

Trauma Masa Kecil Sebagai Rangsang Cipta Dalam Karya Seni Lukis

Reno Masril¹, Suryanti², Miswar³

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jalan Bahder Johan No. 35 Kelurahan Guguk Malintang, Kecamatan Padangpanjang Timur,

Kota Padangpanjang, 27128

Sumatera Barat, Indonesia

E-mail: renoseparo4@gmail.com, yantisur688@gmail.com, miswarbakar@gmail.com

ABSTRAK

Trauma pada masa kecil yang dihadirkan dalam karya ini diciptakan dari pengalaman masa kecil pengkarya yang sering dibuli, disakiti baik secara fisik ataupun mental. Dalam penciptaan karya seni lukis ini menghadirkan perasaan sedih dan pilu karena pernah mengalami buli tersebut dan menyebabkan trauma tersendiri pada pengkarya. Bentuk karya yang akan diciptakan adalah dengan bentuk representasional dengan penggunaan bentuk distorsi dan konsep disformasi dengan gaya pop surealis. Metode penciptaan yang dilakukan adalah persiapan dimana dalam tahap ini melakukan perenungan dan ingatan-ingatan masa lalu yang mengganggu kemudian dilanjutkan pada pembuatan sketsa alternatif pada tahap perancangan, proses pembuatan karya dilanjutkan pada tahap perwujudan dimulai dari proses penyediaan bahan, proses pemasangan kain kanvas, pendasaran kanvas, proses pemindahan sketsa pada kanvas, proses melukis sampai finishing dan setelah melakukan semua tahapan tersebut dilakukan pameran pada tahap penyajian. Hasil karya menggunakan mixed media, teknik plakat dan aquarel, penciptaan karya ini telah menghasilkan lima karya lukis yang berjudul *Leave Me Alone*, *Gold Fish*, *Fight Back*, dan *Refrain*.

Kata Kunci: trauma, representasional, seni lukis

ABSTRACT

*The childhood trauma presented in this work is created from the childhood experience of the artist who was often bullied and hurt both physically and mentally. The creation of this painting, presents a feeling of sadness because it has experienced the bullying and causes its own trauma to the artist. The form of the work that will be created is a representational form with the use of distortion forms and the concept of disformation in a surreal pop style. The method of creation that is used is preparation, where at this stage, contemplation and disturbing memories of the past are carried out, then proceed to make alternative sketches at the design stage, the process of making works is continued at the embodiment stage, starting from the process of providing materials, the process of installing canvas cloth, and basing the canvas. , the process of transferring the sketch to the canvas, the process of painting to finish, and after doing all these stages an exhibition is carried out at the presentation stage. The results of the work using mixed media, plaque and aquarel techniques, the creation of this work have resulted in four paintings entitled *Leave Me Alone*, *Gold Fish*, *Fight Back*, and *Refrain*.*

Keywords: trauma, representational, painting

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak terlepas dari perilaku maupun tindakan terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun perilaku atau tindakan yang mempengaruhi psikologi seseorang baik secara fisik maupun psikis (mental) dapat berubah oleh lingkungan keluarga ataupun masyarakat. Perubahan fisik seseorang bisa saja terjadi akibat penambahan usia atau insiden yang dialami seseorang, sedangkan perubahan psikis (mental) bisa saja dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti penggunaan zat adiktif, insiden (tragedi) yang menimpa ataupun kekerasan mental dari orang lain (Nurhayati & Budi Setyani, 2021).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) trauma adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan jiwa atau cedera jasmani (KBBI Online). Adapun yang merujuk pada kata trauma ialah perlakuan seseorang pada diri orang lain yang mengakibatkan kejadian yang tidak mengenakan saat mengalaminya. Kejadian buruk pada masa lalu yang berimbas dimasa sekarang (Nurhayati & Budi Setyani, 2021).

Trauma didefinisikan sebagai peristiwa-peristiwa yang melibatkan individu yang ditunjukkan dengan suatu insiden yang memungkinkan ia terluka atau mati sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa (Masril, 2012).

