

**EFEK MEDIA SOSIAL TERHADAP REMAJA SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

Miftah Hasanudin

NIM. 15149104

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2020

EFEK MEDIA SOSIAL TERHADAP REMAJA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)
Program Studi Seni Rupa Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



Oleh

Miftah Hasanudin

NIM. 15149104

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

2020

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

EFEK MEDIA SOSIAL TERHADAP REMAJA SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Oleh
MIFTAH HASANUDIN
NIM. 15149104

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal 16 Maret 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji : I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.
Penguji Utama : Alexander Nawangseto M., S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Deni Rahman, S.Sn., M.Sn.

()
()
()

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 20 Maret 2020
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftah Hasanudin
NIM : 15149104
Tempat, Tgl.Lahir : Sragen, 18 Agustus 1996
Alamat Rumah : Desa Dempul RT.21 RW.03, Gemolong, Sragen
Program Studi : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

“Efek Media Sosial Terhadap Remaja Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan (plagiarisme) dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 17 Maret 2020
Yang menyatakan,

Miftah Hasanudin
NIM. 15149104

ABSTRAK

“Efek Media Sosial Terhadap Remaja Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” merupakan judul Tugas Akhir yang di latar belakang oleh besarnya pengaruh media sosial terhadap kehidupan sehari-hari, seperti pola interaksi dan perkembangan cara berfikir remaja. Segmen remaja dipilih karena usia tersebut merupakan masa peralihan seseorang menuju dewasa, usia ini juga disebut usia kegoncangan dimana seseorang mulai masuk pada lingkungan dan pergaulan yang lebih luas. Hal tersebut menjadi alasan mengapa mengangkat persoalan tersebut kedalam seni lukis, dengan tujuan agar ada sebuah pemantik untuk memulai pembicaraan tentang efek media sosial terhadap remaja, serta menjelaskan proses penciptaan dan estetika visual di dalamnya. Penciptaan karya mengacu pada tiga tahapan penciptaan yang dikemukakan oleh L.H. Chapman, meliputi upaya menemukan gagasan awal, mengembangkan, menyempurnakan dan memantapkan gagasan awal, dan visualisasi dalam medium. Hasil yang diperoleh dari penciptaan karya ini adalah karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja, hasil lainnya adalah pengetahuan tentang alat, bahan, serta teknik garap, serta pengetahuan tentang efek media sosial terhadap remaja.

Kata Kunci; Efek, Media Sosial, Remaja, Seni Lukis

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga pengerjaan Tugas Akhir Kekaryaannya yang berjudul “Efek Media Sosial Terhadap Remaja Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai syarat ujian mencapai derajat sarjana (S1) Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesaiannya Tugas Akhir Kekaryaannya ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi memberikan dukungan moril maupun materi. Kesempatan kali ini saya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Wakimin dan Ibu Purwanti selaku orang tua yang senantiasa memberikan dukungan serta kebebasan.
2. Dr. Drs. Guntur, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta
4. Amir Gozali, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan dan Kaprodi Seni Rupa Murni yang selalu memberi motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Deni Rahman, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademik dan dosen pembimbing TA yang telah membantu proses perkuliahan serta tugas akhir.
6. Drs. IGN Nurata, M.Sn., Drs. Sukirno, M.Sn., Syamsiar, S.Pd., M.Sn., Amir Gozali, S.Sn., M.Sn., I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., Bapak Bonyong Muniardie, selaku dosen pengampu Seni Lukis yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan dan motivasi selama berproses dalam penciptaan karya seni lukis di ISI Surakarta.

7. Seluruh dosen jurusan Seni Rupa Murni yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan selama perkuliahan di ISI Surakarta
8. Teman-teman angkatan 2015 serta teman-teman seni rupa murni.

Semoga penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini tentunya masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya, saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir Kekaryaannya ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



Penulis

Miftah Hasanudin

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan Penciptaan	8
D. Manfaat Penciptaan	8
E. Tinjauan Karya	9
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	17
A. Konsep Non Visual	17
B. Konsep Visual	20
BAB III. PROSES PENCIPTAAN KARYA	28
A. Metode Penciptaan	28
B. Proses Perwujudan.....	30
BAB IV. KARYA	54
A. Pengantar Karya.....	54
B. Deskripsi Karya.....	55
BAB V. PENUTUP	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Jean-Michel Basquiat “ <i>Horn Player</i> ”	9
Gambar 2. Karya Eddie Hara “ <i>Painting Is Believing</i> ”	11
Gambar 3. Karya Heri Dono “ <i>OH tv</i> ”	13
Gambar 4. Karya Heri Dono “ <i>Going away from tv</i> ”	14
Gambar 5. Karya Wedhar Riyadi “ <i>Taman Floating Eyes</i> ”	15
Gambar 6. Screenshot karya Andy Warhold	34
Gambar 7. Screenshot video klip BlackPink.....	34
Gambar 8. Sketsa	36
Gambar 9. Sketsa.....	37
Gambar 10. Sketsa.....	37
Gambar 11. Kuas	39
Gambar 12. Pisau palet.....	40
Gambar 13. Palet	41
Gambar 14. Kain lap.....	42
Gambar 15. Spanram	43

Gambar 16. <i>Gun tacker</i>	44
Gambar 17. Kanvas	45
Gambar 18. Cat acrylic.....	46
Gambar 19. <i>Spraypaint</i>	47
Gambar 20. Sketsa di kanvas.....	50
Gambar 21. Proses pewarnaan.....	51
Gambar 22. Penggarapan detail	52
Gambar 23. Karya 1 “Kambing Hitam hari ini”	55
Gambar 24. Karya 2 “Narkisos kala ini”	57
Gambar 25. Karya 3 “Si(apa)malakama”	59
Gambar 26. Karya 4 “Penciptaan Adam dalam suasana yang cair”	61
Gambar 27. Karya 5 ”Mempertanyakan setiap sisi”	63
Gambar 28. Karya 6 “Imitating The Imitation Game”	65
Gambar 29. Karya 7 “Kidnaping Warhol from Instagram”	66
Gambar 30. Karya 8 “Kutukan datang”	68
Gambar 31. Karya 9 “Kersaning Jaman”	69

Gambar 32. Karya 10 “Mabuk dunia maya”.....	71
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penulis tumbuh di era yang disebut sebagai era modernitas, yaitu sebuah masa dimana teknologi telah mengalami perkembangan dengan sangat pesat. Salah satu cabang teknologi yang mengalami perkembangan dengan sangat pesat ini adalah media. Media yang dulunya hanya sebuah alat yang lebih cenderung melakukan komunikasi satu arah seperti televisi, radio, koran kini mulai meredup walaupun tidak benar-benar kehilangan pasarnya. Hal-hal tersebut kini mulai tergantikan oleh adanya media sosial yang menawarkan kemudahan dalam penggunaannya dan mempunyai fungsi yang hampir sama, yaitu sebagai sebuah alat untuk mencari hiburan atau informasi.

Media sosial adalah media baru yang menggantikan peran dari televisi, radio, serta koran tadi. Media sosial dirasa lebih simpel, efisien, serta penggunaanya lebih mudah melakukan interaksi, saling bertukar pendapat, argumen, informasi, dan hal-hal lainnya, terutama mengenai apa yang menjadi suatu menarik dan punya nilai bagi penggunaanya. Persoalan tentang media sosial ini menjadi hal yang menarik bagi penulis, yaitu bagaimana penulis menjadi sangat akrab dengan media sosial di dalam kesehariannya. Keakraban dengan media sosial ini pulalah yang kini menjadi sebuah masalah, dan permasalahan media sosial ini menjadi penting dikarenakan media

sosial telah ikut membentuk atau merubah pola hidup dalam kesehariannya dan bahkan bukan tidak mungkin pula ikut membentuk serta merubah pola-pola hidup ke depan.

Media sosial yang dimaksudkan di sini adalah media *online* yang sering dipergunakan sehari-hari, seperti *You Tube, Blog, Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp*. Dalam pengaplikasiannya ada yang bersifat umum ataupun semi *private*. Di sana kita bisa mencari, mengunggah, mengunduh, ataupun saling bertukar konten.

Dalam konteks budaya sekarang-kebiasaan yang dilakukan terus menerus hingga menjadi sebuah hal lumrah-di Indonesia utamanya, media sosial sudah sangat populer, terutama di kalangan remaja. Remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, batasan usia remaja menurut WHO adalah dari 12 sampai 24 tahun, sedangkan menurut kementrian kesehatan di Indonesia adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum menikah¹. Karena perbedaan pendapat mengenai definisi remaja tersebut maka dalam tugas akhir ini yang dianggap sebagai remaja adalah mereka yang mulai masuk pada awal usia belasan dan akhir duapuluhan. Aktivitas keseharian mereka seolah tak dapat dipisahkan dari media sosial, dari kebanyakan informasi yang dapat kita lihat dari acara *talkshow-bincang-bincang* yang mengulik kehidupan pribadi seseorang, acara semacam ini

¹<https://eprints.uny.ac.id/8119/4/bab%25205%2520-08520244018.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwipldTNwv3nAhUCfx0xDikQFiAMegQICRAB&usg=AOvVaw2ryTHbBeYW9hhmLN1TLuiF>. Diakses oleh Miftah pada tanggal 3 Maret 2020, pada pukul 12.30.

akan mudah ditemui di unggahan You Tube-atau dari lingkungan di sekitar kita, saat ditanyakan hal apa yang pertama kali anda lakukan saat bangun tidur? Kebanyakan orang yang diberi pertanyaan tersebut pasti menjawab mengecek handphone dan media sosial mereka. Tak hanya sampai di situ, bahkan media sosial juga ikut hadir dalam aktivitas sehari-hari seperti sebuah unggahan pada *instastory*, status *whatsapp*, atau pada fitur-fitur lain yang memang ditawarkan oleh media sosial. Jawaban semacam ini pula yang penulis dapat ketika berdiskusi pada teman-teman di lingkungan kampus serta rumah.

Efek dari media sosial yang dimaksud disini adalah persoalan-persoalan yang muncul atau lahir dari penggunaan atau adanya media sosial sebagai salah satu media daring yang dapat diakses oleh siapa saja, di sini penggunaannya bisa dengan mudah ikut berpartisipasi dan menciptakan konten dari media sosial yang digunakannya. Efek media sosial adalah sebuah titik awal yang digunakan penulis untuk masuk ke dalam pembahasan lebih jauh tentang media sosial, yaitu mengenai pengaruh dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan pada masa mendatang, baik itu tentang kehidupan personal penulis maupun remaja umumnya. Salah satu hal mendasar dari pembahasan tentang efek media sosial ini dapat kita lihat dari pola hidup keseharian kita. Semakin berkembangnya media sosial berarti semakin memberi kemudahan kepada kita untuk mencari atau memberi informasi, dan dari informasi yang didapat inilah seorang akan mengolahnya untuk mengambil suatu keputusan.

Kemajuan yang tak mempunyai batas yang jelas mengenai etika bersosial media inilah yang menjadi sebuah masalah, oleh karena kemudahan siapa saja untuk mencari atau memberi informasi ini banyak pihak yang berdasar kebutuhannya memalsukan informasi demi sebuah keuntungan, baik itu yang bersifat materiil ataupun abstrak. Hal tersebut merupakan sebuah persoalan yang sangat fatal bila kita sadari akibat dari informasi yang salah tersebut adalah sebuah tindakan yang salah pula. Contoh tentang kemajuan, informasi dan pengaruhnya pada kita, *The Imitation Game* adalah film tentang seorang ahli kode dalam perang dunia kedua yang menggunakan mesin untuk memecahkan kode-kode yang pemecahannya di luar batas kemampuan manusia, berdasarkan informasi yang dipecahkannya tersebut perang dunia diprediksi berakhir 2 tahun lebih cepat dan menyelamatkan 14 juta nyawa yang mungkin akan menjadi korban jika perang tersebut terus berlanjut. Hal tersebut adalah sebuah contoh betapa berpengaruhnya kemajuan teknologi dan perputaran informasi terhadap kehidupan sehari-hari dan bahkan terhadap kehidupan pada masa mendatang.

