

Teman Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Lukis

Jefri Rahmat¹, Rajudin², Ibrahim³

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: jefriarahmat00@gmail.com, sirajudinsiraj@gmail.com, ipatiah@yahoo.com

ABSTRAK

Teman adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerjasama dan saling mendukung. Teman memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, pada ruang lingkup pertemanan terkadang tidak berjalan baik dengan semestinya, pada semua pertemanan pasti memiliki permasalahan didalamnya seperti penghinaan, perundungan dan penghinaan. Hal tersebut menjadi landasan dalam penciptaan karya seni lukis. Bentuk karya yang dihadirkan adalah karya dua dimensi dengan pendekatan gaya abstrak, dengan mengkombinasikan abstraksi bentuk di dalamnya menggunakan cat akrilik dan kombinasi arang pada kanvas. Metode penciptaan dilakukan adalah persiapan, tahap ini melakukan observasi di lingkungan pertemanan pengkarya dan pencarian referensi yang berkaitan dengan tema yang diangkat, selanjutnya tahapan perancangan dilakukan rancangan atau strategi visual, teknik yang digunakan adalah teknik plakat dan aquarel kemudian tahap perwujudan adalah tahap penggarapan dan eksplorasi teknik pada karya hingga selesai, setelah melakukan semua tahap, masuk ketahap penyajian, dimana pada tahapan ini dilakukannya pameran. Perwujudan karya seni lukis ini berhasil menghasilkan tiga buah karya yang berjudul “*Toxic*”, “*Cemooh*”, dan “*Penghasut*”.

Kata Kunci: teman, abstrak, abstraksi, seni lukis

ABSTRACT

*Friends is a term that describes the behavior of cooperation and mutual support. Friends play an important role in everyday life, in the scope of friendship sometimes it doesn't work properly, in all friendships there must be problems in it such as betrayal, bullying, and humiliation. This is the basis for the creation of paintings. The form of the work presented is a two-dimensional work with an abstract style approach, by combining the abstraction of shapes in it using acrylic paint and a combination of charcoal on the canvas. The method of creation is preparation, this stage makes observations in the circle of friends of the creators and searches for references related to the theme raised, then the design stage is carried out with a visual design or strategy, the technique used is the plaque and aquarel technique, then the embodiment stage is the cultivation and exploration stage. on the work to completion, after doing all the stages, enter the presentation stage, where at this stage the exhibition is held. The embodiment of this painting succeeded in producing three works entitled “*Toxic*”, “*Scorn*”, and “*Instigator*”.*

Keywords: friends, abstract, abstraction, painting

PENDAHULUAN

Teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Remaja sangat ingin diterima dan dipandang sebagai anggota kelompok teman sebaya, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karenanya, mereka cenderung bertingkah laku seperti tingkah laku kelompok sebayanya. (Laeni, 2019: 2). Pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung. Pertemanan menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan, dan perasaan.

Teman akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan rasa kesetiaan satu sama lain, pertemanan juga melibatkan perilaku yang saling menolong, seperti tukar menukar nasehat dan saling menolong dalam kesulitan. Teman adalah orang yang memperlihatkan perilaku yang berbalasan dan reflektif, namun terkadang teman seringkali tidak lebih daripada kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka.

Pengalaman pengkarya dalam pertemanan tidak seutuhnya berjalan sesuai dengan semestinya. Seringkali pertemanan memiliki masalah-masalah yang menyimpang dari kebiasaan pertemanan yang seharusnya, seperti perundungan (menyerang fisik atau mengejek dengan kata-kata yang tidak baik), penghinaan (pencemaran nama baik), dan perilaku yang tidak menyenangkan lainnya. Berdasarkan hal tersebut, pengkarya tertarik membatasi pembahasan pada ruang lingkup pertemanan yang buruk.