Trauma dalam diri pengkarya disebabkan karena mendapatkan tekanan, atau perlakuan kasar pada waktu masa kecil seperti diejek, dipukul, dipermalukan dan dikucilkan. Bentuk bully yang diterima seperti dibilang bodoh, dibilang lemah, dipukul dengan tangan dan kayu, ditendang dengan kaki dan diancam apabila mengadu ke orang tua dan harus mengikuti kemauan mereka. Perlakuan buruk ini dialami pada saat masih duduk di bangku

sekolah dasar. Perlakuan buruk ini lah yang menjadikan alasan utama pengkarya mengangkat trauma sebagai rangsangan cipta dalam karya seni lukis. Bagi pengkarya perlakuan buruk yang didapatkan pada masa kecil di lingkungan sekolah dasar, dapat menimbulkan rasa trauma dan berpengaruh pada masa mendatang.

Dampak dari trauma juga sangat kuat seperti enggan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar yang mengakibatkan pengkarya menjadi pendiam dan lebih suka menyendiri. Pelaku yang melakukan perlakuan buruk pada pengkarya kebanyakan dari orang-orang sekitar pengkarya seperti teman-teman sebaya, guru yang mengajar disekolah pengkarya dan orang-orang dewasa yang berada dilingkungan pengkarya. Perasaan sedih dan pilu membuat pengkarya menjadi stres menjalani kehidupan di masa kecil yang seharusnya kehidupan di masa kecil yang menyenangkan tanpa beban dan penuh warna, dampak ini juga menjadikan alasan pengkarya mengangkat trauma sebagai rangsangan cipta dalam karya seni lukis.

Berdasarkan paparan diatas menjadikan dorongan yang kuat untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan tentang trauma yang dialami pengkarya melalui karya seni lukis representasional, supaya masyarakat lebih paham dan sadar akibat dari perlakuan buruk pada masa kecil, yang mana perlakuan ini dapat menyebabkan timbulnya rasa trauma yang sangat berdampak pada masa mendatang. karya yang dihadirkan berbentuk representasional dengan gaya pop surealis dan menggunakan media campuran (*mixed media*). Didapat dirumuskan masalah penciptaan yaitu Bagaimana mengekspresikan perasaan trauma melalui karya lukis representasional dengan gaya pop surealis.

LANDASAN TEORI

1. Trauma

Trauma didefinisikan sebagai peristiwa-peristiwa yang melibatkan individu yang ditunjukkan dengan suatu insiden yang memungkinkan ia terluka atau mati sehingga muncul perasaan diteror dan perasaan putus asa (Masril, 2012).

Trauma adalah tekanan emosional dan psikologis pada umumnya karena kejadian yang tidak menyenangkan atau pengalaman yang berkaitan dengan kekerasan. Kata trauma juga bisa digunakan untuk mengacu pada kejadian yang menyebabkan stres berlebih. Suatu kejadian dapat disebut traumatis bila kejadian tersebut menimbulkan stres yang ekstrem dan melebihi kemampuan individu untuk mengatasinya (Masril, 2012).

Trauma adalah keadaan jiwa atau tingkah laku yang tidak normal sebagai akibat dari tekanan pada masa lalu (Masril, 2012). Trauma merupakan pengalaman hidup yang mengganggu keseimbangan biokimia dari sistem pengolahan informasi psikis otak. Ketidakseimbangan ini menghambat pengolahan informasi untuk meneruskan proses tersebut dalam mencapai suatu keadaan adaptif sehingga persepsi, emosi, keyakinan dan pengalaman tersebut terkunci dalam saraf.

Trauma memiliki banyak jenis, yang dibedakan berdasarkan bagian tubuh yang mengalami trauma dan seberapa parah trauma yang dialami. Secara psikologis trauma mengacu pada pengalaman-pengalaman yang mengagetkan dan menyakitkan serta melebihi situasi stress yang di alami manusia dalam kondisi wajar. Secara umum kondisi trauma yang dialami individu disebabkan oleh berbagai situasi dan kondisi diantaranya pengalaman atau kejadian alam (bencana alam), pengalaman di

kehidupan sosial (penyiksaan, pola asuh yang salah, ketidakadilan, terror, kekerasan, perampokan) (Masril, 2012).

2. Seni

Pembatasan tentang seni dan menganggapnya sebagai suatu ungkapan. Dikatakan ungkapan yaitu dapat kita lukiskan sebagai pernyataan suatu maksud perasaan atau pikiran dengan suatu medium indera atau lensa, yang dapat di alami lagi oleh yang mengungkapkan dan ditujukan atau dikomunikasikan pada orang lain. Dalam artian seperti sajak (puisi) merupakan suatu ungkapan sekelumit pengalaman yang dilahirkan lewat kata-kata. Lukisan dan patung juga salah satu bentuk ungkapan, sebab merupakan perwujudan dalam warna yang bentuk-bentuk ruang tentang gagasan seniman penciptanya, mengenai manusia dan alam yang tampak (Kartika, 2017).

