

**JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN LUKISAN
JURNAL**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

**RENGGA YULIAN WICAKSONO
NIM : 1012120021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN LUKISAN
JURNAL**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

**RENGGA YULIAN WICAKSONO
NIM : 1012120021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Lukis berjudul:
JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN.
diajukan oleh Rengga Yulian Wicaksono, NIM 1012120021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Agustus 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan/ Program
Studi/ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

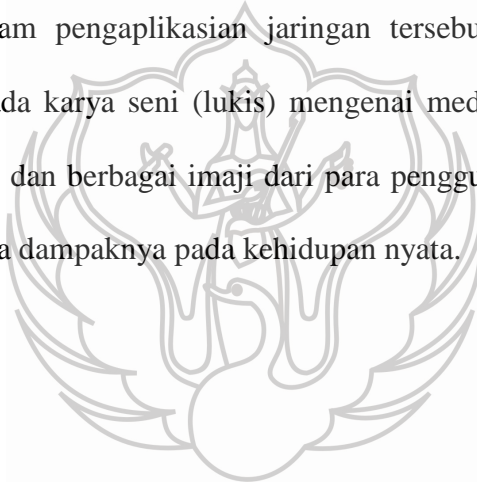
ABSTRAK

Penciptaan karya seni: Jejaring Media Sosial Sebagai Ide Penciptaan Lukisan

Oleh: Rengga Yulian Wicaksono

NIM: 1012120021

Jejaring media sosial merupakan sebuah hubungan atau interaksi sosial pada dunia maya. Dewasa ini pengguna media sosial di Indonesia semakin bertambah, semakin bertambahnya pengguna menyebabkan banyaknya interaksi sosial pada media di dunia maya dengan berbagai macam kepentingan para penggunanya dalam pengaplikasian jaringan tersebut. Fenomena yang akan divisualisasikan pada karya seni (lukis) mengenai media sosial yakni mengenai swafoto, provokasi dan berbagai imaji dari para penggunanya yang bermunculan di dunia maya, serta dampaknya pada kehidupan nyata.



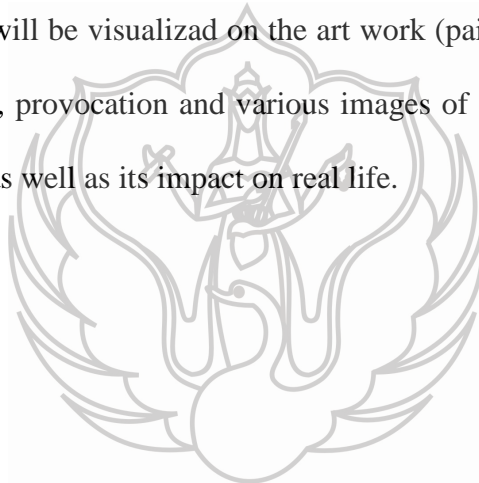
ABSTRACT

The Creation Of Art: Social Media Networking As The Idea Of Painting Creation

By : Rengga Yulian Wicaksono

NIM : 1012120021

Social media networking is relationship or social interaction on the virtual world, today's social media users in Indonesia are increasing, the increasing number of users cause a lot of social interaction on the media in cyberspace with the various interest of its use in the application of such network. Phenomenon that will be visualized on the art work (painting) about social media that is about selfie, provocation and various images of its users that have sprung up in cyberspace, as well as its impact on real life.



BAB I

PENDAHULUAN

Seni lukis adalah bahasa ungkap yang digunakan oleh seorang seniman untuk menyampaikan buah dari pemikirannya yang bersifat personal, melalui proses dan tahapan-tahapan guna memanfaatkan element seni rupa dan komposisi sebagai landasan untuk berkarya ke dalam bidang dua dimensional. Proses penciptaan karya seni lukis ditentukan oleh beberapa faktor, yakni faktor eksternal antara lain : keluarga, lingkungan, pendidikan dan masyarakat sekitar. Sedangkan faktor internal yakni : harapan, keinginan secara pribadi, dan pengalaman.