Istilah dunia dalam genggaman dewasa ini nampak begitu nyata dengan kemajuan media yang dapat diakses oleh siapa saja ini, informasi berputar dengan begitu cepat di sekitar kita dengan masing-masing konteks yang dibawanya. Contoh efek dari media sosial ini dialami penulis secara pribadi (hal ini terjadi saat usia penulis 22 tahun), yaitu sebuah kesalahpahaman karena status di *whatsapp*. Penulis dalam media sosial pribadi tersebut mengunggah salah satu foto simpatisan PKI yang

didapat dari bacaan *online* atau *ebook* pada aplikasi ipusnas, dalam konteks tersebut yang penulis maksud adalah pembacaan tentang sejarah Indonesia, tentang tokoh-tokoh dan problematika yang ada diawal berdirinya Republik Indonesia. Unggahan di status whatsapp tersebut adalah foto dari Tan Malaka dengan *caption* '*ana dalam ombo kok malah ngiwo*', namun dari salah satu penangkapan teman penulis ihwal status tersebut adalah bahwa penulis tertarik dan punya simpati lebih pada mahzab atau paham komunisme.

Menjadi pengertian umum bagaimana persepsi masyarakat umumnya terhadap orang-orang yang dianggap memiliki ketertarikan dengan paham komunisme yang sering disandingkan pula oleh masyarakat kita dengan paham atheisme. Salah seorang teman tersebut tak dapat menangkap maksud dan konteks dari apa yang diunggah oleh penulis tersebut untuk membaca dan mencari tahu mengapa hal-hal tersebut bisa ada dan terjadi. Efek yang didapat karena hal tersebut sampai terbawa kedalam lingkup hubungan pertemanan serta keadaan psikologis personal sebagai individu, mulai dari merenggangnya hubungan pertemanan sampai rasa paranoid terhadap bacaan-bacaan yang berbau komunisme, dan anggapan sebagai orang yang tak beragama. Hal penting yang ingin disampaikan dari hal tersebut adalah bahwa betapa intimnya pengaruh media sosial terhadap kehidupan keseharian kita. Persoalan semacam ini mungkin pula terjadi pada remaja lain, dengan konteksnya yang berbeda.

Segmen remaja dipilih dalam tugas akhir ini sebagai fokus pembahasan karena usia tersebut merupakan masa peralihan seseorang menuju kedewasaan, usia ini juga disebut sebagai usia kegoncangan di mana seorang mulai masuk pada lingkungan dan pergaulan yang lebih luas. Remaja-remaja inilah yang kelak akan menjadi pengganti atas generasi yang lebih tua, oleh karenanya pembahasan efek media sosial terhadap remaja ini dirasa menjadi penting untuk menjadi sebuah bahan kajian.

“Sosial media sejak lama sebenarnya menjadi fakta penting. Persoalannya sosial media bisa positif bisa negatif. Saat ini masing-masing individu tidak terlalu selektif dalam melihat informasi itu sehingga lebih banyak negatifnya yang diserap oleh anak-anak itu” ujar pakar kesehatan masyarakat, prof. Siswanto Agus Wilopo. Ia juga memaparkan melalui sosial media remaja memperoleh akses terhadap berbagai macam informasi. Tanpa kemampuan menyaring informasi tersebut, keberadaan informasi ini dapat memberikan dampak buruk pada kondisi psikologis remaja.²

Salah satu kecenderungan buruk remaja dalam bermedia sosial lainnya adalah menjadi “budak konten” mereka selalu merasa mempunyai tuntutan untuk tampil menarik dengan apa yang mereka unggah, tak urung ini menjadi sebuah hal buruk ketika terbawa dalam keseharian mereka. Perihal ini tanpa disadari dapat memicu gangguan kesehatan pada psikologis remaja ; mulai dari berkurangnya rasa percaya diri karena tak mampu tampil sesuai intepretasi mereka ataupun justru sebaliknya, ia

² <https://ugm.ac.id/id/berita/16184-media-sosial-jadi-pemicu-depresi-pada-remaja>. diakses oleh Miftah pada tanggal 21 Desember 2019, pada pukul 11:44.

akan tampil narsis yang akan membawa remaja tersebut menjadi seorang yang egois, dan tentunya banyak hal-hal lainnya yang dapat dipicu oleh media sosial ini.

Pengalaman-pengalaman mengenai media sosial tadi menjadi sumber ide bagi penulis untuk memaknainya menjadi sebuah tema dalam penggarapan tugas akhir ini. Hakikat seni adalah merumuskan hal-hal, mengatasi resistansi, membawa kekuatan-kekuatan yang tak bersahabat ke dalam kendali, membentuk kesatuan dari apa yang berbeda dan bertentangan³ Hal inilah alasan mengapa konteks dari efek media sosial terhadap remaja ini menjadi menarik untuk diangkat atau dibahas sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan yang diangkat dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah :

1. Bagaimana konsep non-visual dan konsep visual karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja?
2. Bagaimana proses menciptakan karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja?
3. Bagaimana bentuk dan isi karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja?

³ Lukacs dalam Goenawan Mohamad. 2005. *Setelah Revolusi Tidak Ada Lagi*. Pustaka Alvabet. Hal. 167.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penciptaan karya seni lukis tugas akhir ini mempunyai tujuan :

1. Menjelaskan konsep non-visual dan konsep visual penciptaan karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja.
2. Menjelaskan proses penciptaan karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja.
3. Menjelaskan bentuk dan isi karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis menjadi pembelajaran untuk mengulas sebuah persoalan tentang efek media sosial terhadap remaja dengan lebih cermat, hal ini juga memberikan pengetahuan tentang bagaimana baiknya menyikapi media sosial.
2. Bagi lembaga ISI Surakarta dapat menjadi salah satu kekayaan di bidang akademis dan dapat dijadikan salah satu rujukan untuk tema-tema penulisan yang memiliki kesamaan pada tema media sosial ataupun remaja.
3. Bagi masyarakat umum dengan adanya tugas akhir ini semoga dapat dijadikan sebagai sebuah bahan pembelajaran ataupun pengetahuan, terutama terkait efek yang mempengaruhi pola interaksi dan perkembangan remaja yang disebabkan oleh media sosial.

E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Dalam tinjauan karya dihadirkan beberapa karya untuk dijadikan sebagai rujukan atau sebagai komparasi dengan karya yang akan dibuat nantinya, karya-karya yang dijadikan sebagai tinjauan karya antara lain karya-karya dari Jean-Michel Basquiat, Eddie Hara dan Heri Dono

a. Tinjauan visual.



Gambar 1.

Jean-Michel Basquiat, *horn players*, 243x190 cm, acrylic and oilstick on three canvas panels mounted on wood supports, 1983 (<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/late-europe-and-americas/modernity-ap/a/basquiat-horn-players> diakses oleh Hasanudin pada tanggal 24 april 2019 pada pukul 19.12)

Ketertarikan penulis pada karya-karya *Raw art* banyak memberikan pengaruh pada bentuk-bentuk dalam lukisan untuk tugas akhir ini. *Raw art* (seni mentah, seni kasar) dipakai sebagai sebuah istilah untuk menyebutkan seni yang dibuat di luar budaya resmi (seni yang tak pernah dilembagakan)⁴.

Cara kerja otak kita yang paling umum dalam menanggapi sebuah hal adalah senang terlebih dahulu lalu mempertimbangkan alasan yang dapat memverifikasi hal tersebut⁵. Basquiat adalah salah satu tokoh yang paling dikenal dalam genre ini terutama di kalangan anak muda dan bagaimana cara dia membentuk karyanya merupakan sebuah hal yang menarik bagi penulis-kebebasan dalam membuat bentuk, menggaris, menggunakan warna, menampilkan teks-karena menunjukkan ada sebuah teknis yang begitu luar biasa lepas dalam membuat karya, terutama dalam seni lukis.

Sebagai sebuah analogi atau gambaran tentang pengaruh karya dari basquiat dalam tugas akhir ini adalah seperti sebuah pupuk bagi tanaman, pupuk tersebutlah yang membuat tanaman tumbuh lebih subur, akan tetapi bukan hanya karena pupuk tersebut tanaman ini tumbuh, ia tumbuh karena ada bibit, tanah, air, dan cahaya matahari yang juga menjadi sebuah aspek bagi tumbuhnya tanaman tersebut⁶.

Kebebasan dalam hal teknis itulah yang menjadi pupuk dalam karya tugas akhir ini, yang tentunya kebebasan tersebut diadopsi sesuai kemampuan penulis dalam membuat karya. Oleh karenanya dari segi bentuk yang dipilih serta tata bahasa visual

⁴Mikke Susanto. 2011, *Diksi rupa*. Yogyakarta; DictiArt Lab dan Djagat Art House. Hal. 286.

⁵ https://m.youtube.com/watch?v=R2LLQt_8aWL. Diakses oleh Hasanudin pada 21 oktober 2019, pada pukul 21.00.

⁶ Analogi ini penulis pinjam dari Richard Dawkins dalam buku *The Selfish Gene*.

yang dipakai dapat dilihat sebagai sebuah autentikasi karya tugas akhir ini, karna aspek tersebut tidak ada sangkut pautnya dengan karya Basquiat.



Gambar 2.

Eddie Hara, *painting is believing*, 150x200 cm, acrylic on canvas, 2015(<https://www.cobosocial.com/art-and-design/eddie-hara-the-punk-uncle-of-indonesian-contemporary-art/>diakses oleh Hasanudin pada tanggal 24 april pada pukul 21.03)

Dalam karya ini Eddie Hara menyoal tentang masalah kelautan yang terjadi di Indonesia. Masalah kelautan merupakan salah satu persoalan yang menarik perhatian Eddie Hara, Eddie Hara menggambarkan *icon* gurita dengan salah satu lengan tentakelnya yang terluka sebagai simbol rusaknya kelautan atau perairan Indonesia. Karya Eddie Hara menampilkan objek naif dengan kecenderungan pewarnaan yang dekoratif, serta kecenderungan pengambilan dan pendeformasian objek-objek yang sudah ada untuk dia kemas sebagai media pembahasaanya.

Penulis memilih karya dari Eddie Hara sebagai tinjauan karena mempunyai relasi dengan karya tugas akhir ini dari segi cara pembahasaan, kesamaan tersebut dapat dilihat dari bagaimana bentuk antara karya tugas akhir ini dan karya Eddie Hara yang sama-sama cenderung mengambil bentuk-bentuk yang sudah ada yang kemudian diolah berdasar imajinasi pelukis. Objek eddie Hara adalah tokoh imajinatif yang dipengaruhi komik modern amerika, superhero, animasi, dan juga perkembangan musik rock di era 90-an yang menurutnya mempunyai nilai sarkastik, protes, dan lucu. Sedang pada tugas akhir ini objek yang diambil cenderung dari kisah, tokoh mitologi atau sebuah narasi yang cukup familiar di masyarakat yang lalu divisualkan berdasar imajinasi penulis, perbedaan objek yang dipilih tentu akan menghadirkan kesan yang berbeda antara keduanya. Oleh karenanya perbedaan kesan dalam karya itulah yang dapat dilihat sebagai sebuah hal yang berlainan dari cara membujuk yang ingin disampaikan antara karya Eddie Hara dan karya dalam tugas akhir ini.

b. Tinjauan non-visual



Gambar 3.

