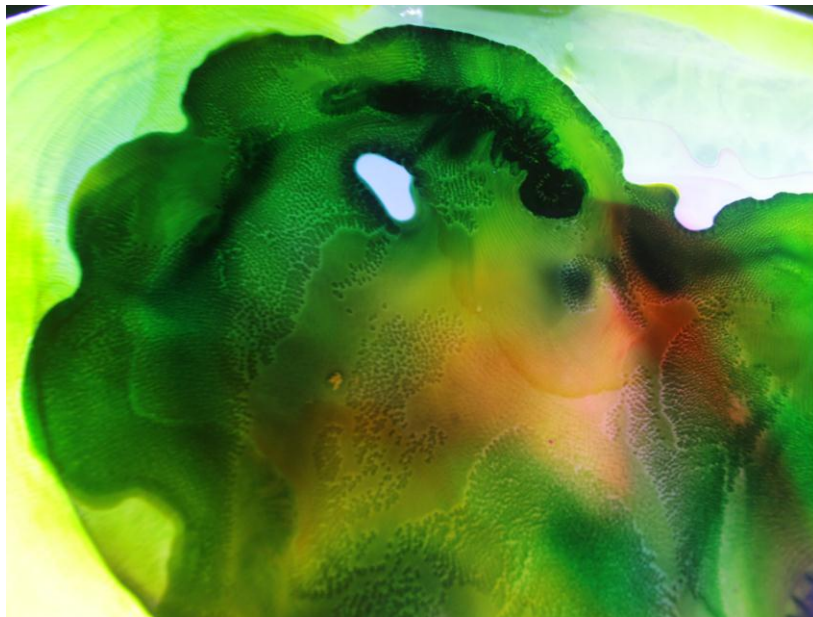


Gambar 3.2.17 Detail karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



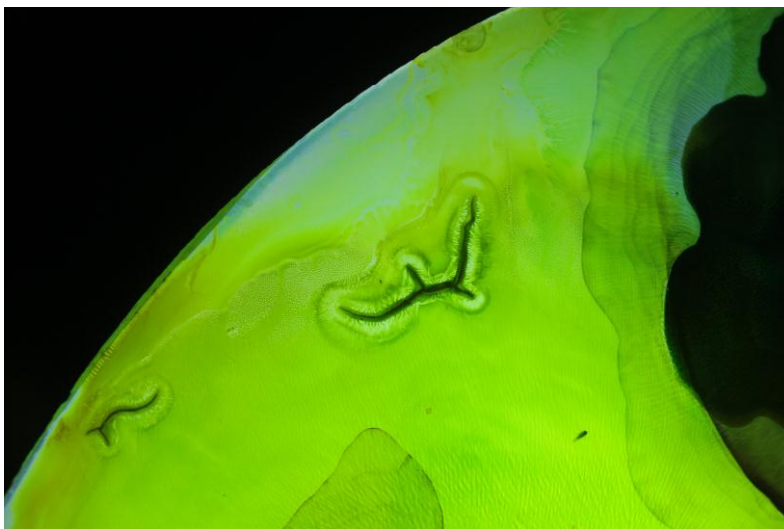
Gambar 3.2.18 Detail karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.2.19 Detail karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.2.20 Detail karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

Kemudian display karya dengan menerapkan sistem kerja mikroskop, dimana sampel disorot cahaya dari bawah, sehingga detail dari sampel dapat terlihat lebih jelas untuk dianalisa. Penulis mencoba memindahkan lensa mikroskop dengan ukuran yang lebih besar, dengan bentuk base seperti tabung lensa. Base menggunakan drum besi yang merupakan bekas penyimpanan bahan kimia. Selain itu penulis juga menampilkan sampel racun asli dengan menggunakan mikroskop digital dan video proses reaksi kimia saat pengerjaan karya yang terinspirasi dari sifat racun yang merusak dan menyebar, untuk menunjang karya utama. Untuk judul karya, penulis memilih judul “*Venom*”, yang artinya bias ular. Pemilihan judul tersebut dikarenakan visualisasi karya terinspirasi dari bentuk racun ular.