Pada saat dimana sebuah gagasan muncul seniman mulai mencari dan mengumpulkan data apa saja yang akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk mematangkan ide dan rumusan masalah yang akan di bahas dalam karyanya, sampai pada saat pemilihan bahan dan unsur visual lainnya dalam karya, hingga karya tersebut jadi atau selesai diciptakan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Murahnya harga perangkat untuk mengakses media sosial *online* saat ini bisa dibilang cukup murah akibat industri elektronik yang semakin tinggi serta banyaknya peminat dari konsumen di Indonesia. Sebagian besar dari lapisan masyarakat di Indonesia dari kalangan menengah ke bawah menggunakan perangkat elektronik ini.

A. LATAR BELAKANG

Dewasa ini sering di jumpai orang-orang berfoto ria, baik berpose sendiri maupun bersama orang lain, di tempat-tempat wisata maupun ditempat yang bisa di bilang sepi, memotret apa saja yang mereka lihat di sekitar, hasil dari foto tersebut kemudian mereka bagi untuk kemudian di *upload* ke media sosial. Pemanfaatan media sosial tidak hanya untuk itu, sampai dengan menjual barang dagangan seperti misal ; makanan, baju, rumah, alat-alat telekomunikasi dan transportasi saat ini seolah-olah serba dimudahkan dengan sistim *online*. Fenomena media sosial di Indonesia saat ini, menjadi sebuah *trend*. Sebagai sebuah media ia memiliki dampak positif dan negatif tentu ia memiliki potensi menimbulkan masalah .

Sebuah contoh pengalaman berkaitan dengan permasalahan jejaring media sosial, suatu ketika dua orang sedang berperkara yang sangat serius perihal hutang, sampai pada suatu ketika salah satu dari mereka mengirim pesan berupa status lewat facebook untuk mencibir seseorang yang tidak juga membayar hutangnya, ketika kiriman itu tertera pada layar beranda facebook tidak sengaja teman penghutang membacanya dan merasa tersinggung akibat temannya dilecehkan lewat media sosial, maka terjadilah pembalasan omongan yang dilontarkan di dunia maya tersebut. Ketika mereka bertemu maka terjadilah ribut besar hingga aparat kepolisian setempat mendatangi lokasi mereka berseteru. Posisi penghutang sebenarnya tidak tahu menahu atas peristiwa yang terjadi, lalu tiba-tiba ada polisi yang datang kerumah dan keluarganya kaget dengan

kedatangan aparat kepolisian kerumah mereka yang datang untuk meminta keterangan perihal yang dia sama sekali tidak tahu.

Peristiwa diatas hanyalah contoh dari beberapa kejadian negatif yang disebabkan oleh pengguna media sosial di samping itu, ada pula hal – hal yang positif seperti pemasaran produk secara online dan lain sebagainya. Salah satu keunggulan berdagang secara online yang sempat saya temui dan lakukan ialah tidak adanya pajak untuk setiap usaha *online* dari yang mikro dan makro. Seseorang bisa menawarkan produk dan jasa tanpa khawatir adanya retribusi pajak dari bisnis dan usahanya.

Banyak sekali potensi yang bisa terjadi di dalam lingkup media sosial dan itu semua tergantung dari bagaimana cara individu menyikapi penggunaannya serta kesadaran dan konsekuensi-konsekuensi yang akan menjadi tanggung jawab seorang pengguna media sosial yang kian hari kian bertambah, dan bagaimana cara untuk mempola teknologi sebagai sebuah alat bantu untuk mengembangkan kehidupan.

Media sosial adalah masalah kita semua sebagai orang yang hidup memanfaatkannya. Sebagai mahasiswa seni rupa, melihat fenomena media sosial yang akhirnya menimbulkan rasa ketertarikan tersendiri. Ketertarikan yang dimaksudkan adalah bagaimana memandang nilai estetik di media sosial, serta peristiwa-peristiwa yang ada dalam ruang lingkup jejaringnya, sehingga memunculkan ide untuk kemudian dijadikan sebagai karya seni. Selain aspek visual yang memaknainya juga peristiwa-peristiwa yang terjadi di media sosial

menjadi latar belakangnya yang akan diwakili dengan, simbol-simbol tertentu yang akan divisualisasikan ke dalam lukisan.