Heri dono, *oh tv*, 200x150 cm, acrylic on canvas, 2013 (<https://lukisanku.id/lukisan-oh-tv-heri-dono/> diakses oleh Hasanudin pada tanggal 15 februari 2019, pada pukul 19.36).

Karya yang dipilih sebagai tinjauan ini adalah salah satu kritik Heri Dono terhadap maraknya tayangan televisi yang tidak pantas ditonton oleh anak-anak, yang nota bene kedepannya akan menjadi *jago* (andalan) di masa depan.

Karya ini dipilih sebagai tinjauan karena mempunyai isu yang hampir serupa dengan isu media yang diangkat dalam tugas akhir ini, akan tetapi isu ini telah banyak

mengalami perubahan dalam perkembangannya. Media sosial yang diangkat dalam tugas akhir ini mempunyai lebih banyak kompleksitas persoalan karena fitur yang ditawarkanpun sudah banyak mengalami inovasi, salah satunya dengan adanya kemudahan dalam melakukan komunikasi dua arah yang agak sulit dilakukan oleh pengguna media televisi, koran, ataupun radio, serta penggunaanya bisa memilih apa informasi yang ingin mereka ketahui. Poin tersebutlah yang menjadi garis pembeda dengan isu tentang media yang diangkat oleh Heri Dono, dapat dikatakan tema tugas akhir ini melanjutkan dari apa yang telah dipersoalkan Heri Dono dahulu.



Gambar 4.

Heri Dono, *going away from tv life*, 200x150 cm, mixed media on canvas, 2008
(<https://lukisanku.id/lukisan-going-away-fr-tv-life-heri-dono/> diakses oleh Hasanudin pada tanggal 23 april 2019 pada pukul 20.38)

Karya ini merupakan salah satu karya dari Heri Dono yang mengulas permasalahan seputar media yaitu televisi. Karya ini ditampilkan guna menguatkan

atau menunjukkan bahwa isu tentang media ini merupakan soal yang memang nyata dalam masyarakat kita. Heri Dono banyak membuat karya-karya yang mengangkat isu soal media.

Media sebagai salah satu penyuplai yang memberikan informasi, hiburan, serta segala hal yang menjadi atau dijadikan ketertarikan kita, banyaknya peranan dari media inilah yang dirasa akan menjadi menarik untuk diangkat sebagai sumber ide penciptaan tugas akhir. Karya tinjauan ini dihadirkan untuk mempertegas bahwa tema media ini cukup penting hingga banyak diangkat menjadi sebuah karya.



Gambar 5.

Wedhar Riyadi, *taman floating eyes*, variable dimension, instalasi, 2017
(<https://www.mymagz.net/taman-floating-eyes-oleh-wedhar-riyadi/> diakses oleh Hasanudin pada tanggal 19 februari 2020 pada pukul 01.30 wib)

Dalam wawancaranya dengan mymagz.net Wedhar Riyadi mengatakan bahwa karyanya ini adalah respon atas kemajuan teknologi dan era keterbukaan yang berpengaruh dengan cara orang berpendapat di ruang public. Tetapi juga ada semacam “pengawasan” karena kita membagikan apapun ke ranah dunia maya, mulai dari data pribadi hingga lokasi atau tempat kita secara akurat. Kita dapat melihat kegiatan orang lain melalui layar telepon pintar kita. Namun disisi lain terdapat hal yang berkurang yakni interaksi sosial dan interaksi langsung.⁷

Berdasar keterangan tersebut dapat dipahami bahwa karya dari wedhar tersebut secara garis besar mempunyai kesamaan tema dengan tugas akhir ini, oleh karenanya menjadi penting rasanya menjadikan karya tersebut sebagai sebuah tinjauan. Terutama untuk menunjukan bahwa tema tentang persoalan media sosial ini memang tengah terjadi dalam masyarakat kita. Namun selain persoalan itu ingin disampaikan pula sisi yang menjadi batas pembeda antara tugas akhir ini dengan karya dari Wedhar Riyadi; walaupun mempunyai tema besar yang sama yaitu tentang media sosial akan tetapi segmentasi pengguna media sosial yang diangkat oleh Wedhar lebih mengarah kepada pengguna dari semua usia, sedang dalam tugas akhir ini tema media yang diangkat ingin difokuskan pada segmentasi usia remaja.

⁷ <https://www.mymagz.net/taman-floating-eyes-oleh-wedhar-riyadi/> diakses oleh Hasanudin pada tanggal 19 februari 2020 pada pukul 01.30 WIB.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN

Konsep karya dalam Tugas Akhir ini secara garis besar adalah sebagai sebuah media untuk mengungkapkan ide yang mengganjal ataupun menyenangkan, media bermain, ekspresi atau mengungkapkan kritik atas pengalaman yang di dapat atau rasakan dari kehidupan sehari-hari. Seni lukis adalah media ungkap untuk menyalurkan opini sekaligus sebagai sebuah pengingat atas permasalahan yang pernah dialami. Penciptaan sebuah lukisan dipicu pula oleh sebuah kepuasan serta kebanggaan yang di dapat setelah sebuah karya selesai digarap.

A. Konsep Non-visual

Lukisan adalah sebuah instrument untuk menyampaikan apa-apa saja yang menarik dan punya nilai bagi pelukis.

John Dewey melihat keterkaitan erat antara seni dan pengalaman sehari-hari. Baginya seni berakar dari pengalaman-pengalaman yang intens dan koheren. Seperti pengalaman tentang makanan yang mengesankan, misalnya. Karya seni membantu memformulasi dan mereartikulasi pengalaman manusia, mengajar kita bagaimana sebaiknya melihat dan merasa, karena itu pengalaman estetik bersifat 'paradigmatik' bagi seluruh pengalaman kita sehari-hari.⁸

Kesan-kesan psikologis yang melekat pada diri kita seperti rasa senang, marah, suka, tidak suka, bahagia, ataupun sedih yang ikut muncul saat kita bermedia sosial-baik itu yang muncul sebelum, saat, ataupun setelah-banyak memberikan persoalan

⁸Bambang Sugiharto, 2013, *untuk apa seni?*, Bandung; pustaka matahari. Hal. 31.

pada kita, baik dalam bentuk positif maupun negatif. Hal tersebutlah yang dianggap sebagai pengalaman sehari-hari yang terjadi secara intens dan koheren yang akan divisualkan dalam tugas akhir ini.

Persoalan-persoalan inilah yang harus dijawab atau diutarakan, dan pada akhirnya dalam konteks tugas akhir ini menjadi karya seni lukis sebagai wujud atas apa yang diformulasi dan diartikulasikan, terutama mengenai efeknya terhadap para remaja. Masa remaja yang dianggap sebagai masa yang riskan (kegoncangan) karena di masa itulah seseorang mengalami proses peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa, di usia ini seseorang mulai masuk pada lingkungan dan pergaulan yang lebih luas. Proses inilah yang bisa dibilang menentukan serta membentuk kedewasaan seseorang. Media sosial sebagai tempat pergaulan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun memberikan pengaruh yang luar biasa besar pada proses perkembangan remaja saat ini.

Poin utama yang ingin disampaikan seperti yang telah dikutip oleh penulis di atas “mengajar kita bagaimana sebaiknya melihat dan merasa ”, membantu kita meresistensi persoalan-persoalan yang ada, terutama seputar efek media sosial yang menjadi sumber ide dalam tugas akhir ini.

Dalam tugas akhir ini hal-hal tersebut dilihat dari beberapa poin, antara lain tentang;

1. Psikologi

Efek media sosial terhadap remaja yang dijadikan sebagai sumber ide tugas akhir ini salah satunya ditinjau tentang keterkaitannya dengan psikologi, informasi

yang didapat dari media sosial lebih kurang sangat berpengaruh terhadap cara berfikir-seseorang yang semula tenang bisa tiba-tiba merasa marah setelah melihat sebuah kasus kekerasan yang dia lihat dari media sosial-yang akan dia bawa dalam kehidupan sehari-hari. Hal-hal semacam inilah yang akan menjadi sebuah bahan pembahasan dalam tugas akhir ini.

2. Egoisme

Egoisme adalah sifat yang selalu mementingkan kehendak pribadi dan meniadakan kepentingan umum. Hal semacam ini menjadi sangat buruk jika diaplikasikan dalam hubungan sosial. Sedang media sosial yang notabene adalah media yang digunakan untuk menjalin hubungan sosial kini mulai beralih fungsi, keterangan “pengikut” dan “mengikuti” yang ditawarkan media sosial seperti instagram dan twitter kini telah membangun nilai baru yang membangun persoalan tentang egoisme, orang kini merasa sangat penting untuk memiliki banyak “pengikut” hingga hal ini memicu persaingan yang pada akhirnya lari pada terbentuknya iklim egoisme. Persoalan tentang egoisme semacam itulah yang dibahas dalam tugas akhir ini.

3. Pendidikan Media

Bila mendengar kata pendidikan yang terberserit dalam benak kita pertama kali adalah sebuah hal yang tentunya positif, akan tetapi sebenarnya nilai positif atau negatif tersebut tergantung pada pola atau bentuk pendidikan yang diterapkan. Dalam konteks tugas akhir ini pola dan bentuk pendidikan dari media sosial inilah yang akan dijadikan sebuah bahan untuk diangkat dalam seni lukis.

Ketiga hal tersebut tak ubahnya anak tangga yang membantu penulis untuk menaiki sebuah gagasan, yang dalam tugas akhir ini dibingkai pada segmen remaja dengan *out put*-nya berupa 10 buah karya yang akan dijelaskan dalam bab IV.

B. Konsep Visual

Pengalaman tentang efek media sosial ini telah menjadi menarik dan punya nilai bagi penulis untuk mengangkatnya sebagai sebuah tema yang dalam visualisasinya mengarah kepada ekspresionisme. Istilah ekspresionisme kerap dihubungkan dengan kecenderungan praktik seni lukis yang melibatkan peran emosi dan subjektivitas pelukis secara dominan⁹. Sesuai definisi tentang ekspresionisme tersebut, ekspresionisme dipilih karena sesuai dengan konsep penulis yang melihat efek media sosial terhadap remaja ini dari subjektivitas pribadi, walaupun dalam praktek pencarian data dan fakta tak bisa dilepas dari tuntutan objektivitas, namun pada realisasinya objektivitas tersebut tetap diolah melalui subjektivitas penulis dalam melihat efek media sosial yang terjadi terhadap remaja ini yang kemudian hal tersebut terbawa kedalam kecenderungan mengolah bentuk secara imajinatif.