Gambar 3.2.21 Komponen Mikroskop

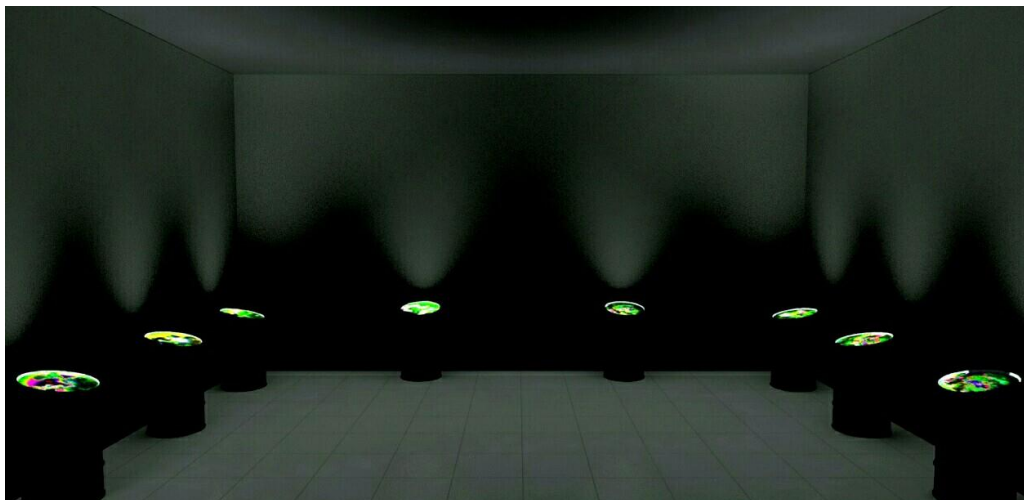
(Sumber : <https://alatlabdankimia.files.wordpress.com/2012/01/bagian-bagian-mikroskop.jpg>, diakses pada tanggal

27 April 2016)





Gambar 3.2.22 Proses aplikasi display  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.2.23 Sketsa display karya  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

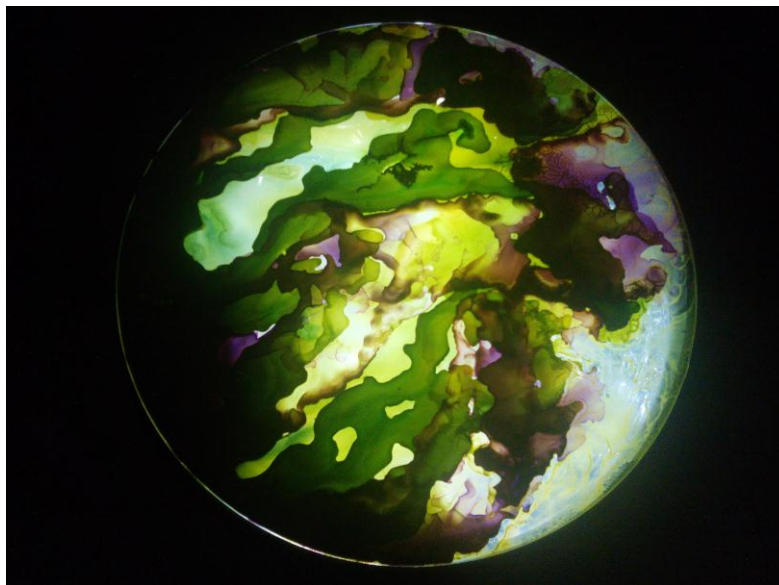


Gambar 2.3.24 Aplikasi display karya

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

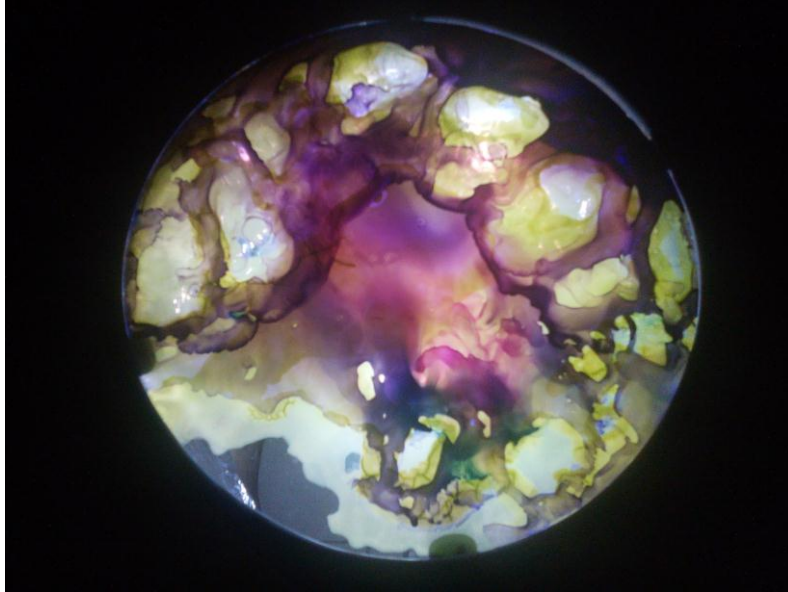
### 3.3 Visualisasi Karya

Keseluruhan visualisasi karya seri “*Venom*” digarap dengan menggunakan medium cat minyak di atas kaca. Semua karya berbentuk lingkaran dengan diameter 55 cm.