B. RUMUSAN DAN TUJUAN

Dari uraian fenomena media sosial di atas maka dirumuskan permasalahan penciptaan yang hendak diwujudkan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan jejaring media sosial?
2. Bagaimana memvisualisasikan permasalahan jejaring media sosial dalam lukisan?

TUJUAN

1. Memberikan sebuah gambaran kepada masyarakat luas dalam mengenal dan memahami tentang jejaring media sosial
2. Menginterpretasikannya ke dalam lukisan dengan simbol-simbol tertentu serta menggambarkan fenomena yang hadir di dalamnya.

C. TEORI DAN METODE

1. Teori

Dewasa ini untuk berkomunikasi sangatlah mudah, hal ini disebabkan oleh pola hubungan secara sistematis lewat *online* melalui jejaring media sosial. Media yang digunakan dalam berkomunikasi guna bersosial di dunia maya memiliki dampak yang sama layaknya komunikasi secara sosial di dunia nyata, kemungkinan ini bisa dinilai dari pengaruhnya yang antara lain dampak dari persinggungan antar personal yang dapat mengakibatkan terjadinya relasi baru dan hal lain seperti misal perselisihan.

Kesenian merupakan salah satu unsur dari kebudayaan yang bersifat dinamis yang akan senantiasa mengikuti perkembangan budaya yang ada dijamannya hal tersebut disampaikan oleh Josst Smiers sebagai berikut :

“Seni adalah juga bagian dari perjuangan sosial melalui ekspresi-ekspresi kesenangan, kemarahan, hasrat, kehalusan budi, kekuasaan, sinisme, atau ketakutan yang dapat dibagikan bersama orang lain. Seperti pemikiran-pemikiran mana yang diinginkan atau ekspresi-ekspresi mana yang tidak disetujui, apa yang dianggap sebagai indah, menghibur, lucu, atau mengasyikan akan tergantung pada konteks sosial tertentu. Dari perspektif budaya mana yang lebih berfaedah: kepuasan yang segera terasa sebaai mana yang diharapkan dapat dihantarkan oleh pengalaman artistik, ataukah proses pembelajaran yang panjang dan lama mengenai apa yang bernilai tinggi dalam seni dan mengenai apa yang memberi dimensi lebih mendalam pada kehidupan? Referensi-referensi macam apa yang dapat dibuat oleh seniman terhadap situasi aktual politik atau sosial, dan rujukan- rujukan tentang apa saja yang mereka sarankan agar dihindari”.¹

Fenomena media sosial sedang menjadi topik yang populer dikehidupan keseharian saat ini, hal itulah yang mendorong menjadi sebuah

¹ Josst Smiers, *Art Underpressure*, (Yogyakarta: Insistpress, 2009), p. 5.

ketertarikan untuk menginterpretasikan fenomena pada media sosial untuk dijadikan tema pada lukisan.

Jejaring media sosial, ketika mencermati kata tersebut adalah sebuah istilah untuk sosial di dalam dunia maya yang bisa di akses dengan menggunakan perangkat seperti komputer dan elektronik lainnya yang bisa digunakan sebagai alat untuk mengakses jaringan *online*. Lazim dijumpai di lingkungan sekitar orang-orang menggunakan alat telekomunikasi, dimulai dari anak berusia dini (yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak) hingga yang menginjak usia tua, sehingga menimbulkan sebuah cara pandang baru dalam melihat persoalan sosial yang terjadi pada masyarakat di Indonesia saat ini.

Dalam proses penciptaan karya seni lukis, setiap seniman mempunyai pemikiran yang berbeda –beda. Untuk membedakan pemaknaan judul yang dimaksudkan, maka disini akan diberikan penegasan agar tidak menimbulkan kesalahan makna dalam menafsirkannya. Judul Tugas Akhir yaitu JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN.

Arti kata dari judul yang akan diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Jejaring :

Pola hubungan secara fungsional diantara komponen-komponen yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.²

2. Media Sosial

Menurut Chris Garrett

² <https://www.kamusbesar.com/jejaring> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 16.30 WIB).