Drs. Sumardji menyatakan seni merupakan segala manifestasi batin dan pengalaman estetis dengan menggunakan media bidang, garis, warna, tekstur, volume dan gelap terang, yang memiliki keindahan dengan menggunakan berbagai media dalam berkesenian. Seni bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spritual, artinya bahwa kelahiran karya seni tersebut lahir dari adanya ungkapan atau ekspresi jiwa, tanpa adanya faktor pendorong untuk tujuan materil. Dengan kata lain bahwa seni tersebut bukan hanya merupakan kebutuhan praktis bagi masyarakat tetapi juga mengejar nilai untuk kepentingan estetika seni yang dimanfaatkan dalam lingkungan seni itu sendiri atau disebut sebagai seni untuk seni (Soedarso, 1990).

3. Seni Lukis

Penciptaan karya seni khususnya karya lukis tidak lepas dari struktur seni rupa. Struktur adalah suatu cara untuk menyusun sesuatu bagian-bagian mendapatkan suatu bentuk (Tjokropramono, 2017:

30). Seni lukis yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *painting*, adalah karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur warna, bidang, garis dan tekstur. Seni lukis adalah ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi, maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang (Tri Aru Wiratno, 2018).

4. Surealis

Pada dasarnya surealis merupakan gerakan sastra, seni dan ideology di Perancis. Istilah itu dikemukakan oleh Apollinaire untuk menamai judul dramanya pada tahun 1917. Dua tahun kemudian (1919) Andre Breton mengambilnya untuk eksperimen dalam metode penulisannya yang spontan. Breton mengatakan bahwa surealis otomatis psikis murni dengan proses pemikiran yang sebenarnya diekspresikan secara verbal, tertulis ataupun cara lain. Surealis bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi, pemikiran otomatis tanpa kontrol dari kesadaran. Surealis dicetuskan di Italia oleh Carlo Carra dan Giorgio de Chirico, melalui karya metafisis yang aneh sepi dan melankol (Sulastianto, 2000).

Selanjutnya manifesto kaum surealis dikabarkan pada tahun 1924 yang diawali dengan pameran pertama pada tahun 1952 dengan seniman Jean Arp, Max Ernest, Paul Klee, Chirico, Andre Masson, Joan Miro, Marc Chagall, dan Salvador Dali (Kartika, 2017).

Salah satu pelukis surealis di Indonesia yang terkenal adalah Robi Dwi Antono yang lahir pada 31 oktober 1990 di Semarang dan saat ini menetap di Jogjakarta. Ciri khas lukisannya adalah melukis secara detail seperti aliran realisme, namun dengan gaya surealis dengan menampilkan objek figur

imajinasi seperti makhluk-makhluk mitologi dan *icon* budaya pop modern. Beberapa karya lukisnya antara lain *Ballad Of Hero* (2016), Engkau Adalah Api (2012) dan lukisan-lukisan lainnya.

Gerakan yang terutama bergerak di bidang sastra ini pada mulanya menempatkan seni lukis hanya sebagai catatan kaki saja. Tetapi sebagai Dadaisme, Surealis tidak hanya sekedar gerakan seni dan sastra semata melainkan "*...also life-style and the expression of a philosophical outlook*".

Sang pelopor, Andre Breton yang juga disebut "*the Pope of Surrealism*" (Paus Surealisme) karena peranannya yang sangat berpengaruh adalah mantan mahasiswa kedokteran yang terbiasa mempergunakan metoda revolusioner Freud saat berhadapan dengan pasien neurosis. Dalam karya yang dihadirkan adalah gaya surealis yang berdominan kearah lowbrow atau pop surealis.

