

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni pada dasarnya digunakan untuk mewakili perasaan manusia. Melalui seni lukis seseorang dapat menuangkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk visual yang menggambarkan mimpi, imajinasi, atau intuisi seorang seniman terhadap sesuatu, dan dapat pula digunakan sebagai media untuk sekedar bermain-main dengan material, media, bentuk, dan teknik (Marianto,2012:9). Suatu gagasan atau ide yang muncul merupakan sebuah proses alami yang berkembang dari pribadi penulis. Suatu pengalaman dan pengamatan penulis dalam melihat peristiwa yang terjadi di masyarakat dewasa ini sangat menarik untuk dituangkan di atas kanvas dalam bahasa visual (seni lukis) menjadi bentuk fisik, yaitu lukisan. Semua itu memberikan banyak inspirasi sehingga memberikan dorongan dalam berkarya

Setiap pengalaman diperoleh dari peristiwa yang terjadi di lingkungan hidup masing-masing individu, yang akhirnya membentuk identitas maupun karakter seseorang. Akhirnya baik langsung maupun tidak langsung setiap individu memiliki pengalaman hidup masing-masing yang dipengaruhi oleh keberadaan lingkungan hidupnya. Di daerah kabupaten Blora kecamatan Kunduran yang sebagian besar masyarakatnya sebagai petani, begitu dekat dengan penulis. Kehidupan sederhana dan apa adanya, menjunjung tinggi kebersamaan yang terlihat pada kegiatan

masyarakat yang masih mengedepankan gotong royong. Selain itu kehidupan masa kecil yang masih mengenal dan merasakan permainan-permainan tradisional dimana semua hal tersebut masih juga mengedepankan kebersamaan. Namun hal-hal semacam itu semakin lama semakin bergeser yang dikarenakan perkembangan zaman. Hal ini tampak jelas kehadirannya pada permainan-permainan anak muda sekarang yang sangat intensif secara teknologi. Permainan masa sekarang lebih menjauhkan anak-anak muda dari interaksi sosial yang secara alamiah dibutuhkan pada permainan-permainan tradisional, walaupun memang permainan modern sudah mulai mencoba mengembalikan interaksi sosial ke permainan-permainannya, namun interaksi lewat internet tidak akan mampu menyaingi interaksi langsung permainan tradisional.

Sangatlah berbeda kehidupan penulis pada masa kecil dan pada masa sekarang ini. Akibat dari perkembangan zaman ini, mulailah terjadi semacam alienasi (keterasingan) antara manusia dengan manusia lainnya dan bahkan antara manusia dengan dirinya sendiri. Perihal alienasi antara manusia dengan manusia lainnya terasa di fenomena yang terjadi pada keseharian penulis dimana dalam kasus perkembangan teknologi yang semakin pesat pada masyarakat modern saat ini semakin menjauhkan individu dengan individu lain yang berada di sekitarnya secara nyata. Bahwa mereka lebih memilih asik dengan *gadget* yang dimilikinya daripada berinteraksi secara langsung dengan individu-individu yang

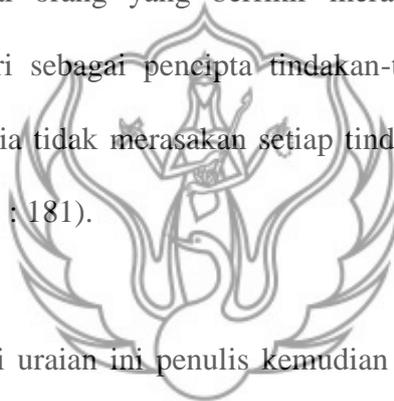
berada di sekitarnya. Kata *gadget* dalam bahasa Indonesia mempunyai arti benda yang digunakan untuk mengacu ke perangkat canggih yang memiliki fungsi praktis dan spesifik dengan fungsi atau kegunaan tertentu. Seperti MP3 player, netbook, kamera, smartphone, PSP, tablet dan yang lainnya.

Adanya banyak sosial media saat ini memang membantu manusia untuk berkomunikasi lebih mudah, akan tetapi sesuatu itu tercipta beserta dengan kekurangan dan kelebihannya, yaitu mendekatkan manusia yang secara nyata jauh menjadi dekat dan menjauhkan manusia dengan interaksi sosialnya atau dengan manusia yang berada disekitarnya. Hal semacam itu memang dialami penulis dalam kehidupan sehari-hari. Penulis merasakan hal demikian ketika berkunjung di kediaman salah seorang teman, dan memang benar hal itu terjadi sehingga penulis merasa terasing dengan keadaan tersebut. Karena menurut Eric Fromm orang yang teralienasi adalah orang yang gagal menghubungkan dirinya secara utuh kepada sesama manusia (Schacht, 2005 : 169).

Tampaknya modernitas tidak hanya membuat manusia berjarak dengan manusia lain, namun manusia berjarak dengan dirinya sendiri. Hal ini dapat penulis lihat dari penggunaan media sosial yang terjadi semacam pembuatan identitas baru oleh seorang pemakai media sosial karena

sebagai bentuk kompensasi terhadap kurangnya rasa percaya diri. Hal ini kemudian menjauhkan manusia dari identitas diri yang sebenarnya.

Pengalaman alienasi adalah suatu bentuk pengalaman dimana yang bersangkutan merasakan dirinya sendiri sebagai seorang yang asing. Orang yang terasing akan tampak sebagai orang yang tidak memiliki pemahaman diri, dalam arti tidak memahami dirinya sendiri sebagai suatu individu yang unik dan tidak dapat diduplikasi. Ia juga tidak memahami dirinya sendiri sebagai orang yang berfikir merasakan, mencintai dan tidak memahami diri sebagai pencipta tindakan-tindakannya sendiri. Hal ini berarti bahwa ia tidak merasakan setiap tindakan adalah miliknya sendiri (Schacht, 2005 : 181).