Nietzsche dalam bukunya *The Birth of Tragedy* menguraikan dua energi yang ikut membentuk seni, energi Dionysian dan energi Apollonian. Dionysian adalah energi yang dijelaskan oleh Nietzsche sebagai sebuah dorongan yang lekat dengan kegilaan, kemabukan, pesta, irasionalitas, kekacauan, sedang Apollo adalah energi

⁹Diyanto dalam Bambang Sugiharto, 2013, *untuk apa seni?*, Bandung; pustaka matahari. Hal. 62-63.

yang erat kaitannya dengan logika, pemikiran, rasionalitas, kemurniaan dan kehati-hatian. Dua hal tersebut menurut Nietzsche adalah dua dorongan dalam seni untuk mencapai sesuatu yang sublim. hal-hal tersebutlah yang lalu dirancang dengan unsur-unsur visual dan komposisi;

1. Unsur Visual;

a) Garis

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi¹⁰

Keberadaan garis pada karya lukis di sini bertujuan membentuk atau mempertegas bentuk yang dibuat, selain itu garis juga dirasa mempunyai kesan artistik-spontanitas serta kemampuan tiap orang berbeda dalam membuat garis-yang menarik. Kenikmatan dalam bermain garis inilah poin yang harus di mengerti,

¹⁰I Wayan Gulendra.2010.*Pengertian Garis dan Bentuk*, (online). (<http://www.isi-dps.ac.id/berita/pengertian-garis-dan-bentuk/.html>, diakses pada 1 Januari 2019)

bermain dalam hal ini adalah bagaimana kita lepas tanpa beban saat membuat garis, oleh karena itu garis yang dibuat terkadang saling tumpang tindih, berulang-ulang ataupun terkesan kurang beraturan. Garis juga dapat membantu dalam mengarahkan pandangan *audience* pada objek utama yang diinginkan.

b) Bentuk

Unsur bentuk sangat mempengaruhi visual suatu karya seni rupa, baik dalam hal pemenuhan estetik dan artistik. Bentuk menjadi perwakilan dari sebuah konsep yang dilontarkan pelukis dalam menanggapi atau mewujudkan tema yang diangkat, dalam karya tugas akhir ini bentuk mempunyai posisi sebagai metafora dalam karya seni lukis. Bentuk memegang unsur penting sebagai media penyampaian persoalan yang diangkat.

Metafora istilah ini biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata yang harfiah. Bagi Paul Recour, *metaphor* adalah sebuah bentuk wacana atau proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk meredeskripsi kenyataan; sebuah kemampuan yang biasanya dimiliki oleh karya-karya fiksi. Metafora dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya. Setiap perupa biasanya memiliki metafora, seperti afandi dengan ayam mati, potret diri atau kapal-kapalnya, Dadang Christanto metafornya manusia tanahnya, S. Sudjojono dengan wanita-wanita misterinya, Ivan Sagita dengan sapi-sapinya, dan lain-lain.¹¹ dengan kata lain metafor dapat diartikan sebagai perumpamaan

Bentuk yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah bentuk-bentuk yang cenderung imajinatif atau pendeformasian dari bentuk-bentuk yang telah ada lalu diubah berdasarkan kebutuhan dalam menyampaikan persoalan. Bentuk mempunyai

¹¹Mikke Susanto. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta; DictiArt Lab dan Djabat Art House. Hal. 258.

posisi yang penting karena melalui bentuk tersebutlah narasi dari karya yang dibuat bisa dipahami.

Teks juga dihadirkan sebagai sebuah bentuk dalam tugas akhir ini. Teks mempunyai kekuatan visual tersendiri dan lebih mudah dipahami, dan pengaplikasiannya mampu memperkuat karya yang dibuat. Sebagai contoh adalah puisi dari Jeihan Sukmantoro yang melalui visualnya mampu menghadirkan pesan yang ingin dia sampaikan. Huruf yang pada hakikatnya adalah sebuah gambar bisa menghadirkan sebuah kekuatan visual berdasarkan penyusunan ruangnya. Puisi Jeihan dengan judul *Indonesia*



VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
VVVVVVVVVVVVVVVVVVVV
V VIVA PANCASILA!¹²

Kehadiran teks dalam sebuah lukisan adalah layaknya puisi yang menuntut adanya interpretasi *audience* terhadapnya, tidak seperti sebuah teks yang ada pada buku panduan yang bisa dipahami apa adanya. Teks serta penyusunannya pada

¹²Sapardi djoko damono, 2016, *bilang begini maksudnya begitu*, Jakarta; gramedia pustaka utama.Hal 16.

sebuah lukisan mempunyai nilai pembacaan lebih karena konsep atau pemahaman tentang lukisan itu sendiri yang menuntut adanya sebuah penerjemahan.

Teks juga dianggap sangat dekat dengan kehidupan remaja saat ini, terutama di dalam bermedia sosial. Teks menjadi syarat wajib untuk seseorang yang akan mengunggah konten ke media sosial.

Secara keseluruhan unsur-unsur bentuk ini digunakan untuk membangun kesan-kesan “bebas” yang dalam keseharian bila kita lihat sangat dekat dengan remaja.

Hal-hal tersebutlah yang dijadikan sebagai sebuah instrumen dalam lukisan sebagai simbol atau perwakilan dari ekspresi penulis dalam melihat persoalan.

c) Warna

Unsur warna sangat berperan bagi kehidupan manusia. Peran warna bagi kehidupan yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol dan warna sebagai simbol ekspresi.¹³

Dalam tugas akhir ini warna hadir sebagai sebuah simbol ekspresi. Warna memberikan kesan tertentu pada diri manusia. Merah melambangkan semangat membara, biru berkesan dingin, kuning melambangkan kehangatan, dan sebagainya. Setiap warna melahirkan efek yang berlainan. Hubungan warna terkadang sinonim dengan benda atau makhluk tertentu.¹⁴

¹³Djelantik M.A.A. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI. Hal.19.

¹⁴Atok Sugiarto. 2004. *Fotografer Serba Bisa; Tips & Trik*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. Hal. 85.

Kecenderungan penggunaan warna-warna cerah dalam tugas akhir ini adalah sebagai bentuk ekspresi semangat muda yang penulis tangkap sinonim atau senilai dengan remaja, hal ini terkait dengan selera remaja saat ini dalam memilih warna, baik itu dalam memilih warna pakaian, warna cat kuku, warna rambut, warna sepatu, warna kendaraan atau hal lainnya yang cenderung berwarna cerah. Pemilihan warna cerah pada para remaja ini banyak dipengaruhi oleh trend dikalangan artis atau *influencer* remaja yang dalam berpenampilan cenderung menggunakan warna-warna yang cerah.

Spray paint juga digunakan dalam tugas akhir ini karena mempunyai kesan-kesan khas *street art* yang nota bene identik dengan anak muda.

2. Komposisi

Komposisi digunakan untuk mempermudah menyusun unsur-unsur visual. Komposisi adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik¹⁵. Komposisi juga berfungsi untuk memandu *audience* untuk melihat fokus utama yang ingin kita tonjolkan sebagai sebuah bahasa visual.

Jenis-jenis komposisi yang digunakan antara lain adalah;

-rule of third

¹⁵ Mikke Susanto. 2011. *Diksi rupa*. Yogyakarta; DictiArt Lab dan Djagat Art House. Hal. 226.

Teknik komposisi dengan cara membagi empat persegi panjang menjadi tiga bagian, yang akan menghasilkan titik-titik kuat pada pertemuan garis vertical dan horizontal. Dalam teknik komposisi ini objek diletakan pada titik-titik pusat perhatian yang merupakan pertemuan antara garis vertical dan horisontal.¹⁶

Dalam karya tugas akhir ini, komposisi rule of third memudahkan penempatan objek lukisan. Komposisi ini memudahkan mengatur komposisi objek yang asimetris, sehingga objek tidak terkesan kaku.

-leading lines

Teknik komposisi yang memanfaatkan garis untuk menggiring mata pengamat memasuki frame menuju objek. Garis panduan tersebut bisa saja tampil menonjol sehingga menciptakan jalur yang tegas pada objek, atau tampil dengan halus dan tidak terlalu kentara. Garis lurus membawa kesan keras, tegas, dan terkadang statis. Garis diagonal juga membawa kesan yang sama namun mempertegas kesan perspektif pada gambar.¹⁷

Dalam karya tugas akhir ini leading lines membantu menciptakan ilusi dimensi, membentuk imajinasi keruangan untuk menciptakan sebuah komposisi gambar yang tidak terkesan flat dan kaku.

-pola

¹⁶ Edi S. Mulyanto. 2008. *Teknik Modern Fotografi Digital*. C.V ANDI offset. Yogyakarta. Hal. 230-231.

¹⁷ Laurie Excell dkk. 2011. *Komposisi; dari foto biasa jadi luar biasa*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta. Hal. 88.

Pola adalah elemen grafis yang berulang-ulang tampil dalam frame. Garis atau bentuk yang berulang membentuk pola.¹⁸

Dalam tugas akhir ini pola membantu menciptakan harmoni dan irama pada lukisan, pola dalam tugas akhir ini hadir dalam bentuknya yang tidak beraturan ; hal ini berkaitan dengan kesan urakan yang ingin ditampilkan untuk mengisyaratkan pandangan penulis terhadap polah dan tingkah remaja saat ini.

-point of interest

Point of interest adakah titik di mana penonton memusatkan perhatiannya pada suatu karya seni.¹⁹

Dalam tugas akhir ini *point of interest* dibangun dengan cara memanipulasi besar atau kecil objek dalam segi ukuran, warna atau menghadirkanya dalam bentuk anomali. *Point of interest* menjadi sebuah instrument sebagai bentuk yang mewakilkan narasi utama dalam lukisan.

¹⁸Laurie Excell dkk. 2011. *Komposisi; dari foto biasa jadi luar biasa*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta. Hal. 93.

¹⁹Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta; DictiArt Lab dan Djagat Art House. Hal. 312.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan

Metode penciptaan merupakan langkah-langkah yang digunakan oleh penulis dalam menciptakan karya. Metode penciptaan yang digunakan penulis adalah metode penciptaan yang dikemukakan oleh L.H. Chapman dalam buku Humar Sahman “Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika”, menurutnya di dalam penciptaan karya ada tiga tahap yaitu;

1. Upaya menemukan gagasan.
2. Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal.
3. Visualisasi ke dalam medium.²⁰

Pengaplikasian dari metode yang dikemukakan oleh L.H Chapman didalam karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut ;

a. Upaya menemukan gagasan

Tahap ini adalah bagian di mana penulis melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat memberikan rangsang pada diri penulis dalam menemukan sebuah gagasan atau ide. Upaya dalam memperoleh ide ini biasa penulis dapatkan dari membaca buku, menonton film, perbincangan dengan teman.

²⁰Humar Sahman, *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*, IKIP Semarang Press, 1993, Hal 119-128.

b. Menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal

Di dalam tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap gagasan awal yang telah didapat, jika gagasan ini dirasa mengena atau pas lalu dilakukan pengembangan dengan mencari metafora atau membuat sketsa-sketsa untuk mengubah gagasan tersebut kedalam bentuk visual, dan dari sketsa-sketsa yang dibuat tersebut dilakukan seleksi untuk mencari mana bentuk atau visual yang paling cocok untuk diaplikasikan menjadi sebuah lukisan dan mempersiapkan alat bahan.

c. Visualisasi kedalam medium.

Tahapan ini adalah proses pemindahan sketsa yang terpilih kedalam media kanvas. Dalam tahap visualisasi ini terkadang masih dilakukan improvisasi untuk menunjang atau memberi kesan-kesan artistik pada karya.

B. Proses Penciptaan

1. Upaya Menemukan Gagasan

Tahapan ini adalah proses di dalam mencari ide atau gagasan yang akan di angkat menjadi sebuah karya tugas akhir, upaya yang dilakukan penulis seperti yang disebut pada penjelasan di awal tentang upaya menemukan gagasan adalah bertujuan sebagai pemantik dalam menemukan dan mengolah ide atau gagasan. Dalam hal ini bukan berarti penulis bertujuan melakukan plagiasi, tetapi hal ini dilakukan lebih sebagai komparasi dan diharap mampu memperkaya idea tau gagasan bagi tugas akhir karya ini.

a) Studi Pustaka

Buku yang dibaca penulis cenderung buku-buku dari berbagai kategori, dari hal tersebut ikut mempengaruhi sudut pandang penulis untuk melihat sebuah persoalan.