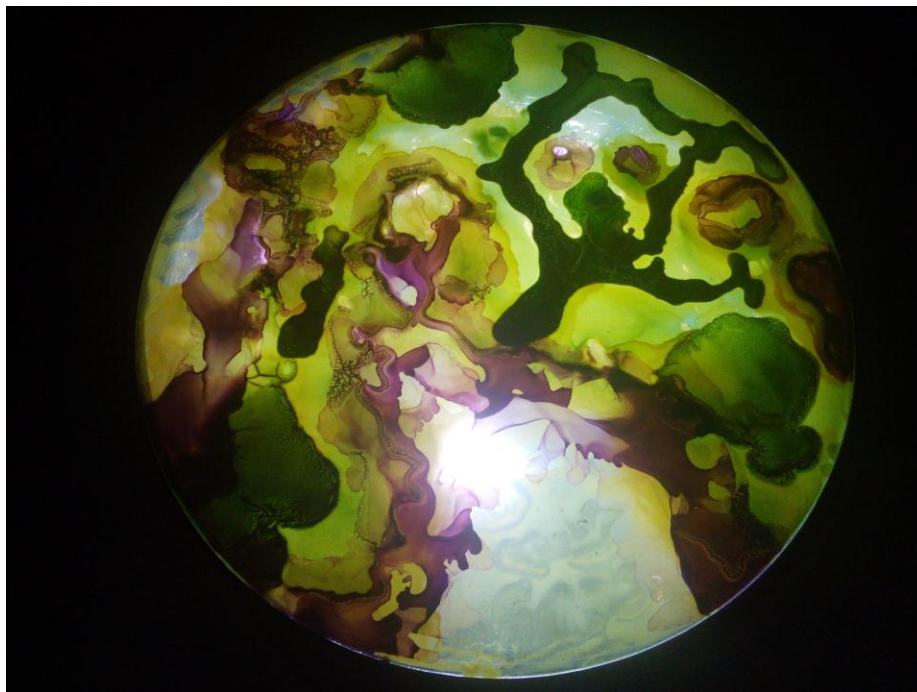
Gambar 3.3.1 Venom #1

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



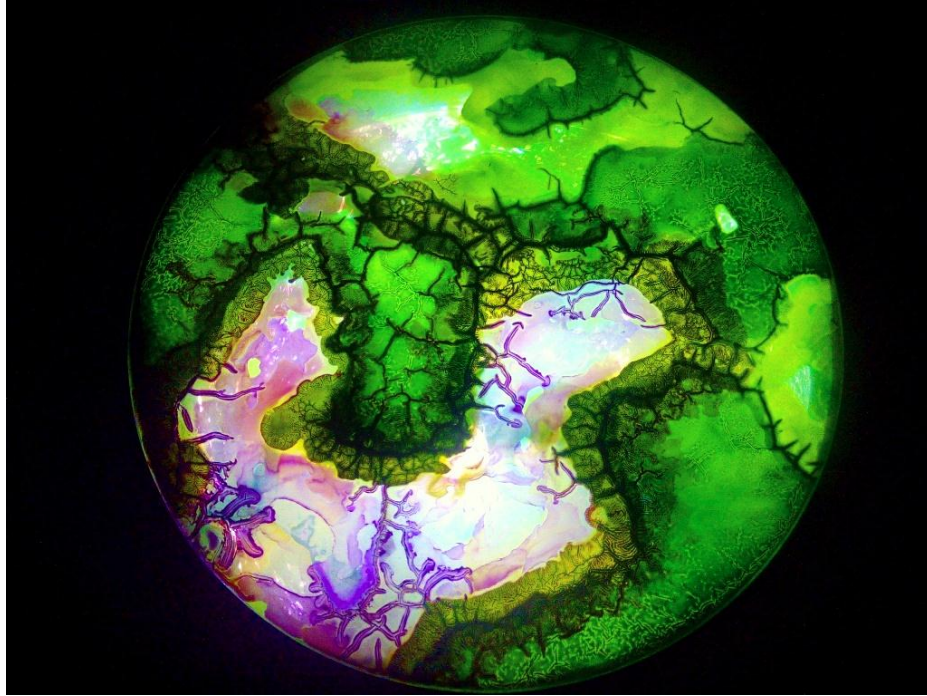
Gambar 3.3.2 Venom #2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