Media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang dengan satu sama lain dan memiliki kepentingan atau kepentingan yang sama.³

3. Ide

Rancangan yang tersusun dipikiran, Plato pun menyebutkan bahwa opini adalah tentang dunia yang tampil pada indera sedangkan pengetahuan adalah tentang dunia abadi yang supra-inderawi; sebagai misal opini yang berkaitan dengan benda-benda partikular yang indah, sementara pengetahuan berkaitan dengan keindahan itu sendiri.⁴

4. Penciptaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *n* Poses, cara, perbuatan menciptakan.⁵

5. Lukisan

Lukisan adalah karya seni yang proses pembuatannya dilakukan dengan memulaskan cat dengan alat seperti kuas, pisau palet, atau peralatan lain. Seni rupa; merupakan suatu bentuk kesenian yang mempergunakan medium rupa sebagai medium ungkapannya.⁶

Dengan demikian berdasarkan uraian arti kata di atas, maka yang dimaksud dengan makna dari judul “JEJARING MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN LUKISAN” adalah mengungkapkan fenomena-fenomena yang terjadi pada jejaring media elektronik *online* dan efeknya secara sosial terhadap

³ [Http://www.gurupendidikan.co.id/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya/](http://www.gurupendidikan.co.id/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya/) (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 16.43 WIB).

⁴ Bertrand Rusell, *Sejarah Filsafat Barat*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar,2007),p. 164.

⁵ <http://kbbi.web.id/cipta> (diakses pada tanggal 16 Juni 2017,jam 02.57 WIB).

⁶ Dharsono Soni Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung : Rekayasa Sains, 2004), p.18.

kehidupan di dunia nyata, yang akan menjadi gagasan untuk diinterpretasikan dalam penciptaan karya lukisan.

2. Metode

Kesenian merupakan salah satu aspek dari kebudayaan pada konsep bentuk/wujud, akan menjelaskan proses perwujudan karya seni (lukis), dengan menggunakan unsur-unsur visual yang bercorak realistik dan dekoratif. Sebuah kebudayaan muncul karena adanya daya cipta, rasa, dan kreasi dari manusia, yang berhubungan dengan kehidupan personal orang tersebut sebagai seorang pelaku kebudayaan dalam hal ini yang dimaksudkan adalah pola-pola kerja sebagai seorang seniman dengan bahasa yang sangat personal, untuk mengkreasi unsur-unsur visual yang ada pada lukisan guna mengungkapkan buah dari pemikiran yang berupa karya seni (lukis) melalui interpretasi dari bentuk-bentuk alam yang ada di sekitar dengan harapan bisa mencapai maksud dan tujuan yang mudah dipahami oleh penikmat dan penggiat seni lain. Hal tersebut disebabkan karena

“...kesenian bukan alat penyadaran yang paling baik digunakan”, namun “kesenian dapat merupakan mitra yang kuat daya dukungnya dalam proses penyadaran karena kesenian dapat bertutur dengan bahasa khas kedalam pengalaman kesadaran penikmatnya”. Disitulah “kekuatan” kesenian, yakni kemampuannya untuk memperlihatkan pada orang lain bahwa mereka seniman dalam keterbatasan, dapat berbuat sesuatu atas apa yang mereka saksikan”⁷

Sebagai pelaku dalam mewujudkan suatu bentuk pemahan atas kehidupan yang di alami oleh seorang seniman yang akan menyampaikan karyanya yang sangat personal dan yang dilandasi oleh realitas dalam kehidupan sehari-harinya, maka penggayaan lukisan dengan corak realis akan dijadikan

⁷ Enin Supriyanto, *Sesudah Aktivisme; Sepilihan Naskah Seni Rupa .1994-2015* (Indonesia: Hyphen, 2015), p. 10.

sebagai bahasa ungkap dalam karya-karya akan ditampilkan dengan pemahaman sebagai berikut :

“menggambarkan segala sesuatu yang ada dan nyata; dengan perkataan lain, ia hanya mau mendasarkan seninya pada pancainderanya saja (khususnya mata) dan meninggalkan fantasi dan imajinasinya.”⁸

Dengan kata lain bahwa mengadakan interpretasi adalah juga seleksi karena setiap pengalaman yang disaksikan tentulah ditafsirkan lagi menurut pengertian personal. Memahami corak dari sebuah lukisan adalah suatu bentuk penilaian terhadap permasalahan seniman itu sendiri.