5. Lowbrow Art atau Pop Surealis

Aliran dalam seni rupa memiliki banyak cabang, salah satunya adalah lowbrow. Aliran ini merupakan sebuah aliran baru yang berkembang pada tahun 1970-an dimana karya yang dihasilkan terinspirasi dari budaya pada era masa kini. Pengertian lowbrow adalah istilah yang menggambarkan sebuah seni bawah tanah atau jalanan yang berkembang di Los Angeles, California di akhir era 1970-an. Seni lowbrow menjadi gerakan seni populer yang meluas dengan model medium seperti komik, musik punk, mainan toys, digital art, budaya jalanan hot-rod dan sub-kultur lainnya. Istilah ini juga sering dikaitkan dengan nama pop surealis. Seni lowbrow sering memiliki kesan antara humor dan kegembiraan, terkadang nakal dan liar, dan biasanya berisi ungkapan dan komentar kasar (Susanto, 2011).

Para seniman yang menganut aliran lowbrow banyak dipengaruhi oleh periklanan, kartun animasi, sirkus dan event kebudayaan, seni komersial, buku komik, grafiti, seni kartu pos, kebudayaan pop, seni *psychedelic*, budaya punk rock, ilustrasi retro, seni religius, budaya *skateboard*, seni tato, dan masih banyak lagi (Septemahtione, 2016).

6. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar, misalnya pada penggambaran tokoh figur gatot kaca pada wayang kulit purwa yang digambarkan dengan figur serba mengecil. Sehubungan dengan pendapat diatas, distorsi yang dimaksud dalam penciptaan seni lukis ini adalah penggambaran bentuk-bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dari figur-figur berupa manusia, binatang, ataupun benda-benda yang ada disekitarnya, kemudian dengan melakukan berbagai pengolahan dan perubahan bentuk lalu di tata sedemikian rupa agar dapat mewakili symbol tertentu sehingga dapat memenuhi ide-ide yang di inginkan (Kartika, 2004: 42).

7. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk seperti ini banyak dijumpai pada seni lukis modern (Kartika, 2004: 103).

8. Deformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk seperti ini banyak dijumpai pada seni lukis modern (Kartika, 2004: 103).

9. Representasional

Representasional merupakan penggambaran dari keadaan nyata, seperti yang ditemukan di alam, berarti juga dideskripsikan atau potret sesuatu yang biasa terlihat secara natural, yang mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi (Susanto, 2011: 331), sehingga mudah dikenali sebagai representasi dari lingkungan sekitar. Antara objek dengan representasi objek pada karya ada kesamaan secara visual atau ikonik (Rajudin et al., 2020).

10. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang tergambar (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 72).

METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Persiapan ini merupakan tahap awal dalam melahirkan sebuah karya yang meliputi pencarian sumber ide. Ide merupakan sesuatu yang sangat penting. Pada tahap persiapan ini juga pengkarya melakukan observasi pada lingkunganyang terjadi pada masa sekarang. Selain dari pengumpulan data dan observasi pengkarya juga melakukan persiapan secara materi, seperti bahan dan alat. Medium yang

digunakan sangat berperan penting dalam proses penggarapan karya.

2. Perancangan

Tahap perancangan ini diawali dengan tahap sketsa. Sketsa yang dibuat adalah sketsa dari bentuk garapan yang akan dihadirkan dari hasil pengalaman maupun sketsa dari hasil foto yang diambil dari lingkungan pengkarya. Setelah tahap sketsa pengkarya akan membuat karya dalam bentuk alternatif seperti drawing, dan kemudian dilanjutkan dengan membuat karya alternatif melalui bahan (medium) yang akan digunakan diatas kanvas, dengan tujuan untuk eksplorasi terhadap medium yang akan digunakan tersebut. Tahap selanjutnya adalah penggarapan karya sesuai dengan ide dan dari pengalaman ditambah dengan gambar acuan yang sudah pengkarya siapkan melalui hasil foto.

Garis digunakan pada penciptaan karya pada pembuatan sketsa dasar. Selanjutnya pada beberapa karya, garis juga dihadirkan untuk mendapatkan kesan ekspresi pada karya yang diciptakan terutama pada coretan-coretan di bagian *background*. Garis yang hadir pada karya yang diciptakan banyak terletak pada bagian *background* karya dan beberapa pada bagian objek utama berupa figur anak kecil yang dihadirkan. Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan padakarya. Dalam karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya, kesan ruang yang dihadirkan dari perspektif antara *background* dengan objek.

Warna yang digunakan pada karya yang diciptakan cenderung warna dingin dan panas pada

background, dan pada objek utama menghadirkan warna cenderung monokrom maupun adanya perubahan warna yang kontras dan bertujuan untuk menonjolkan keunikan sehingga menjadi pusat perhatian. Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya.