Pengalaman pengkarya seringkali melihat dan merasakan perilaku buruk seorang teman seperti sebuah penghianatan, hujatan, cacian, sindiran, kemunafikan, keegoisan dan perkataan yang menyinggung untuk seseorang. Salah satu perilaku

negatif dalam pertemanan yaitu tidak adanya empati terhadap teman-temannya. Dalam hubungan pertemanan tidak adanya sifat saling menyayangi, mengasihi, dan simpati terhadap orang lain. Mereka cenderung mendekat disaat memiliki tujuan, tidak peduli terhadap masalah orang lain jika tidak mendapatkan keuntungan, dan suka memerintah (Riveni Wadji, 2012: 70).

Alasan mengangkat teman sebagai objek dalam penciptaan karya seni lukis berdasarkan pengalaman yang terjadi di lingkungan sosial pengkarya yang membuat pengkarya merasa tidak nyaman atas perilaku buruk teman terhadap pengkarya. Dengan alasan tersebut pengkarya merasa resah dan marah atas kondisi pertemanan yang terjadi di lingkungan pengkarya. Itulah yang menjadikan alasan Pengkarya untuk membatasi permasalahan ruang lingkup pertemanan yang buruk pada tugas akhir ini.

Pengkarya merasa penting menjadikan teman (sekitar) dari perspektif negatif sebagai objek penciptaan karya seni lukis karena pertemanan tidak hanya pengkarya yang merasakan, tetapi juga pada orang lain. Peran seorang teman mestinya menjadi pendukung terbaik kita selain keluarga sendiri, seorang yang akan menolong kita disaat kita sedang menghadapi masalah, tetapi yang terjadi saat ini pengkarya merasakan banyak ruang lingkup pertemanan yang negatif. Oleh karena itu pengkarya ingin menyampaikan perasaan dengan objek teman, mengajak semua orang yang terlibat pada ruang lingkup pertemanan agar lebih memperhatikan sikap sebagai seorang teman yang baik.

LANDASAN TEORI

1. Teman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata teman mempunyai makna kawan, sahabat, orang yang bersama-sama bekerja (berbuat, berjalan), lawan (bercakap-cakap), yang menjadi pelengkap (pasangan) (Damayanti & Haryanto, 2019:).

Teman sebaya memegang peranan penting dalam kehidupan remaja. Remaja sangat ingin diterima dan dipandang sebagai anggota kelompok teman sebaya, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Oleh karenanya, mereka cenderung bertingkah laku seperti tingkah laku kelompok sebayanya. (Laeni, 2019: 2).

Pertemanan adalah istilah yang menggambarkan perilaku kerja sama dan saling mendukung. Pertemanan menggambarkan suatu hubungan yang melibatkan pengetahuan, penghargaan, dan perasaan. Teman akan menyambut kehadiran sesamanya dan menunjukkan rasa kesetiaan satu sama lain, pertemanan juga melibatkan perilaku yang saling menolong, seperti tukar menukar nasehat dan saling menolong dalam kesulitan. Teman adalah orang yang memperlihatkan perilaku yang berbalasan dan reflektif, namun terkadang teman seringkali tidak lebih daripada kepercayaan bahwa seseorang atau sesuatu tidak akan merugikan atau menyakiti mereka.

2. Seni

Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang obyektif atau kenyataan dalam dirinya sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni (Sumardjo, 2000: 76). Dapat disimpulkan bahwa seniman menghadirkan kembali fenomena atau kejadian yang bersentuhan dengan kenyataan dalam diri seniman sehingga seniman merespons

fenomena tersebut maka lahirlah karya seni. Seniman bebas berekspresi dalam berkarya, baik dalam pemilihan tema melalui bentuk-bentuk maupun simbol. Karya seni, tidak serta-merta hanya memindahkan bentuk aslinya melainkan, karya seni juga harus menambahkan ekspresi diri dari seorang seniman.