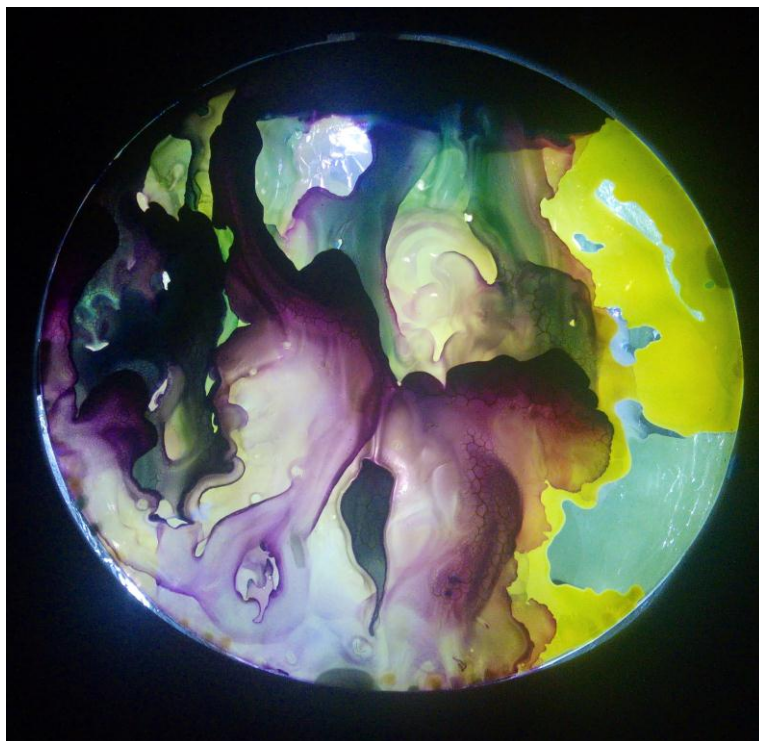


Gambar 3.3.3 Venom #3

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

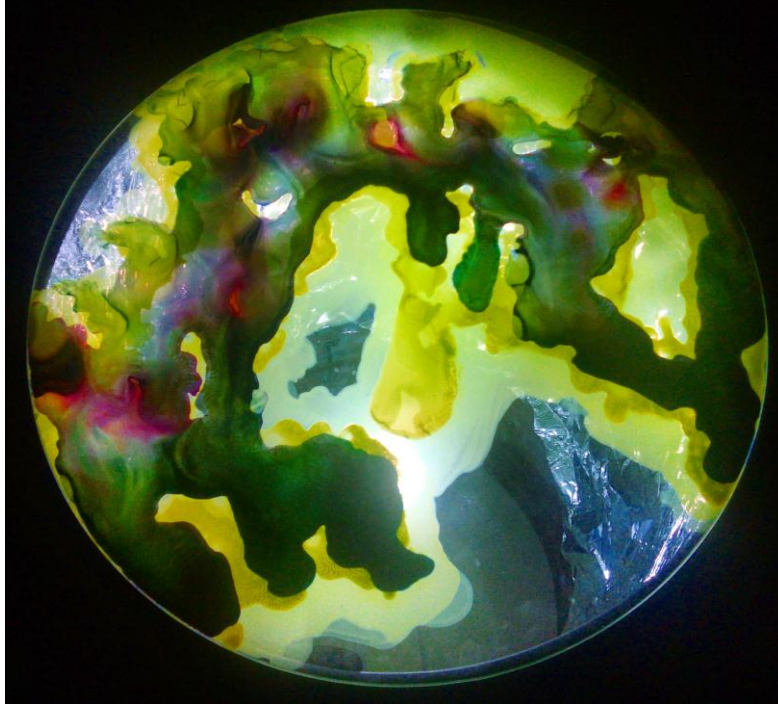


Gambar 3.3.4 Venom #4  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

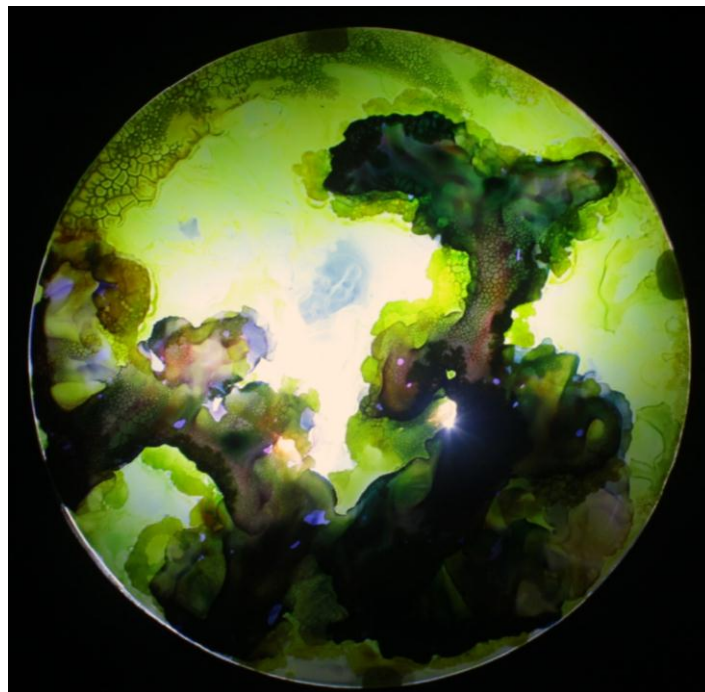


Gambar 3.3.5 Venom #5  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

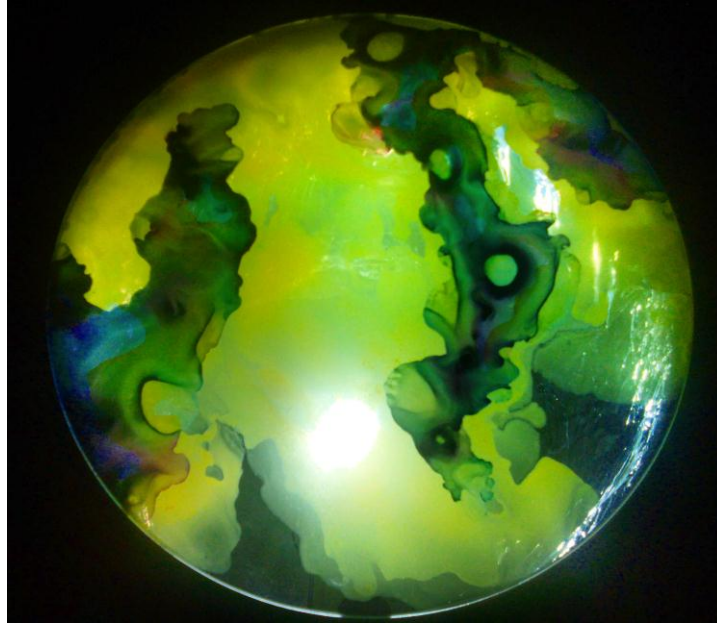




Gambar 3.3.6 Venom #6  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.3.7 Venom #7  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 3.3.8 Venom #8

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

#### 4. Kesimpulan

Ketika makhluk hidup terutama manusia melanjutkan kelangsungan hidupnya, mereka dituntut untuk mampu bertahan hidup. Secara umum, salah satu faktor yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia adalah racun, dikarenakan racun dapat menyebabkan salah satu organ tubuh manusia tidak dapat bekerja dengan baik. Dalam kehidupan sehari-hari, sebagian besar manusia beranggapan bahwa semua ular memiliki bisa (racun). Kemudian jenis ular yang dianggap memiliki racun tinggi oleh masyarakat terutama di Indonesia adalah ular king kobra. Karena dampaknya yang cukup berbahaya di masyarakat, racun ular terutama bentuknya dianggap menarik