Penyusunan unsur-unsur rupa juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan. Adapun kesatuan yang dibangun melalui pendekatan pada kesamaan bentuk figur.

Keseimbangan pada karya yang dibuat adalah asimetris. Dalam menentukan keseimbangan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih. Penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang diciptakan. Keharmonisan wujud pada karya yang diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik. Selain itu harmoni hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak dan warna.

Untuk mendapat pusat perhatian dilakukan melalui pendetailan pada objek utama. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk dan warna. Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan warna yang berbeda antara *background* dan objek.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan karya yang diciptakan ini adalah tahap dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Media yang digunakan dalam karya ini menggunakan media dua dimensi yaitu seni lukis konvensional karena bahan yang lebih mudah didapatkan. Dalam proses perwujudan pengkarya mulai merealisasikan ide yang tersusun dan telah melakukan serangkaian sketsa alternatif.

4. Penyajian

Setelah serangkaian tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir dilakukan *finishing*, yaitu penyempurnaan detail dan membuat *frame* pada karya. Setelah semua selesai barulah karya layak disajikan (dipamerkan).



Gambar 2. “Goldfish”
 Ukuran : 150x150 cm
 Medium : *Mixed media*
 Tahun : 2022
 (Reno Masril, 2022)

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penciptaan



Gambar 1. “leave me alone”
 Media: media campuran
 Ukuran: 150 cm x 150 cm
 Tahun: 2022
 (Sumber: Reno Masril, 2021)



Gambar 3. “Fight back”
 Media: media campuran
 Ukuran: 120 cm x 180 cm
 Tahun: 2022
 (Sumber: Reno Masril, 2021)



Gambar 4. “Refrain”
 Media: media campuran
 Ukuran: 150 cm x 150 cm
 Tahun: 2022
 (Sumber: Reno Masril,2021)

2. Pembahasan

Karya yang berjudul “*leave me alone*” pengkarya memvisualisasikan diri pada masa kecil sebagai figur anak laki-laki yang terdapat pada lukisan. Pada karya tersebut terdapat visualisasi anak laki-laki yang memakai topeng dari *paperbag* dan berdiri di dalam tong. Lukisan di atas memvisualisasikan sobekan kertas yang bergambar isi ingatan pada masa kecil pengkarya saat dibuli dan coretan bertulisan *leave me alone* sesuai judul karya. Tekstur dari lukisan di atas cenderung kasar, warna pada visual objek anak laki-laki cenderung monokrom.

Karya yang berjudul “*leave me alone*” merepresentasikan visual anak laki-laki yang memakai topeng dari *paperbag* mewakili perasaan sedih, malu dan terasingkan, anak laki-laki berdiri didalam tong mewakili perasaan takut dan bersembunyi menyendiri. Sobekan kertas merupakan ingatan saat dibuli, pada sobekan kertas terdapat visual bunga dan mata yang ditransformasikan mewakili perasaan takut yang

berlebihan dimana saat sendiri pun bunga-bunga disekitar pengkarya seakan memperhatikan dengan tatapan tajam. Visual dari langit dan taman bunga mewakili suasana yang terjadi pada kejadian hari itu. Visual dari orang-orang yang tertawa dengan mata yang putih mewakili ejekan-ejekan dari orang-orang yang tidak punya perasaan.

Visual dari tembok yang penuh coretan dengan tulisan *leave me alone* sesuai dengan judul karya mewakili perasaan yang ingin menyendiri dan juga mewakili perasaan yang dipendam dan tidak ingin menceritakan kepada keluarga dan orang lain atas apa yang dialami pengkarya. Lukisan di atas bertekstur cenderung kasar mewakili perasaan dan kejadian memilukan yang dialami pengkarya.

Karya yang berjudul “*goldfish*” memvisualkan ikan yang melayang merupakan ingatan dari ikan milik pengkarya pada masa kecil sebelum hilang. Visual dari *ufo* yang memancarkan cahaya diatas kepala visual anak laki-laki mewakili rasa kecurigaan pengkarya kepada alien dikarenakan pengkarya kebingungan mencari ikan yang hilang sebelum pengkarya mengetahui pelaku pencuri ikan pengkarya yang sebenarnya. Visual sepasang bola mata melayang mewakili disformasi dari seorang saksi mata yang melihat ikan milik pengkarya telah dicuri beberapa orang anak laki-laki seusia pengkarya.