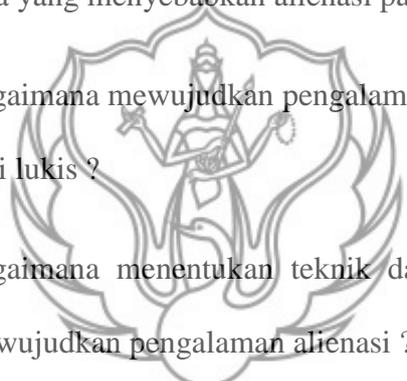


Melalui uraian ini penulis kemudian menggunakan figur manusia untuk menggantikan orang yang teralienasi. Figur manusia tersebut kemudian dideformasi untuk mempermudah pencapaian makna dan mengungkapkan pesan. Persoalan alienasi tidak hanya bertumpu pada kemajuan zaman yang seakan mejadi penyebabnya, namun alienasi terhadap diri dan sesama manusia juga dapat terjadi pada kehidupan sehari-hari terlepas dari kemajuan zaman. Hal ini dirasakan penulis dalam hubungannya dengan individu lain.

Melalui pengalaman alienasi dalam kehidupan sehari-hari penulis, baik langsung maupun tak langsung yang kemudian akan dituangkan ke dalam bentuk dua dimensional yaitu seni lukis. Dengan demikian memperlihatkan pentingnya mempelajari kehidupan sehari-hari yang tampak lumrah dan sering terlupakan sebagai objek pembelajaran yang menarik.

B. Rumusan Penciptaan

1. Apa yang menyebabkan alienasi pada masyarakat modern?
2. Bagaimana mewujudkan pengalaman alienasi dalam penciptaan seni lukis ?
3. Bagaimana menentukan teknik dan media yang tepat untuk mewujudkan pengalaman alienasi ?



C. Orisinalitas

Orisinalitas adalah keaslian. Orisinalitas pada sebuah karya seni khususnya dalam seni lukis dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu judul atau tema, bahan dan teknik yang akan digunakan. Dalam mewujudkan ide maupun gagasan yang diperoleh, pada akhirnya hal tersebut akan diwujudkan kedalam bentuk berupa karya lukis dengan menggunakan bahan yang terdiri dari kanvas, cat, dan teknik dalam melukis.

Pada dasarnya dalam menciptakan sebuah karya seni lukis tidak ada hal yang dianggap baru dalam segi teknik atau bahkan tema yang diangkat, seperti Manet dan Degas. Mereka menggambarkan alienasi dengan teknik realistik, dengan figur manusia yang sedang melakukan aktifitas kesehariannya. Degas menggambarkan pengalaman alienasi dimana pengalaman tersebut secara tidak langsung dan tanpa disadari terjadi ditengah–tengah kita. Sehingga yang mengalami tidak merasakan hal demikian. Berbeda dengan Manet yang menggambarkan pengalaman alienasi dimana hal demikian disadari dan cenderung ada sifat keterpksaan dalam melakukan aktifitas yang membuatnya teralienasi yang dikarenakan terdapat tuntutan lain dibalik semua yang dilakukan.

Hal demikian berbeda dengan penulis yang menggambarkan pengalaman alienasi yang disadari maupun tak disadari secara langsung yang kemudian digambarkan dengan figur manusia yang dideformasi bentuknya untuk mempermudah pencapaian makna dan penyampaian pesan dengan menggabungkan teknik–teknik dalam melukis yang sudah ada seperti teknik palet, blok, transparan, dan garis sehingga diharapkan mampu menghasilkan teknik melukis yang artistik.

Dalam penciptaan karya tugas akhir ini penulis mengambil judul *Pengalaman Alienasi*, pengalaman keseharian dalam lingkup pengalaman alienasi menjadi inspirasi dalam penciptaan karya tugas akhir ini, yang kemudian dituangkan pada media dua dimensional yaitu lukisan sebagai bahasa non verbal kepada msyarakat umum.

D. Tujuan dan Manfaat

Karya-karya yang dibuat tentu saja mempunyai tujuan sekaligus manfaat bagi penulis maupun masyarakat sebagai apresiator, dan semoga saja apa yang dibuat penulis dapat memberikan manfaat yang baik bagi penulis sendiri maupun kalayak penikmat maupun pemerhati karya seni, diantaranya sebagai berikut :

1. Tujuan penciptaan

- a. Pengalaman keseharian penulis tentang alienasi diubah menjadi bentuk visual yaitu karya seni rupa murni (seni lukis).
- b. Mentransformasikan bentuk asli dari manusia yang teralienasi menjadi bentuk figur manusia imajinatif dalam penciptaan seni lukis.
- c. Menuangkan kreatifitas dalam mengolah bentuk asli manusia menjadi bentuk figur manusia yang imajinatif.
- d. Sebagai media ekspresi dari ide yang disampaikan melalui garis, bidang dan warna dalam proses berkarya seni lukis.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menggali kreatifitas dan mengembangkan bentuk dari manusia untuk di kembangkan dalam bentuk yang kreatif.
- b. Mencerahkan kegelisahan penulis dalam menanggapi fenomena kehidupan masyarakat di lingkungan penulis melalui

bahasa seni rupa yang kreatif sebagai catatan keseharian penulis melalui media seni lukis.

- c. Dengan lukisan, pemikiran seorang perupa dapat terwaikli, baik ide, gagasan, dan pendapatnya, untuk disampaikan kepada orang lain.