Berdasarkan pemahaman di atas memunculkan kemungkinan terhadap pengayaan visual pada karya yang akan diinterpretasikan kembali sebagai pemahaman secara personal karena “...di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut antara lain: stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.”⁹ Pada karya yang akan ditampilkan adalah pengayaan secara disformasi karena bisa mewakili simbol-simbol yang akan dipilih sebagai penginterpretasian dari bentuk-bentuk visual pada perangkat elektronik. “Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern; unsur-

⁸ Soedarso S.p., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), p. 27.

⁹ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), p. 43.

unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis.”¹⁰

Dalam penciptaan karya seni (lukis), pengungkapan objek visual dengan corak realistik secara figuratif dan dipadukan dengan gaya dekoratif, dipilih karena lebih mampu mewakili karya yang dihadirkan. “Seniman dalam kedudukannya sebagai pembentuk gaya dalam penciptaan karya seni, tercermin citra budaya serta corak kepribadian bangsa”.¹¹

Fenomena yang akan digambarkan adalah narasi tentang gejala media sosial di Indonesia adalah, perihal kejadian apa saja yang berada di dunia maya sebagai efek dari dari kemajuan teknologi yaitu penggunaan alat komunikasi media elektronik yang digunakan sebagai perangkat untuk mengakses jaringan dunia maya. Maka dikarenakan hal tersebut “...melalui pengintisarian bentuk dan rasa, juga penciptaan lewat stilisasi bentuk atau pengolahan terhadap bentuk dan iramanya.”¹² dengan demikian karya seni (lukis) melalui pengayaan dari corak realistik sebuah figur manusia akan dipadukan dengan unsur-unsur dekoratif yang menggambarkan atau meyimbolkan sebuah kehidupan para pengguna jejaring media sosial.

Pengalaman pribadi yang dirasakan secara langsung dan dipengaruhi oleh lingkungan sekitar adalah faktor yang sangat penting dan memiliki pengaruh yang besar terhadap proses kreatif. Setiap seniman tentu memiliki pengungkapan objek visual yang yang berbeda-beda dengan yang lainnya.

¹⁰ *Op.cit.*, p. 43.

¹¹ *Ibid* p., 140.

¹² *Ibid*.p., 140.

Objek visual merupakan hasil dari ekspresi jiwa yang sejatinya disesuaikan dengan ide/gagasan yang hendak dituangkan ke dalam sebuah karya, sehingga dibutuhkan sebuah kepekaan, perenungan, dan penghayatan secara perasaan dan pikiran terhadap suatu fenomena yang pernah dialami, agar karya seni yang dihasilkan sesuai dengan bahasa ungkap visual dan menampilkan jiwa senimannya. Pendekatan aspek visual pada komponen-komponen yang ada dalam sebuah perangkat elektronik akan diinterpretasikan sebagai sebuah pilihan visual yang dimaknai secara simbolik.

RAM dan *Pixel* menjadi pilihan utama untuk dijadikan bahasa ungkap secara simbolik dalam pemilihan potensi visual pada karya, karena bisa mewakili dari segi kegunaannya serta secara sistematis merupakan sebuah perangkat keras dan satuan gambar pada perangkat elektronik yang bisa digunakan untuk mengakses dunia maya. Dalam mencari kemungkinan-kemungkinan yang ada dalam penggambaran secara simbolik maka, karya seni yang ditampilkan memiliki beragam komposisi dalam proses untuk menggali ide-ide yang sesuai dengan tema lukisan yang merupakan kristalisasi pemahaman perihal media sosial, sebagai bentuk modifikasi dari RAM dan *Pixel* yang akan dijadikan simbol lewat penginterpretasian secara personal

“maka kita harus mengakui bahwa benda-benda jasmani ada. Namun, mungkin mereka tidak persis sama seperti yang saya tangkap dengan indra, sebab pemahan dengan indra ini dalam banyak hal sangat kabur dan kacau; tetapi kita sekurang-kurangnya harus mengakui bahwa semua benda yang saya pahami di dalamnya dengan jelas dan disting ... haruslah sungguh-sungguh dipahami” sebagai objek luar.”¹³

¹³ Hardono Hardi, *Epistemologi; Filsafat Pengetahuan*, (Yogyakarta: Kanisius, 1994), p. 39.