Visual dari matahari dan bulan mewakili keadaan pengkarya yang telah mencari ikan kesayangan dari siang sampai malam hari, visual tengkorak yang ditransformasi pada matahari dan bulan mewakili suasana siang matahari terasa redup dan suasana malam cahaya bulan juga terasa mati karena bulan bersembunyi dibalik awan dan menambah rasa kesepian pengkarya tanpa ditemani

cahaya matahari dan bulan saat perjalanan pengkarya mencari ikan emas kesayangan. Visual objek dari anak laki-laki dengan raut wajah yang sedih dan kecewa di atas tangannya terdapat tulang ikan dengan api mewakili perasaan duka ketika pengkarya menemukan ikan kesayangan telah dibakar, dimakan dan hanya tersisa tulang. Pada bagian belakang visual anak laki-laki terdapat coretan-coretan yang bertuliskan perasaan yang dirasakan pada saat itu dan juga mewakili perasaan yang dipendam dan tidak ingin menceritakan kepada keluarga maupun orang lain.

Karya yang berjudul "*fight back*" merepresentasikan keadaan seorang anak laki-laki yang terluka. Visual tongkat *baseball* mewakili senjata untuk melindungi diri dari teman-teman yang ingin menyakiti pengkarya. Visual topeng dan sayap *superhero* mewakili keberanian untuk mencoba melawan balik teman-teman yang menyakiti pengkarya. Visual objek gigi yang lepas, mata yang memerah dan tetesan darah mewakili dampak dari pukulan teman-teman yang menyakiti pengkarya. Coretan-coretan di dinding mewakili perasaan yang dipendam pengkarya dan tidak ingin menceritakan kepada keluarga dan orang lain. Pada warna visual anak laki-laki didistorsi untuk memperkuat kesan kesedihan yang di alami pengkarya. Lukisan di atas bertekstur dominan kasar untuk memperkuat kesan kejadian pilu yang dialami pengkarya.

Karya yang berjudul "*refrain*" merepresentasikan seorang anak laki-laki di ruang kelas yang menangis sambil menahan diri karena tugas sekolah yang dikerjakan salah. Pada masa kecil guru yang mengajar memarahi pengkarya secara berlebihan hingga memukul pengkarya. Visual mata yang di transformasikan ditangan dikiri anak laki-laki mewakili perasaan tidak terima pengkarya saat dipukul namun pengkarya menahan diri. Objek

buku yang bergambar tengkorak mewakili perasaan takut pengkarya dikarenakan tugas yang dikerjakan pengkarya salah pada saat itu. Visual mata pada bagian bawah lukisan mewakili tatapan ejekan dari teman-teman yang berada diruangan kelas.

Coretan pada bagian atas lukisan mewakili pikiran pengkarya yang kacau dan stres karena tugas yang dikerjakan pengkarya salah hingga dapat hukuman dari guru yang mengajar. Kertas yang berterbangan mewakili kemarahan guru yang mengajar hingga melempar tugas yang dikerjakan pengkarya. Coretan yang bertuliskan *refrain* pada bagian belakang anak laki-laki mewakili perasaan yang sedang dirasakan pada saat itu yaitu menahan diri. Visual anak laki-laki yang berwarna monokrom memperkuat perasaan sedih yang dirasakan pengkarya. Pada lukisan di atas bertekstur kasar mewakili perasaan pilu yang dialami pengkarya pada masa kecil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penciptaan karya seni lukis ini cukup memuaskan baik dalam segi teknik, konsep dan secara visual bagi pengkarya. Tugas akhir ini berjumlah lima buah, karya yang pertama berjudul "*Leave me alone*" karya kedua berjudul "*Gold fish*" karya ketiga berjudul "*Fight back*" dan karya ke empat berjudul "*Refrain*". Karya yang dibuat menggunakan teknik plakat dan aquarel yang ada pada penciptaan karya seni lukis.

Karya yang telah dibuat semuanya merepresentasikan objek kejadian trauma yang terjadi pada masa kecil pengkarya. Gagasan ide penciptaan karya seni lukis ini direalisasikan dengan metode persiapan, perancangan, perwujudan dan penyajian. Karya juga dilakukan distorsi pada pada figur anak laki-laki yang berwarna monokrom dan pada beberapa objek

dibagian *background*. Disformasi yang digunakan hanya merepresentasikan objek yang mewakili dari karya tersebut. Hal ini tampak pada visual-visual objek yang dihadirkan seperti visual ikan emas (karya kedua), kertas yang berterbangan (karya kelima), mobil rongsokan (karya keempat) dan background disetiap lukisan yang penuh dengan coretan.