-Psicopatology Everyday Life, Sigmund Freud, Relasi Inti Media Group, 2015; buku ini memuat berbagai hasil temuan dari Freud yang mencoba meneliti kesalahan-kesalahan kecil yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, buku ini menampilkan analisi yang mendalam terhadap masalah-masalah perilaku manusia dan menunjukkannya dengan jelas bahwa perbedaan antara kondisi mental normal dengan kondisi mental abnormal sebenarnya tidaklah setegas seperti yang selama ini ada dalam anggapan kita.

Buku ini membantu penulis dalam menganalisis kejadian sehari-hari yang terkait dengan media sosial, terutama hubungan antara media sosial dengan psikologi kita ataupun sebaliknya.

-The Selfish Gene, Richard Dawkins, Kepustakaan Populer Gramedia, 2017; *The Selfish Gene* adalah buku yang memperluas evolusi yang diajukan oleh Charles Darwin dengan memperkenalkan gen egois, dalam buku ini Dawkins mengajukan pula tentang apa yang dia sebut sebagai meme. Meme adalah aneka unit gagasan dan budaya manusia yang bisa menular, berlipat ganda, serta berperilaku evolusioner seperti gen yang bersaing untuk bisa bertahan hidup dan berbiak.

Buku ini membantu penulis memahami hal yang mendasar tentang egoisme dan bagaimana egoisme ini menemukan bentuknya dalam kehidupan sehari-hari dan keterkaitannya dengan meme. Hal tersebut sangat membantu sebagai sebuah landasan saat penulis mengangkat sebuah persoalan yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

-The Birth of Tragedy, Friedrich Nietzsche, Narasi dan Kepustakaan Promthea, 2017; buku ini merupakan antusiasme Nietzsche akan sastra Yunani, terutama tragedinya. Ia mengemukakan perbedaan antara semangat Apollonian dan Dionysian, juga menekankan mengapa kita dapat menikmati seni tragic, serta bagaimanakah hubungan antara penderitaan hidup dan seni.

Buku ini sangat membantu penulis dalam merumuskan cara kerja penulis dalam menciptakan karya, ulasan Nietzsche tentang keterkaitan

semangat Appolo dan Dionysus senilai dengan apa yang penulis terapkan saat membuat karya.

b) Studi Film

Menonton film merupakan salah satu kegiatan penulis untuk mengisi waktu luang, dan terkadang dari sebuah film penulis mendapat sebuah nilai yang menjadi sebuah kesadaran baru bagi penulis.

-*Papillon*, Michael Noer, 2017; film ini merupakan adaptasi dari kisah Henri Charriere, seorang bandit dari paris yang difitnah membunuh dan dihukum seumur hidup di penjara *Devil's Island*.

Film ini menunjukkan pada penulis pentingnya sebuah interaksi sosial, dan bagaimana cara kerja interaksi sosial hingga menjadi penting dalam kehidupan sehari-hari.

-*The Imitation Game*, Morten Tyldum, 2014; film ini menampilkan kehidupan Alan Turing sebagai seorang cryptanalyst yang telah memecahkan kode dari enigma(alat yang digunakan untuk mengirim kode perintah pada tentara nazi diperang dunia ke-2).

Dalam tugas akhir ini film *The Imitation Game* sebagai sebuah tinjauan membantu dalam memperlihatkan dan memperkuat bahwa gagasan tentang teknologi dan informasi ini memiliki pengaruh besar terhadap realita.

c) Diskusi

Dalam perbincangan dengan teman terkadang secara sadar atau tidak terjadi sebuah pendiskusian tentang sebuah persoalan, dari bincang-bincang tersebut penulis terkadang memanfaatkan kesempatan tersebut untuk menyelip menguji sebuah ide, apakah ide tersebut masih mempunyai nilai yang relevan dalam kondisi sosial saat ini atau masih menyentuh ataukah tidak masyarakat kebanyakan dalam arti pengetahuan ataupun pemahaman. Seperti halnya tentang kebiasaan setelah bangun tidur yang coba penulis tanyakan kepada beberapa teman penulis, Amin Baharudin (21 Tahun), Angga Prawisma (21 Tahun), Bagus Haryanto (23 Tahun), Isma Anzila Rahma (22 Tahun).

d) Studi Visual

Mengingat tugas akhir ini berkaitan erat dengan ranah visual maka dalam prosesnya dilakukan studi terhadap visual yang memiliki kaitan dengan permasalahan yang ada dalam proses pembuatannya, beberapa gambar berikut adalah contoh dari study visual yang telah dilakukan untuk mendukung pembuatan tugas akhir ini. Berikut adalah beberapa tangkapan layar dari study visual yang telah dilakukan;



Gambar 6.
Tangkapan layar karya Andy Warhol (foto oleh Hasanudin, 2020)



Gambar 7.
Tangkapan layar video klip BlackPink (foto oleh Hasanudin, 2020)

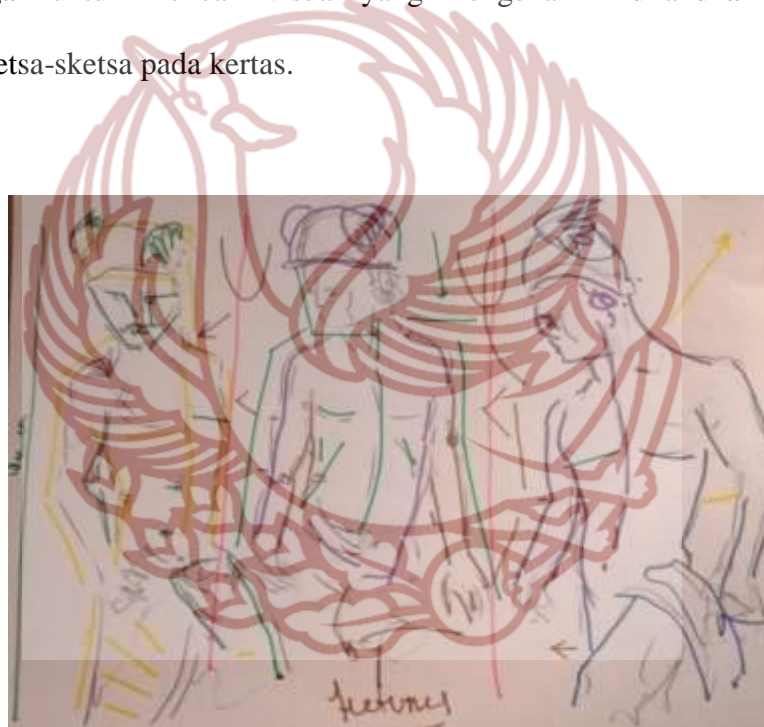
Hal ini dilakukan dengan melihat gambar-gambar yang dapat dengan mudah dicari di internet, seperti di YouTube, Instagram dan beberapa aplikasi lainnya. Melalui study ini penulis mencari poin-poin yang dapat diadopsi dalam karya penulis, terutama yang mempunyai kaitan erat dengan konsep visual seperti warna dan juga bentuk yang mempunyai kaitan dengan permasalahan pada tugas akhir ini.



2. Pengembangan Gagasan

a. Perenungan

Setelah memperoleh ide atau gagasan awal maka dilakukan pengolahan untuk menyusunnya menjadi sebuah konsep, konsep yang didapat lalu dikembangkan untuk mencari visual yang bisa membahasakan ide atau gagasan tersebut. Dalam pengembangan untuk mencari visual yang mengena ini dilakukan dengan cara membuat sketsa-sketsa pada kertas.



Gambar 8.

Sketsa (foto oleh Hasanudin, 2019)



Gambar 9.
Sketsa (foto oleh Hasanudin, 2019)



Gambar 10.
Sketsa (foto oleh Hasanudin)

b. Pemilihan visual

Pemilihan visual adalah seleksi atau membandingkan sketsa-sketsa yang dibuat untuk dipilih menjadi visual lukisan, pada tahap ini bisa saja sketsa yang dipilih lebih dari satu yang kemudian dilakukan improvisasi pada pembuatan visualnya di kanvas.

c. Mempersiapkan alat dan bahan

Sebelum melukis atau memindahkan sketsa yang telah dipilih terlebih dahulu dipersiapkan alat bahan dalam melukis, hal ini kaitannya adalah media yang digunakan dalam melukis. Alat dan bahan yang dipersiapkan antara lain adalah ;

1. Alat

Ada beberapa alat yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini, antara lain ;

a) Kuas

Fungsi kuas dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai alat untuk membuat garis, bentuk serta alat untuk menyapukan warna kedalam bidang kanvas. Kuas yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini bervariasi dari ukuran kecil sampai ukuran besar.



Gambar 11.

Kuas (foto oleh Hasanudin, 2019)

Tiap-tiap kuas mempunyai fungsinya tersendiri dalam penciptaan karya tugas akhir ini, mulai dari kuas besar yang digunakan untuk mewarnai bidang-bidang yang besar, kuas kecil untuk membuat garis dan detail-detail kecil pada karya. Dalam penggunaannya kebersihan kuas juga diperhatikan, kebersihan kuas sangat berpengaruh terhadap *tone* warna yang ingin diaplikasikan di atas bidang kanvas.

b) Pisau palet

Dalam karya tugas akhir ini pisau palet digunakan untuk mencampur warna agar tercampur rata, selain itu pisau palet juga digunakan sebagai alat untuk melukis.



Gambar 12.

Pisau palet (foto oleh Hasanudin, 2019)

Dalam pengaplikasiannya untuk menggarap lukisan pisau palet dapat memberi kesan *artistic* tersendiri, baik itu dari karakter goresan ataupun tekstur yang dihasilkan.

c) Palet

Palet merupakan tempat untuk mencampur warna. Palet yang digunakan dalam karya tugas akhir ini sebenarnya menyesuaikan kebutuhan, kebutuhan yang dimaksud di sini ialah dapat mencampur warna dalam skala yang dibutuhkan dalam melukis.



Gambar 13.

Palet (foto oleh Hasanudin, 2019)

Palet yang digunakan adalah kaca akrilik dengan lebar 40x40 cm, ini dapat memudahkan pekerjaan dibanding jika menggunakan palet biasa karena tak ada cekungan yang menjadi wadah cat. Keuntungan dalam penggunaanya adalah lebih memudahkan dalam pencampuran warna dengan pisau palet, serta mempermudah jika dalam melukis membutuhkan warna campuran dalam jumlah yang banyak.

d) Kain lap

Kain lap adalah kain sisa atau kain perca yang digunakan untuk membersihkan kuas agar bersih dari warna-warna sisa penggunaan.



Gambar 14.

Kain lap (foto oleh Hasanudin, 2019)

Walaupun karya dalam tugas akhir ini terkesan ekspresif namun kebersihan kuas juga perlu untuk diperhatikan, hal ini berkaitan dengan warna yang ingin digunakan agar tidak tercampur dengan warna sisa yang melekat di kuas. Sisa warna yang ada pada kuas memang terkadang mampu memberikan kesan artistik, namun tak jarang pula bila kita tidak hati-hati dalam hal ini maka warna yang akan digunakan malah akan terlihat kusam.

e) Spanram

Fungsi spanram dalam tugas akhir ini adalah sebagai salah satu alat yang digunakan untuk membentangkan kanvas. Tidak ada spesifikasi khusus dalam pemilihan spanram, hanya saja spanram yang digunakan dipilih yang kokoh dan bebas dari hama kayu.



Gambar 15.
Spanram (foto oleh Hasanudin, 2020)

f) *Gun Tacker*

Gun tacker adalah staples yang digunakan untuk memasang kanvas pada spanram.



Gambar 16.