3. Seni Lukis

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

4. Abstrak

Abstrak, dalam seni rupa berarti ciptaan-ciptaan yang terdiri dari susunan garis, bentuk dan warna yang sama sekali terbebas dari ilusi atas bentuk-bentuk di alam, tetapi secara lebih umum, adalah seni dimana bentuk-bentuk alam itu bukan berfungsi sebagai objek ataupun tema yang harus dibawakan, melainkan sebagai motif saja (Susanto, 2011).

Merupakan gambaran perkembangan berpikir yang melepaskan diri dari wujud-wujud alam nyata. Aliran-aliran sebelumnya masih berpegang pada objek tertentu yang figuratif, yang bisa diindera. Pada aliran abstrak, bentuk objek dikembalikan pada unsur-unsur bentuk yang paling mendasar: warna sebagai warna, garis sebagai garis, atau

bidang sebagai bidang (Rajudin et al., 2020). Dalam perkembangannya, muncul Abstrak Impressionis, Abstrak Ekspresionis, dan Abstrak Geometris. Abstrak Impressionis masih menyisakan bentuk tertentu yang telah di modifikasi, semi abstrak, abstraksi.

5. Abstraksi

Secara ketat “Abstraksi” meliputi seni-seni dari upaya menyederhanakan sebuah objek dan masih berkenaan dengan unsur dasar objek. Banyak karya-karya non-Barat disebut abstrak, sebagai sebuah bentuk representasi tubuh manusia dan binatang (Susanto, 2011).

6. Distorsi

Distorsi yang biasa kita maksudkan ialah merentangkan (melembihkan ukuran, melilin, meluaskan atau mengadakan) perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi distorsi dapat juga berarti melebih-lebihkan warna dan penyinaran, mempertajam kontras antara gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kualitas permukaan (Suradjijo, 1995).

Distorsi perubahan bentuk; penyimpangan; keadaan yang dibengkokkan dalam fotografi disebut pemiuhan. Dibutuhkan dalam berkarya seni, karena merupakan suatu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk figur (Susanto, 2011: 108).

7. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili

karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki (Kartika, 2017).

METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Persiapan pengkarya melakukan pencarian ide yaitu observasi maupun pengamatan terhadap lingkungan sosial (ruang lingkup pertemanan). Observasi yang dilakukan merujuk pada sifat dan perilaku yang dilakukan teman terhadap pengkarya. Pengkarya melakukan pencarian referensi melalui buku, dan jurnal yang berkaitan dengan tema pengkarya.

Tahap persiapan selanjutnya pengkarya mencari karya-karya dari seniman internasional maupun nasional untuk dijadikan sebagai karya pembandingan meninjau orisinalitas agar karya yang akan diciptakan nantinya orisinal dari pengkarya. Tahap selanjutnya pengkarya menyiapkan alah dan bahan untuk pembuatan karya seni lukis. Pengkarya melakukan persiapan pameran dari pembentukan struktur kepanitiaan, mulai dari pembuatan katalog, stiker dan baliho sampai berlangsungnya pameran hingga selesai.

2. Perancangan

Berdasarkan pengamatan serta gambar acuan yang diperoleh pada tahapan persiapan, dilanjutkanlah perancangan gambaran ide karya berikut dengan gaya hingga strategi visual yang dilakukan.

Karya yang akan diciptakan menghadirkan unsur dan prinsip rupa seperti titik pada karya. Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Garis yang akan digunakan pada penciptaan karya nantinya adalah garis spontan dengan tujuan mengabstraksi bentuk figur manusia dan binatang.

Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya. Dalam karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna. Dalam karya, kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan abstraksi bentuk figur maupun objek.

Warna yang digunakan pada karya adalah warna yang mewakili perasaan pengkarya seperti warna merah mewakili perasaan marah dan kesal, warna hitam dan coklat mewakili perasaan sedih. 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.

Kesatuan dibangun melalui bidang-bidang warna. 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 akan diciptakan. Keharmonisan wujud pada karya yang diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik.