Pada saat berlangsungnya proses penggarapan karya adanya penambahan objek serta perubahan bentuk sketsa yang telah dipilih, seperti pada karya “Leave me alone” merubah background yang pada awalnya asap menjadi robekan kertas yang berisi ingatan masa lalu pengkarya dan coretan-coretan di dinding. Pada karya “Fight back” juga dilakukan perubahan dan penambahan objek pada background yang pada awalnya bayangan-bayangan iblis lalu dilakukan perubahan menjadi tembok yang penuh dengan coretan dan penambahan objek bola mata, gigi dan tetesan darah. Perubahan dilakukan agar terfokus pada objek utama yaitu figur anak laki-laki.

Karya yang tercipta dihasilkan dari pengalaman pengkarya yang trauma pada masa kecil rasa kesedihan, kecemasan, pilu dan takut yang di alami menjadi rangsangan dalam penciptaan karya seni lukis dua dimensi. Pesan dari karya-karya yang diciptakan adalah untuk menyampaikan kepada penikmat karya agar tidak membuli dan menyakiti satu sama lain karena berdampak buruk dalam jangka waktu yang panjang kepada korban yang dibuli. Dan juga kepada siapapun yang mengalami buli agar lebih terbuka untuk meyampaikan perlakuan-perlakuan buruk yang dilakukan oleh orang-orang baik dalam keluarga maupun dalam pergaulan sehari-hari agar tidak memendam kejadian buruk yang dialami karena akan berdampak trauma pada diri sendiri. Konsep, ide, media dan teknik sangatlah penting karena

berpengaruh besar terhadap perasaan yang akan di ekspresikan didalam karya.

Semoga pencipta karya, pengamat, pecinta karya seni dapat mengambil sisi positif dari karya lukis dan pengetahuan melalui karya seni lukis ini. Harapan dari pengkarya sendiri semoga karya tugas akhir ini bermanfaat bagi para penikmat, pecinta karya seni, pelajar, mahasiswa, masyarakat dan bagi para perupa lainnya. Jika karya seni yang dihasilkan ada sedikit banyaknya kekurangan dalam laporan karya seni lukis ini, untuk itu kepada semua pihak diharapkan kritik maupun saran yang bersifat membangun untuk kemajuan berkarya seni kedepannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Kartika, Dharsono Sony; Prawira, N. G. (2007). *Pengantar Estetika. Bandung: Rekayasa Sains*. Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2004). *Pengantar Estetika*. Rekayasa Sains.
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern (Edisi Revisi)*. Rekayasa Sains.
- Masril. (2012). Konseling Post Traumatic Stress Disorder dengan pendekatan “Terapi Realitas.” *Prosiding Internasional Seminar & Workshop Post Traumatic Counseling*, 1(1), 184–192.
- Nurhayati, N., & Budi Setyani, I. G. A. W. (2021). Trauma Masa Anak-Anak Dan Perilaku Agresi. *Psikobuletin.Buletin Ilmiah Psikologi*, 2(3), 164. <https://doi.org/10.24014/pib.v2i3.13917>
- Rajudin, R., Miswar, M., & Muler, Y. (2020). Metode Penciptaan Bentuk Representasional, Simbolik, Dan Abstrak (Studi Penciptaan Karya Seni Murni Di Sumatera Barat, Indonesia). *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 261. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.19950>
- Septamahtione, H.; W. (2016). *KARAKTER VISUAL ROFTELL DALAM PENCIPTAAN SENI LUKIS LOWBROW*.
- Soedarso, S. (1990). *Tinjauan Seni*. Saku Daya Sarana.



- Sulastianto, H. . (2000). *SUREALISME: DUNIA KHAYAL DAN OTOMATISME*.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa* (1st ed.). DictiArt Lab.
- Tjokropramono, G. Y. (2017). Sosok Wanita Bali Sebagai Inspirasi Seni Lukis Berbasis Teknik Mixmedia. *Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 17(2), 30–39. <https://doi.org/10.32795/ds.v17i02.86>
- Tri Aru Wiratno. (2018). Seni Lukis Konsep Dan Metode. In *INA-Rxiv Papers*.