Gun Tacker (foto oleh Hasanudin, 2020)

Setelah kanvas dipotong sesuai ukuran spanram lalu dibentang dan dipasang pada spanram, untuk membentang kanvas tersebut maka digunakan ganteker ini. Selain menggunakan ganteker bisa pula dipasang dengan paku payung, akan tetapi dalam pengaplikasiannya ganteker lebih direkomendasikan karena lebih mudah dan kuat.

2. Bahan

Bahan yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini antara lain adalah

a) Kanvas

Kanvas dalam karya tugas akhir ini digunakan kanvas buatan sendiri, kanvas buatan sendiri dirasa lebih dapat menyesuaikan selera pelukis yang cenderung menyukai bidang gambar yang sedikit kasar saat menyapukan warna.



Gambar 17.

Kanvas (foto oleh Hasanudin,2020)

Dalam proses pembuatanya pertama kanvas dibentangkan pada spanram, setelah kanvas terbentang lalu kanvas dilapisi dengan cat genting, tahap pelapisan ini bisa bervariasi sesuai keinginan penulis untuk mendapat tekstur yang dikehendaki.

b) Cat akrilik

Cat akrilik dipilih sebagai media utama dalam menciptakan karya tugas akhir ini, cat akrilik mempunyai karakter yang cenderung *bright* dan lebih mudah kering, hal tersebut sesuai dengan warna dan tehnik garap yang diinginkan dan dipakai oleh penulis dalam penggarapan karya.



Gambar 18.

Cat akrilik (foto oleh Hasanudin, 2019)

c) *Spraypaint*

Spraypaint dalam karya tugas akhir ini juga digunakan sebagai salah satu bahan untuk membuat lukisan, *spraypaint* bagi penulis mempunyai kekhasan tersendiri dari segi artistiknya ; identik dengan kegiatan *street art* yang kebanyakan dilakukan oleh anak muda, hal ini dirasa mampu membantu menampilkan ciri tentang remaja yang penulis angkat sebagai segmen yang dipilih dalam tugas akhir ini. *Spraypait* juga digunakan untuk membuat repetisi teks dan membuat gambar dengan teknik stensil.



Gambar 19.

Spraypaint (foto oleh Hasanudin, 2019)

d) Teknik garap

Pemahaman dan pengetahuan teknik garap dalam melukis merupakan salah satu elemen yang terpenting dalam menciptakan lukisan, tehnik garap digunakan untuk mendapat visual yang diinginkan oleh pelukis dalam karyanya, tehnik garap yang digunakan penulis dalam karya tugas akhir ini antara lain adalah ;

i) *Impasto*

Impasto adalah teknik menyapukan cat yang tebal di atas permukaan bidang gambar atau kanvas melalui penggunaan pisau palet atau kuas, sehingga arah dan jejak alat yang digunakan itu selain mudah terlihat, memperlihatkan pula jejak perasaan atau emosi pelukisnya. Dengan kata lain, cat yang disapukan dengan tekhnis ini pada saat kering mempunyai kekhasan tersendiri²¹

Teknik ini cocok dengan visual yang ingin dicapai dalam tugas akhir ini, penggunaan teknik *impasto* memungkinkan pelukis untuk terus menumpuk warna hingga tercapai visual yang dikehendaki, kesan-kesan saling tumpuk saat penggunaan teknik *impasto* juga menghadirkan kesan artistik seperti guratan-guratan yang hadir karena tumpukan warna.

²¹Diyanto dalam Bambang Sugiharto, 2013, *untuk apa seni?*, bandung; pustaka matahari. Hal. 85.

ii) *Automatisme*

Automatisme adalah teknik untuk menciptakan efek visual yang bersifat spontan, mengalir dan tak terduga yang dicapai melalui kebebasan tangan dan karakter material tanpa melibatkan pikiran sadar. *Automatisme* merupakan teknik yang mensyaratkan pentingnya memfokuskan diri terhadap dorongan bawah sadar tanpa berniat menciptakan sesuatu yang artistic terlebih dahulu, melainkan didorong secara murni oleh keadaan perasaan untuk menemukan ketakdugaan atau efek spontan²²

Teknik *automatisme* ini cocok dengan visual-visual *raw art* yang ingin ditampilkan dalam tugas akhir ini, prinsip spontanitas serta kebebasan yang menjadi dasar dari teknis ini memungkinkan pelukis untuk mendapatkan kesan-kesan visual yang terlihat seperti karya-karya *Raw Art*.

²² Diyanto dalam Bambang Sugiharto, 2013, *untuk apa seni?*, Bandung; pustaka matahari. Hal. 86.

3. Visualisasi

a) Pemindahan sket

Sketsa yang telah dibuat dan dirasa cocok untuk menyampaikan persoalan yang inginkan dipindahkan pada media kanvas untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan



Gambar 20.
Sketsa pada kanvas (foto oleh Hasanudin, 2019)

Pemindahan sketsa pada kanvas dilakukan dengan pastel ber-basic kapur, keuntungan dari penggunaan pastel ini adalah pada kemudahan dalam menggores atau menorehkan garis pada kanvas, garis yang dihasilkanpun lebih jelas terlihat

daripada saat menggunakan pensil, warna pastelpun mudah larut atau tertimpa oleh warna dari cat.

b) Pewarnaan dan improvisasi

Pewarnaan adalah proses lanjutan setelah sketsa dipindahkan pada kanvas, pada tahapan ini dilakukan penyusunan warna yang cenderung spontan serta improvisasi baik dari segi pewarnaan ataupun objek dari lukisan untuk mencapai nilai artistik.



Gambar 21.

Proses pewarnaan (foto oleh Hasanudin, 2019)

c) Penggarapan detail

Penggarapan detail dilakukan agar visual yang disampaikan bisa lebih terbaca dan lebih mempunyai bobot secara artistic



Gambar 22.
Detail figure pada lukisan (foto oleh Hasanudin, 2019)

Pemberian detail yang dimaksud di sini adalah penegasan pada garis atau titik penting yang mendukung anatomi sebuah objek. Seperti pada kerutan wajah, kerutan disamping mata, garis pelupuk mata, ataupun pada titik-titik yang dapat memberikan kesan dimensi pada sebuah objek. Hal tersebut dilakukan cenderung secara ekspresif atau sesuai intuisi dari pelukis.

d) *Finishing*

Finishing adalah tahap dilakukanya pemberian pernis pada lukisan agar lukisan lebih awet dan warna pada lukisan bisa lebih muncul, tahap ini dilakukan saat lukisan dirasa sudah rampung.



BAB IV

KARYA

A. Pengantar Karya

Seperti yang telah ditulis sebelumnya dalam konsep non-visual, bahwasanya menurut John Dewey seni mempunyai keterkaitan erat dengan pengalaman sehari-hari, serta berakar dari pengalaman yang intens dan koheren. Hal tersebutlah yang menjadi salah satu landasan untuk mengangkat efek media sosial terhadap remaja sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis, dikarenakan media sosial sudah menjadi begitu akrab dengan keseharian penulis, dan dirasa hal ini juga mempunyai relasi yang kuat dengan masyarakat kebanyakan.

Oleh karenanya menjadi penting rasanya untuk memberikan gambaran atau penjelasan tentang nilai dari sebuah karya seni berdasar perspektif yang disuguhkan oleh pelukis. Sebagaimana dikatakan oleh Jakob Sumardjo, nilai seni berhubungan dengan pengalaman seniman berupa wujud yang terindah sehingga memberikan kepuasan bagi yang melihatnya, pada saat yang sama karya seni berhubungan dengan nilai dalam bentuk dan isi (*content*) yang terdiri dari perasaan, intuisi, kebenaran serta nilai-nilai hidup, pandangan hidup wawasan individu, dan lain-lain²³. Aspek-aspek tersebutlah yang akan dijelaskan pada pembahasan dalam bab ini, dan perlu dicatat bahwa lukisan di sini hanyalah penggambaran kembali atas apa yang didapat pelukis dari realita sehari-hari, dan bukan realita itu sendiri. Oleh karenanya sebagai sebuah bahasa yang dibuat berdasar penangkapan seorang subyek mungkin sedikit banyak

²³ Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung; ITB. Hal. 188-194.

subyektifitas penulis akan ikut masuk dalam penggambaran atau pembahasan tersebut.

B. Deskripsi Karya

1. Karya 1



Gambar 23.

Miftah Hasanudin (2019), “Kambing Hitam hari ini”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 150 x 140 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Berangkat dari cepatnya perputaran informasi yang terjadi di media sosial yang nota bene hal tersebut dapat diberikan atau diterima oleh siapasaja yang menggunakannya. Dan yang dipersoalkan disini adalah kurangnya kemawasan para remaja pengguna media sosial dalam memahami sebuah informasi.

Karya ini adalah bentuk kritik penulis terhadap maraknya praktik pengkambing hitaman yang terjadi di media sosial, dikarenakan kemudahan untuk menyebarkan informasi melalui media sosial ini tak ayal ada saja pihak yang memanfaatkannya untuk sebuah kepentingan. Media kini telah menjadi sebuah senjata yang dapat digunakan untuk menyerang siapa saja, kebenaran yang tampak dari media sosial bukan tidak mungkin adalah sebuah pengkambing hitaman yang memang ditujukan untuk menghancurkan korban.

Objek yang ditampilkan berupa kepala kambing hitam, senjata, tengkorak, serta teks adalah poin-poin utama dari narasi yang ingin disampaikan. Poin-poin tersebut ditujukan untuk memainkan intepetasi audience berdasar pemahaman mereka yang secara garis besar mungkin tak akan melenceng jauh dari apa yang penulis kehendakkan dalam karya ini.

Dari karya ini diharapkan para pengguna media sosial akan lebih berhati-hati lagi nantinya dalam memberikan ataupun menerima sebuah informasi, terutama dikalangan remaja kebanyakan yang cenderung mendahulukan konten ketimbang kebenaran.

2. Karya 2



Gambar 24.

Miftah Hasanudin (2019), “Narkisos kala ini”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 140 x 140 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Tuntutan adanya sebuah pengakuan dari orang lain terhadap diri kita adalah sebuah hal mendasar yang penulis rasa dimiliki oleh setiap manusia yang hidup, karena dengan hadirnya pengakuan tersebut seseorang menjadi merasa mempunyai sebuah nilai. Teruta dikalangan para remaja yang bisa dibilang sedang pada masa garang-garangnya dalam menampilkan diri.

Hal inilah yang dengan cermat ditangkap dan ditawarkan oleh media sosial terhadap para penggunanya, secara cerdas media sosial memberikan fitur-fitur seperti “suka dan komentar” sebagai sebuah wahana pengakuan bagi seseorang yang menggunakannya.

Konteks tentang pengakuan inilah yang kini telah bergeser nilainya menjadi peng”AKU”an , maka tak ayal bila dalam bermedia sosial seorang pengguna merasa dirinya adalah bintang utama yang menjadi sorotan dari para pengikutnya. Perkara tersebutlah yang disadari atau tidak semakin menyuburkan keegoisan pada diri kita, pada keseharian akan lebih sering kita dapati seseorang akan lebih sering sibuk dengan dirinya dan juga perihal kontennya.

Hal tersebutlah yang dimaksudkan dengan *Narkisos Kala Ini* . narkisos yang menjadi lambang akan keegoisan atau narsisme ditampilkan dengan gesturnya yang paling populer agar bisa dipahami, yaitu saat dia tengkurap akan tercebur kedalam air, sedang tiga figure dibelakang yang bermain smartphone dihadirkan sebagai kecenderungan para remaja yang tak bisa lepas dari media sosialnya, dalam karya ini hal tersebut dipersamakan dengan narkisos.

3. Karya 3



Gambar 25.