Harmoni dibuat 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 spontanitas dalam mengabstraksi figur-figur. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya yang diciptakan melalui ukuran dan objek, bentuk dan warna.

Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan disformasi, dan distorsi bentuk. Disformasi bentuk dibuat pada abstraksi figur, dimana perubahan yang dilakukan yaitu mengabstraksikan bentuk figur. Kemudian, distorsi dilakukan untuk mencapai keinginan pengkarya dengan menghadirkan bagian objek yang hanya mewakili objek tersebut. Abstraksi bentuk dibuat dengan menyederhanakan bentuk dari figur manusia dan binatang.

3. Perwujudan

Tahap perwujudan karya yang diciptakan ini adalah tahap dimana karya seni lukis yang diwujudkan berdasarkan konsep awal yang telah direncanakan. Dalam proses perwujudan pengkarya mulai merealisasikan ide yang tersusun. Pada tahap awal pengkarya akan memulai proses pembuatan karya dengan membuat *background* terlebih dahulu.

Pengkarya akan menghadirkan warna yang sesuai dengan apa yang dirasakan pengkarya ketika berhadapan dengan kanvas, serta melakukan perenungan ulang terhadap rasa atas pengalaman pengkarya sendiri. Pada proses perwujudan sering terjadi pengabstraksian bentuk figur maupun objek untuk mencapai komposisi dan keseimbangan pada bidang karya. Setelah serangkaian tahapan selesai, dalam proses penyelesaian akhir ini pengkarya melakukan finishing, yaitu membuat bingkai pada karya. Setelah semuanya selesai barulah karya telah layak disajikan (dipamerkan).

4. Penyajian

Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) yang panjang seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai proses penggarapan karya tahap akhir adalah penyajian karya tahap akhir adalah penyajian karya tersebut. Penyajian adalah tahap akhir dalam menciptakan sebuah karya seni

terutama seni lukis. Penyajian yang dilakukan adalah mengadakan pameran karya seni dengan tema Teman sebagai objek penciptaan karya seni lukis dengan penyajian indoor atau dalam ruangan, karya akan didisplay di dinding ruang pameran. Kegiatan pameran menghadirkan struktur kegiatan dari awal pembukaan pameran sampai penutupan pameran, sehingga penikmat maupun penggiat seni dapat mengapresiasi karya seni lukis yang bertemakan “Teman”.

HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penciptaan



Gambar 1. “Toxic”
 Media: akrilik pada kanvas
 Ukuran: 130 cm x 170 cm
 Tahun: 2022
 (Sumber: Jefri Rahmat, 2022)



Gambar 2. “Cemooh”
 Media: akrilik pada kanvas
 Ukuran: 130 cm x 170 cm
 Tahun: 2022
 (Sumber: Jefri Rahmat, 2022)



Gambar 3. “Penghasut”
 Media: akrilik pada kanvas
 Ukuran: 150 cm x 150 cm
 Tahun: 2022
 (Sumber: Jefri Rahmat, 2022)

2. Pembahasan

Karya 1 berjudul “*Toxic*” dengan ukuran 130 x 170 cm dan dibuat pada tahun 2022 menghadirkan bidang-bidang warna yang tersusun pada bidang kanvas dengan *background* berwarna abu-abu, dan berusaha menghadirkan garis-garis spontan. Pengkarya memvisualisasikan sifat teman di lingkungan pengkarya kedalam media dua dimensi (seni lukis).

Pengkarya membuat garis-garis spontan dengan menggunakan warna-warna sebagai ungkapan rasa kesal pengkarya kepada teman yang memberikan dampak buruk terhadap diri pengkarya. Kemudian garis-garis spontan pengkarya buat dengan upaya untuk mengabstraksikan bentuk (objek) seperti binatang dengan gaya abstrak. Dampak negatif tersebut pengkarya visualisasikan menggunakan warna yang mana warna pada karya tersebut bukan hanya sekedar warna tetapi warna mewakili perasaan kesal.