R.A.M (*Random Access Memory*), merupakan komponen yang sangat penting dalam komponen perangkat elektronik yang merupakan *Hardware* atau perangkat keras yang berfungsi sebagai tempat semua file-file atau data dalam komputer sebelum data di proses di prosessor hanya sementara. Atau biasanya banyak orang menyebutnya Memori komputer, umumnya mengacu pada memori yang paling utama adalah R.A.M.

“R.A.M (*Random Access Memory*) adalah media penyimpanan data internal komputer personal, merupakan memori utama yang isinya bisa hilang bila aliran listrik komputer diputus; terkadang merupakan indikator bagi kapasitas komputer.”¹⁴

Memori atau R.A.M berfungsi melayani dan mendukung ketersediaan data mentah saat prosessor melakukan proses pengolahan data atau komputing. Bagian-bagian dari R.A.M yang akan dijadikan sebagai sebuah acuan yang akan diinterpretasikan sebagai visual dalam karya seni (lukis), ialah sirkuit atau jalur sebagai pengaliran listrik dan data, lalu *contact point* bagian yang menghubungkan informasi antara *motherboard* adalah bagian ini. Sering disebut juga *contact finger*, *edgeconnector*, atau *lead*. Biasanya konektor ini di buat dari emas atau tembaga, karena emas memiliki konduktifitas yang lebih baik. visualisasi RAM pada lukisan, akan dijadikan simbol yang membentuk garis sebagai penggambaran bagaimana hubungan yang saling terkait antara pengguna media sosial yang satu dengan yang lainnya dimana mereka berada dalam satu wadah sosial di dunia maya, serta warna emas yang membentuk bidang persegi panjang secara vertikal dan horisontal yang akan digunakan sebagai unsur rupa dalam konsep pembentukan visual pada lukisan.

¹⁴ Wahana Komputer Semarang, *Op.Cit.*, p. 364.

Selain komponen yang telah disebutkan di atas unsur visual yang akan dipilih sebagai simbol yang akan ditampilkan pada visual karya seni (lukis) adalah *pixel*.

“*Pixel* berasal dari kata *picture element*, yang berarti titik-titik kecil dilayar monitor yang membentuk karakter atau objek. Tingkat kehalusan tampilan dilayar monitor ditentukan dari banyaknya jumlah *pixel* dalam satu layar. Semakin banyak *pixel* berarti tampilan semakin halus.”¹⁵

Pixels yang akan ditampilkan sebagai simbol pada lukisan berbentuk bidang bidang segi empat dengan varisasi bentuk simetris memanjang vertikal dan horisontal.

Pada visual karya juga akan ditampilkan garis – garis yang menyerupai jaring dan kotak – kotak kecil dalam berbagai warna. Jaring yang dimaksudkan ialah sebagai Interpretasi dari komponen di RAM yang disebut dengan *Connector power* yang berfungsi sebagai penghantar aliran listrik dan kota-kotak kecil sebagai simbol dari *pixels*.

Melalui penginterpretasian fungsi dan bentuk pada *connector power* serta komponen–komponen yang ada pada RAM yang terdapat pada alat elektronik serta *pixels*, maka dalam visual pada karya-karya yang akan ditampilkan pada lukisan akan menggunakan figur yang digambarkan secara realistik beserta komposisi dari bentuk-bentuk persegi dan juga garis yang akan menjadi interpretasi dari pola jejaring berupa garis-garis yang membentuk pola yang menginterpretasikan fungsi dari *connector power* sebagai penghantar arus

¹⁵ *Ibid.*, p. 336.

listrik pada alat telekomunikasi elektronik yang menggambarkan kondisi dimana terhubungnya perangkat secara *online*.

Dalam proses pembentukan sebuah karya seni lukis, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk mewujudkan karya seni lukis yang siap untuk ditampilkan. Tahap proses awal pembentukan, secara umum merupakan tahap persiapan alat dan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi masing-masing, dilanjutkan dengan proses pengintepretasian ide dengan berbagai macam pemunculan wujud (penerapan teknik), dan *finishing*.