Miftah Hasanudin (2019), “Si(apa)malakama, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 140 x 140 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Media sosial dengan segala kompleksitasnya-informasi yang sulit diverifikasi kebenarannya, hiburan yang menyenangkan, ataupun hal-hal yang tidak kita butuhkan akan tetapi mau tidak mau tanpa sadar akan kita simak, serta lain sebagainya-yang entah dikehendaki ataupun tidak telah menjadi salah satu penyumbang keruwetan pada diri penggunanya. Hal ini pun juga banyak terjadi dikalangan remaja yang masih cenderung labil pemikiranya.

Hal tersebutlah yang memberikan inisiatif bagi penulis untuk mencoba memvisualkannya dalam media seni lukis. Media sosial memaksa penggunanya untuk selalu menerima apa yang dia suguhkan, hal inilah yang tanpa sadar mungkin masuk kedalam benak kita dan menuntut untuk dicari penjelasannya. Disatu sisi harus diakui bahwa hal-hal tersebut juga menjadi hiburan bagi kita ataupun setidaknya pengisi kebingungan untuk apa seorang pengguna bermain media sosial, akan tetapi disisi lain hal tersebut juga akan menjadi beban karena alam bawah sadar kita yang telah bersua dengan hal tersebut menuntut adanya penjelasan atau cerita lebih lanjut yang sebenarnya hanya membuang-buang waktu dan tenaga. Hingga terkadang kita seolah dimanipulasi untuk melupakan apa yang kita butuhkan ataupun apa yang harus kita lakukan.

Figure alien yang berjongkok di atas kursi dengan pose memegang kepala dan memegang bunga di tangan lainnya adalah sebuah metafor yang penulis buat untuk menarasikan tentang keterasingan karena terlalu sering berkutat dengan media sosial, gimik tersebut dimaksudkan sebagai sebuah kontras tentang keindahan, kesenangan yang juga hadir bersama kekacauan serta kebingungan yang didapat seorang pengguna disaat sedang berselancar didunia maya. Ikon-ikon yang ada pada media sosial serta teks yang dihadirkan bertujuan untuk menunjukkan bagaimana mesin pencari tersebut mengarahkan atau memanipulasi penggunanya agar tertarik.

4. Karya 4



Gambar 26.

Miftah Hasanudin (2019), “Penciptaan Adam dalam suasana yang cair”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 190 x 140 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Karya ini merupakan tanggapan yang penulis berikan atas besarnya pengaruh media sosial terhadap kehidupan penggunanya (terlepas dari nilai positif atau negatifnya). Hal ini dapat dilihat semisal dari perannya dalam membentuk kebiasaan kita; seperti cara berpakaian, cara makan, bahkan sampai pada apa yang kita makan. Dikalangan remaja saat ini hal-hal yang bersifat sugestif seperti ini sangat populer, seperti video tutorial ataupun daily vlog dari seorang influencer maupun selebritis.

Persoalan seperti inilah yang penulis visualkan sebagai karya lukis dengan judul *Penciptaan Adam dalam Suasana Yang Cair*, karena penting untuk diketahui bahwasanya tanpa kita sadari sebenarnya begitu intim pengaruh media sosial dalam membentuk kebiasaan kita.

Figure Adam dihadirkan melalui posenya yang familiar dalam karya Michaelangelo (adam dipakai sebagai analogi untuk pengguna media sosial), figure ini dipilih sebagai sebuah simbol dari penciptaan atau suatu yang diciptakan. Sedangkan objek tangan yang memegang smartphone dihadirkan sebagai gambaran media yang mempengaruhi atau membentuk Adam. Lelehan-lelehan cat yang ada pada lukisan diberikan guna menghadirkan kesan cair, sebagai sebuah persamaan bahwa pengaruh yang diberikan oleh media terjadi tanpa kita sadari.

Dari karya ini semoga dapat dimengerti bahwa pentingnya untuk memilih dan memilah apa yang kita konsumsi dari media sosia

5. Karya 5



Gambar 27.

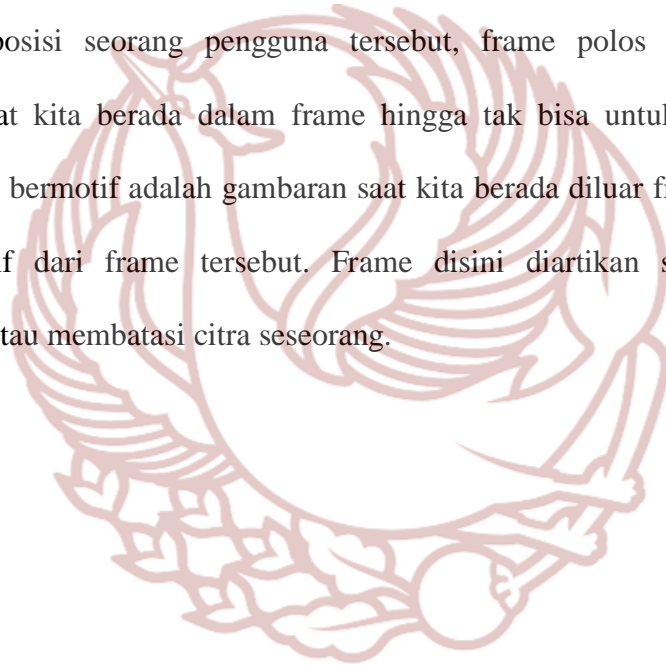
Miftah Hasanudin (2019), “Mempertanyakan setiap sisi”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 140 x 190 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Berangkat dari pentingnya sebuah kesadaran yang harus dimiliki bahwa media sosial sebenarnya hanyalah sebuah alat bagi penggunanya untuk mendapatkan hiburan ataupun informasi. Kesadaran semacam inilah yang jarang dipahami oleh kebanyakan remaja saat ini, mereka hanya terbawa oleh tuntutan jaman serta lingkungan yang mengharuskan adanya media sosial baginya untuk bergaul serta beradaptasi dengan kemajuan.

Karya ini dibuat sebagai sebuah pertanyaan tentang dimanakah posisi kita sebenarnya, dalam bermedia sosial seorang pengguna selalu terikat oleh konsep

membentuk dan dibentuk ketika orang tersebut mengunggah atau melihat sebuah konten. Pertanyaan ini menjadi penting untuk dimiliki setiap orang yang mengaplikasikan media sosial, karena dari situlah pondasi awal bagi sikap kita untuk dapat menyaring hal apa yang dibutuhkan dan harus dilakukan dengan media sosial yang dipunyai.

Objek wajah dengan frame disekelilingnya adalah gambaran tentang pertanyaan dimanakah posisi seorang pengguna tersebut, frame polos yang hitam adalah gambaran saat kita berada dalam frame hingga tak bisa untuk melihat motifnya, sedang frame bermotif adalah gambaran saat kita berada diluar frame sehingga dapat melihat motif dari frame tersebut. Frame disini diartikan sebagai suatu yang membentuk atau membatasi citra seseorang.



6. Karya 6



Gambar 28.

Miftah Hasanudin (2019), “Imitating The Imitation Game”, akrilik pada kanvas, 150 x 200 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Pentingnya sebuah kepekaan akan informasi yang diterima menjadi sebuah syarat mutlak untuk menentukan sikap yang akan kita ambil. Adanya media sosial mendorong cepatnya perputaran informasi, sehingga perlu digaris bawahi betul hal tersebut harus disertai dengan terbangunnya kebiasaan untuk benar-benar memahami sebuah informasi yang diterima. Kebiasaan menelaah dengan benar serta seksama inilah yang tidak terbangun pada para remaja pengguna media sosial.

Imitating the imitation game adalah parody dari poster film the imitation game yang penulis pakai untuk dimaknai ulang sebagai sebuah kritik atas pola penerimaan tersebut.

The imitation game sendiri bercerita tentang seorang yang membuat sebuah alat untuk memecahkan kode-kode dari pasukan perang nazi, dengan adanya alat tersebut informasi mampu dipecahkan dan mempersingkat perang. Maka dengan parody poster yang bergimik menembak kepala ini ingin disampaikan tentang kegagalan membangun kebiasaan untuk menelaah informasi, sedang teks pada karya ini sama persis dengan apa yang ada pada poster karena pesan yang dibawanya cukup bisa mengungkapkan pentingnya sebuah pemahaman akan informasi yang diterima.

7. Karya 7



Gambar 29.

Miftah Hasanudin (2019), “Kidnaping Warhol from Instagram”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 2 panel 50 x 50 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Dengan adanya media sosial ini maka telah terbangun sebuah sarana bagi para remaja penggunaanya untuk mencari informasi sesuai yang mereka butuhkan dengan mudah. Melalui karya ini ingin ditunjukkan bahwa disatu sisi media sosial juga telah ikut memberikan nilai positif bagi para penggunaanya.

Lukisan ini adalah apropreasi dari karya Andy warhold yang dipakai sebagai sebuah media untuk menunjukan apa yang bisa seorang pengguna peroleh dari media sosial miliknya, bentuk yang dihadirkan bukanlah untuk memaknai ulang ataupun membaca konteks yang diusung oleh karya ini pada awalnya, oleh sebab itu maka disertakan link dari mana gambar ini didapat. Karya ini pada dasarnya ingin menunjukan cara kerja penulis dalam membuatnya-terutama dalam menemukan objek gambar-untuk menunjukan bagaimana media sosial bisa juga bermanfaat bagi kepentingan penggunaanya.

8. Karya 8



Gambar 30.

Miftah Hasanudin (2020), “Kutukan datang”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 150 x 200 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Dalam tugas akhir ini yang menjadi pembahasan paling menonjol adalah media sosial dan remaja serta seni sebagai medianya. Berdasarkan persoalan tersebut maka penulis berusaha mencari hal-hal yang berkaitan mengenai keduanya.

Saat mencari hal-hal yang berkaitan dengan media sosial dan seni ada sebuah ucapan yang menarik yang berasal dari Andy Warhol-salah seorang yang sangat fenomenal menurut pendapat penulis-“in the future overyone will be world famous for 15 minutes” adalah kalimat yang diucapkan Andy, pada saat dia berucap

mengenai hal tersebut media sosial belum ada dan menjadi populer seperti sekarang. Bila kaitkan hal tersebut dengan apa yang terjadi sekarang ucapan tersebut memang terjadi adanya.

Kutipan perkataan andy Warhol serta potret figure dirinya dengan memegang kamera yang dihadirkan disini sebenarnya adalah bentuk kritik penulis terhadap maraknya fenomena remaja para pengguna media sosial yang berlomba-lomba menjadi untuk menjadi terkenal melalui media sosialnya, oleh karena hal tersebut maka karya ini diberikan judul kutukan datang.

9. Karya 9



Gambar 31.

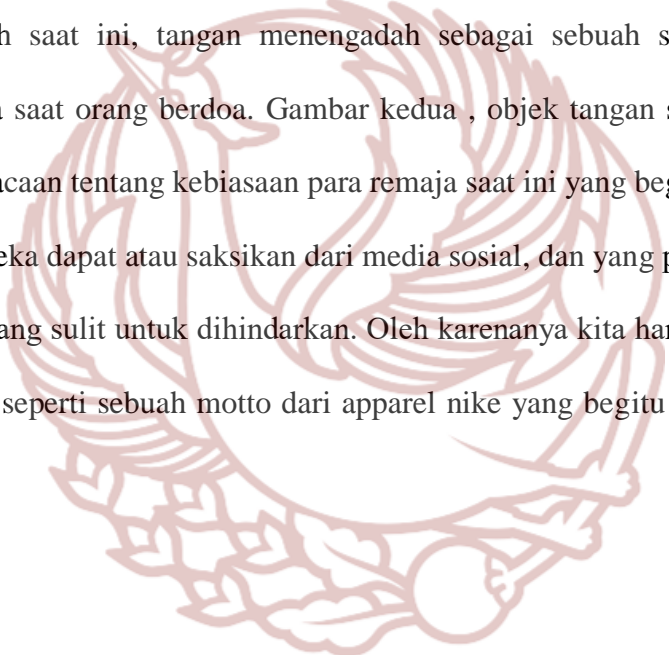
Miftah Hasanudin (2020), “Kersaning Jaman”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 3 panel 46 x 56 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Media sosial dengan segala fungsi dan daya pikatnya seolah tak bisa lagi untuk ditolak, terlebih lagi dengan embel-embel kemajuan yang dibawanya. Para remaja

kini begitu gandrung dan akrab dengan hal tersebut, media kini tak ubahnya adalah sebuah petunjuk dan tuntunan.