Karya 2 berjudul “*Cemooh*” dengan ukuran 130 cm x 170 cm dan dibuat pada tahun 2022 menghadirkan bidang-bidang warna, yang mana susunan bidang tersebut bertujuan sebagai *background* karya, beberapa warna pada *background* tidak hanya sebagai warna *background*, beberapa warna juga mempunyai makna tersendiri, seperti warna coklat dan hitam pada *background* adalah sebagai bentuk rasa sedih pengkarya atas *cemooh* yang pengkarya terima. Keseimbangan pada karya di atas adalah asimetris, yang mana keseimbangan yang di pakai tidak sama besar atau ukuran bidang, garis yang acak tidak sama besar, pengkarya merepresentasikan rasa sedih atas *cemooh* dari teman pengkarya melalui abstraksi bentuk figur-figur dan didukung dengan disformasi figur manusia, hanya menghadirkan garis-garis spontan dengan tujuan mengabstraksi bentuk mulut yang seolah sedang melakukan

cemooh, ditambah lagi pengkarya juga mengabstraksi bentuk binatang.

Karya 3 berjudul “*Penghasut*” dengan ukuran 150cm x 150cm dan dibuat pada tahun 2022 menghadirkan *background* hijau gelap sebagai ungkapan rasa sedih pengkarya terhadap perilaku buruk teman, tampak pada visual karya adanya bidang-bidang tidak beraturan berwarna putih, hitam, coklat, coklat muda, merah dan hijau gelap, sebagian besar warna-warna warna tersebut dibuat untuk membangun kedalaman karya ataupun mengatur komposisi, pada visual karya di atas pengkarya mengabstraksikan figur manusia dan binatang dengan garis spontan dan tidak beraturan menggunakan pendekatan gaya abstrak, penggunaan warna dan garis pada karya adalah untuk mengatur komposisi, bidang dan ruang, pengkarya menekankan rasa sedih pada warna *background* berwarna gelap.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tiga karya yang diciptakan menggunakan pendekatan gaya seni abstrak, yang mana pada karya ada abstraksi bentuk figur manusia dan binatang yang sangat ekstrim, sehingga karakter objek tidak dapat dikenali lagi. Penciptaan karya memakai unsur dan prinsip rupa yaitu, garis, bidang, ruang, gelap terang, titik, kedalaman, kesatuan, bidang, harmoni, warna. Pada visual karya dilakukan distorsi, disformasi yang hanya mengabstraksi sebagian bentuk figur manusia dan binatang untuk mewakili dari objek teman pada karya tersebut.

Kendala yang dihadapi selama proses penggarapan karya antara lain adalah manajemen waktu yang kurang efektif, semangat berkarya yang tidak selalu sama perharinya, lamanya proses penggarapan dan perenungan karya, kendala bingung mengatur kedalaman pada karya dan juga

perubahan gaya melalui proses bimbingan dari dosen pembimbing. Saran dan kritik dari alumni, senior dan rekan-rekan yang ikut melihat proses berkarya, penciptaan karya seni lukis ini, juga sangat berperan penting sehingga karya dapat direalisasikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, P., & Haryanto, H. (2019). Kecerdasan Emosional dan Kualitas Hubungan Persahabatan. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 3(2), 86. <https://doi.org/10.22146/gamajop.43440>
- Kartika, D. S. (2017). *Seni Rupa Modern (Edisi Revisi)*. Rekayasa Sains.
- Laeni. (2019). Pengaruh Hubungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Pilihan Melanjutkan Pendidikan. *Jurnal Online Internasional & Nasional Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689–1699.
- Lovers, P. (2012). *Program studi ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik universitas muhammadiyah malang 2012*.
- 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>
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Penerbit ITB.
- Suradjjo, S. (1995). *Bunga Rampai* (UNS Press).
- 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>