A. Bahan

Jenis-jenis bahan yang digunakan dalam proses pembentukan karya seni lukis adalah sebagai berikut:

1. Kain Kanvas

Salah satu material pendukung utama dalam melukis adalah kanvas. “Kanvas adalah landasan dasar lukisan yang biasanya berasal dari kapas (misalnya *cutton duck canvas*)”.¹⁶ Penggunaan kanvas disesuaikan dengan bahan dan teknik yang digunakan ketika akan memulai proses melukis, dalam hal ini kanvas yang digunakan, kanvas yang memiliki serat halus dan rapat, karena lebih memudahkan dalam proses melukis dan membuat tekstur.

2. Kayu

Kayu adalah “ n 1 pohon yang yang batangnya keras; 2 bagian batang (cabang, dahan, dan sebagainya) pokok yang keras (yang biasa dipakai

¹⁶ I Gede Arya Sucitra, *Pengetahuan Bahan Lukisan*, (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2013), p. 59.

untuk bahan bangunan, dan sebagainya)”. Kayu digunakan sebagai landasan untuk melukis, penggunaan kayu disesuaikan dengan kebutuhan, kayu yang digunakan adalah kayu dari pohon Sengon, perihal ini dimaksudkan untuk memperoleh tekstur di badan kayu yang akan dihasilkan dan sifat praktisnya.

3. Cat

Dalam proses pembentukan karya seni lukis, cat yang digunakan adalah berbasis air (*acrylic*) dan minyak (*oil*), perihal cat *acrylic* ini dipilih karena untuk tidak memakan waktu dalam proses pengeringan, memiliki sifat transparan yang baik, sedangkan untuk penggunaan cat minyak dimaksudkan untuk memperoleh warna yang padat dengan gradasi warna yang halus. Penerapan teknik dan media disesuaikan pada jenis bahan yang digunakan untuk memperoleh visual sesuai dengan yang diinginkan.

4. Pensil

Pensil dalam pengerjaan lukisan digunakan sebagai alat bantu untuk membuat sketsa dalam pengerjaan lukisan. jenis pensil yang digunakan adalah pensil 2b – 8b.

5. *Varnish*

Tahap akhir dalam proses pembentukan ialah pemolesan lapisan pelindung, bahan yang dipakai adalah “*Varnish* merupakan cairan yang berasal dari campuran resin dalam bentuk larutan yang mudah menguap;

dioleskan dengan kuas atau disemprotkan sebagai lapisan terakhir di atas lukisan yang telah selesai dikerjakan dan telah benar-benar kering”¹⁷.

B. Alat

Alat merupakan sarana untuk mempermudah dalam proses pembentukan karya seni lukis, oleh karena itu alat yang digunakan harus menyesuaikan dengan bahan dan teknik yang digunakan agar menghasilkan karya yang maksimal. Adapun jenis-jenis alat yang digunakan dalam proses pembentukan karya seni lukis adalah sebagai berikut:

1. Kuas

“Salah satu bahan utama untuk menerapkan cat di atas permukaan media adalah kuas.”¹⁸ Kuas yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi masing-masing. jenis kuas yang digunakan adalah kuas bermata pipih dan lancip, kuas bermata pipih digunakan untuk mempermudah dalam proses pengeblokan objek pada bidang lukisan dan kuas bermata lancip digunakan untuk mempermudah dalam proses pendetailan objek lukisan.

2. Amplas

Amplas berfungsi sebagai alat penghalus permukaan kanvas, amplas yang digunakan berbagai macam ukuran dari tingkan kekerasan permukaan amplas. Dalam proses penghalusan/pengerokan juga menggunakan pisau palet dan cutter. Alat-alat ini digunakan untuk mempermudah proses pembentukan dan menghasilkan efek artistik.

¹⁷ Wardoyo Sugianto, “*Pengetahuan Bahan Seni Lukis*”, (Diktat Kuliah pada Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1999). p. 16.

¹⁸ *Op.Cit.*, p. 8

3. Ember

Ember berfungsi sebagai wadah untuk menaruh air, digunakan untuk tempat mencuci kuas dan alat-alat lain.