Semua pertanyaan yang kita punya seakan bisa langsung terjawab dengan cara menengadahkan tangan untuk menerima apa yang akan diberikan oleh sosial media, tak urung hal inilah yang tak bisa dihindarkan sebagai sebuah tuntutan zaman.

Karya series ini dibuat dengan tujuan menampilkan sebuah gerak yang memang sangat lumrah saat ini, tangan menengadah sebagai sebuah simbol kepercayaan seperti halnya saat orang berdoa. Gambar kedua, objek tangan smartphone sebagai sebuah pembacaan tentang kebiasaan para remaja saat ini yang begitu percaya dengan apa yang mereka dapat atau saksikan dari media sosial, dan yang pada hakekatnya hal tersebut memang sulit untuk dihindarkan. Oleh karenanya kita hanya bisa “just do it” lakukan saja, seperti sebuah motto dari apparel nike yang begitu populer dikalangan anak muda.



10. Karya 10



Gambar 32.

Miftah Hasanudin (2020), “Mabuk dunia maya”, akrilik dan spraypaint pada kanvas, 80 x 80 cm (foto oleh Hasanudin, 2020)

Media sosial dengan kecakapannya menarik perhatian seolah tak ada hentinya memberikan sugesti tontonan pada penggunanya, hal inilah yang terkadang membuat seseorang banyak membuang waktunya dengan cara berlama-lama bermain di dunia maya.

Karya ini adalah kritik atas kebiasaan tersebut yang menurut perspektif penulis adalah sebuah kebiasaan yang buruk.

Gambar ilustratif figure dengan kepala berkunang-kunang adalah gambaran yang ditampilkan untuk menunjukkan kecenderungan para pengguna media sosial

yang kini telah banyak dimabuk oleh dunia maya. Penggunaan gambar ilustratif ini sebenarnya bertujuan untuk menunjukkan kebiasaan mereka yang dapat disadari dengan mudah, seperti halnya gambar-gambar ilustratif yang mudah untuk dibaca, teks yang ditampilkan bertujuan untuk menunjukkan kebiasaan buruk mereka tersebut yang sering dibuat lupa waktu saat bermain di media sosial.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan Tugas Akhir dengan judul “*Efek Media Sosial Terhadap Remaja Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis*” ini dapat diambil beberapa kesimpulan;

Pertama, karya seni lukis Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengangkat permasalahan efek media sosial terhadap remaja sebagai sebuah persoalan yang penting untuk disadari oleh para remaja tersebut, karena pengaruhnya yang besar bagi masa mendatang. Terutama pengaruhnya bagi perkembangan para remaja yang dianggap sedang dalam usia kegoncangan. Bentuk, garis, dan warna adalah unsur visual yang dipakai untuk mewujudkannya kedalam seni lukis

Kedua, penciptaan karya seni lukis ini menerapkan metode penciptaan yang dikemukakan oleh L. H Chapman, yang meliputi upaya menemukan gagasan, mengembangkan, menyempurnakan, dan memantapkan gagasan, serta visualisasinya kedalam medium. Tahapan tersebut menunjukkan bagaimana runtutan karya dalam Tugas Akhir ini dibuat, metode ini sangat cocok dengan penulis karena memberikan kemudahan pemetaan proses penciptaan karya, seperti halnya yang tertulis dalam BAB III.

Ketiga, bentuk serta isi dalam Tugas Akhir ini adalah persoalan mengenai media sosial dan remaja yang dirangkai berdasar kemampuan serta wawasan penulis, baik itu secara teknis maupun konsep. Diharapkan hal tersebut akan mampu memberi

manfaat pada *audience* penikmat lukisan maupun pihak yang membaca laporan Tugas Akhir ini

B. Saran

Hasil dari tugas akhir ini dirasa masih mempunyai banyak kekurangan, hal tersebut murni adalah dikarenakan kurang tauhan penulis yang mungkin terbatas dalam wawasan maupun teknik. Akan tetapi terlepas dari kekurangan yang mungkin pembaca lihat, hal- hal yang ada dalam tugas akhir ini; baik itu laporan maupun karya, dapat diyakinkan bahwasanya hal tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karenanya laporan serta karya dalam tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai sebuah kekayaan ilmiah yang mungkin bisa dipakai untuk menjadi sebuah referensi andaikata dikedepanya ada pihak yang tertarik mengangkat atau membicarakan tentang media sosial, remaja, ataupun seni lukis.

DAFTAR ACUAN

Daftar Pustaka

- Atok Sugiharto. 2004. *Fotografer Serbabisa ; tips & trik*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Bambang Sugiharto. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Pustaka Matahari. Bandung.
- Djelantik M A A. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. STSI. Denpasar.
- Edie S. Mulyanto. 2008. *Teknik Modern Fotografi Digital*. C.V ANDI offset. Yogyakarta.
- Friedrich Nietzsche. 2017. *The Birth Of Tragedy*. Narasi dan Kepustakaan Promethea. Jakarta.
- Goenawan Mohamad. 2005. *Setelah Revolusi Tidak Ada Lagi*. Pustaka Alvabet. Jakarta.
- Humar Sahman. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Teknik dan Estetika*. IKIP. Semarang.
- Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. ITB. Bandung.
- Laurie Excell dkk. 2011. *Komposisi; Dari Foto Biasa Jadi Luar Biasa*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Mike Susanto. 2011. *Diksi Rupa*. DictiArt Lab dan Djagat Art House. Yogyakarta.
- Richard Dawkins. 2017. *The Selfish Gene*. Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta.
- Sigmund Freud. 2015. *Psikopatologi Everyday Life*. Relasi Inti Media Group. Yogyakarta.

Sumber Internet

Siswanto Agus Wilopo. <https://ugm.ac.id/id/berita/16184-media-sosial-jadi-pemicu-depresi-pada-remaja>. diakses oleh Miftah pada tanggal 21 Desember 2019, pada pukul 11:44

Jean-Michel Basquiat, *horn players*, 243x190 cm, acrylic and oilstick on three canvas panels mounted on wood supports, 1983 (<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/late-europe-and-americas/modernity-ap/a/basquiat-horn-players>) diakses oleh miftah pada tanggal 24 april 2019 pada pukul 19.12)

Dr. Ryu Hasan, testosterone dan hal ihwalnya https://m.youtube.com/watch?v=R2LLQt_8aWL. Diakses oleh miftah pada 21 oktober 2019, pada pukul 21.00.

Eddie Hara, *painting is believing*, 150x200 cm, acrylic on canvas, 2015(<https://www.cobosocial.com/art-and-design/eddie-hara-the-punk-uncle-of-indonesian-contemporary-art>)diakses oleh miftah pada tanggal 24 april pada pukul 21.03)

Heri dono, *oh tv*, 200x150 cm, acrylic on canvas, 2013 (<https://lukisanku.id/lukisan-oh-tv-heri-dono/>) diakses oleh miftah pada tanggal 15 februari 2019, pada pukul 19.36).

Heri Dono, *going away from tv life*, 200x150 cm, mixed media on canvas, 2008 (<https://lukisanku.id/lukisan-going-away-fr-tv-life-heri-dono/>)diakses oleh miftah pada tanggal 23 april 2019 pada pukul 20.38)

Wedhar Riyadi. <https://www.mymagz.net/taman-floating-eyes-oleh-wedhar-riyadi/> diakses oleh Miftah pada tanggal 19 februari 2020, pada pukul 01.30.

<https://eprints.uny.ac.id/8119/4/bab%25205%2520-08520244018.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwipldTNwv3nAhUCfX0xDikQFjAMegQICRAB&usg=AOvVaw2ryTHbBeYW9hhmLN1TLuiF>. Diakses oleh Miftah pada tanggal 3 Maret 2020, pada pukul 12.30.

Studi Film

Papillon, Michael Noer, 2017.

The Imitation Game, Morten Tyldum, 2014.

Studi Visual

<https://m.youtube.com/watch?v=bwmSjveL3Lc>. Diakses oleh miftah pada 20 januari 2020, pada pukul 20.45

https://inst?gram.com/andywarhol_archive. diakses oleh miftah pada tanggal 5 januari 2020, pada pukul 21.20



lampiran 1. Biodata



Nama ; Miftah Hasanudin
Jenis Kelamin ; Laki-laki
TTL ; Sragen, 18 Agustus 1996
Alamat ; Dempul Rt 21/Rw 3, Ngembat Padas,
Gemolong, Sragen
Email ; Menikkembang@gmail.com

RIWAYAT PAMERAN

2016

- Plong, Galeri Kanggoenan Gd. 6 ISI Surakarta

2017

- Reunited, Galeri Kanggoenan Gd. 6 ISI Surakarta
- Sikat-sekat, Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta
- ArtWord, LED Studio, Karanganyar

2018

- Konak-konek, Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta

2019

- Kompetisi Mahasiswa Seni Rupa Murni ISI Surakarta
- Life for Love, Senyala Collabspace, Surakarta

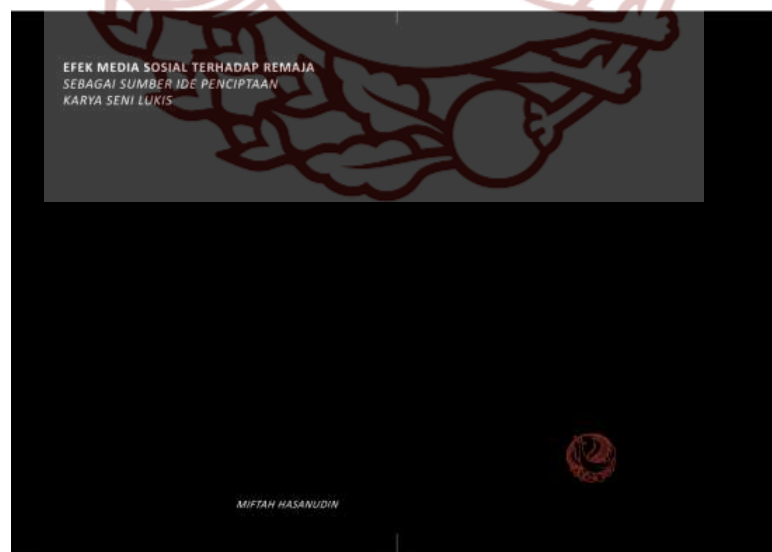
Penghargaan yang pernah diraih :

- Penghargaan sebagai Finalis Karya Terbaik “Prabangkara Award 2018”
Kompetisi Karya Mahasiswa yang diselenggarakan oleh Fakultas Seni Rupa dan
Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Lampiran 2. Dokumentasi Pameran



Desain Poster Pameran Tugas Akhir
(foto; Faheem T. Ahmad, 2020)



Desain Sampul Katalog Karya Tugas Akhir
(foto; Faheem T. Ahmad, 2020)



*Display karya untuk pameran Tugas Akhir
(foto; Isma Anzila Rahma, 2020)*



Foto bersama Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir
(foto; Alexander Nawangseto M.,2020)