sebagai inspirasi dalam pembentukan visual sebuah karya seni. Melalui seni rupa, apa yang dianggap berbahaya bagi masyarakat bisa menjadi menarik dan lebih indah dengan komposisi yang tepat. Selain itu juga dapat menambah kekayaan morfologi visual dalam seni rupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna (Teori dan Kreativitas Penggunaannya)*, Edisi Kedua. Bandung : ITB.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : KANISIUS.
- Bagus, Lorens. 2002. *Kamus Filsafat*. Jakarta : Gramedia.
- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.

### Sumber Internet

- <https://evanputra.files.wordpress.com/2013/01/tabel-bahaya-senyawa.jpg?w=569&h=1024>, diakses pada 18 Maret 2016
- <https://alatlabdankimia.files.wordpress.com/2012/01/bagian-bagian-mikroskop.jpg>, diakses pada tanggal 27 April 2016
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Racun>, diakses pada tanggal 18 Februari 2016
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Bisa\\_ular](https://id.wikipedia.org/wiki/Bisa_ular), diakses pada tanggal 20 Maret 2016
- <http://www.aliciatormey.com/>, diakses pada tanggal 20 Mei 2016
- <http://johnmartono.com/>, diakses pada tanggal 18 Mei 2016

### Sumber Lain

- *Indonesian Journal of Legal and Forensic Sciences 2008*, Jakarta.