4. Botol plastik

Botol plastik berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan bensin, digunakan untuk tempat mencuci kuas dan alat-alat lain.

5. Kain perca

Kain perca berfungsi untuk membersihkan alat lukis seperti kuas dan pisau palet.

6. Isolasi

Isolasi digunakan untuk membuat pembatas (mal) objek pada permukaan kanvas dan kayu.

7. Penggaris

Penggaris digunakan sebagai alat bantu ukur dan membuat bidang pada objek lukisan.

C. Teknik

Teknik merupakan hal yang penting dalam proses pembentukan oleh karena itu penting bagi seorang seniman untuk memahami setiap teknik yang berhubungan dengan melukis agar menghasilkan karya yang maksimal. Dalam hal ini menerapkan beberapa teknik diantaranya:

1. Teknik Kerok

Teknik kerok yang dimaksud adalah “yaitu penciptaan goresan yang bervariasi dengan menggores atau mengerok warna paling atas yang

setengah kering sehingga memunculkan warna sebelumnya.”¹⁹ (permukaan kanvas yang sudah di plamir), dilapisi kembali dengan warna, kemudian dilakukan proses pengerokan ketika objek sudah dilukiskan dengan menggunakan amplas dan pisau palet. Dalam penerapan tekstur, menerapkan beberapa karakter tekstur yang berbeda-beda agar menghasilkan karya seni lukis yang artistik.

2. Teknik blok

Teknik blok yang diterapkan adalah menyapukan warna dengan kuas pada permukaan kanvas secara merata tanpa ada gradasi. Teknik ini hanya digunakan pada beberapa bidang objek yang diperlukan.

3. Teknik transparan

Teknik transparan yang diterapkan adalah memberikan warna tipis dan menumpuk beberapa kali dengan warna yang berbeda pada bagian objek yang dilukis atau *background*. Teknik ini akan lebih maksimal dengan mencampurkan warna (cat) dan air dalam kadar yang pas.

4. Teknik garis

Teknik garis yang diterapkan adalah menggaris secara teratur atau tidak pada objek yang dilukis guna mempertegas bentuk, sebagai pengisi dan pembentuk gelap terang pada objek dan menghasilkan tumpukan-tumpukan garis yang artistik. Dalam penerapan teknik ini memakai gradasi dari warna biru cat pada lukisan.

¹⁹ Di kutip dari web [https:// Belajarsenirupa.blogspot.co.id/2015/07/teknik-seni-lukis.html](https://Belajarsenirupa.blogspot.co.id/2015/07/teknik-seni-lukis.html) (diakses pada Tanggal 2 Agustus 2017 jam 19.45 WIB).

D. Tahap Pembentukan

Tahap pematangan ide

Dalam tahapan ini ada beberapa langkah yang dilakukan sebagai penunjang untuk memvisualisasikan ide, antara lain:

1. Studi Pustaka

Buku-buku, majalah, dan artikel adalah sebagai acuan dan sumber referensi dalam memperkaya gagasan. Perihal ini mengacu pada buku-buku tentang komputer, seni, filsafat, dan sosial.

2. Acuan Karya Seni

Sebagai acuan lukisan untuk meningkatkan dan menambah perbendaharaan tentang visual dalam karya seni (lukis) yang mengacu kepada karya-karya pelukis realisme dari dalam maupun luar negeri.

3. *Browsing* Internet

Merupakan salah satu alternatif yang digunakan untuk mengakses informasi yang berupa gambar, tulisan, dan video melalui gambar-gambar yang tersedia di internet, baik karya seni (lukis), fotografi, videografi, desain, dan lain-lain. Perihal tersebut dimanfaatkan untuk menambah semangat dalam mewujudkan ide dan memvisualisasikannya serta menambah perbendaharaan visual dalam proses penciptaan karya seni (lukis).

D. TINJAUAN KARYA

Karya seni merupakan hasil dari kristalisasi pemikiran yang telah melewati tahapan panjang. Pola kehidupan dari tiap seniman memiliki perbedaan antara yang satu dan lainnya, sehingga memunculkan ciri khas yang berbeda-beda dari tiap seniman dan karya-karyanya.

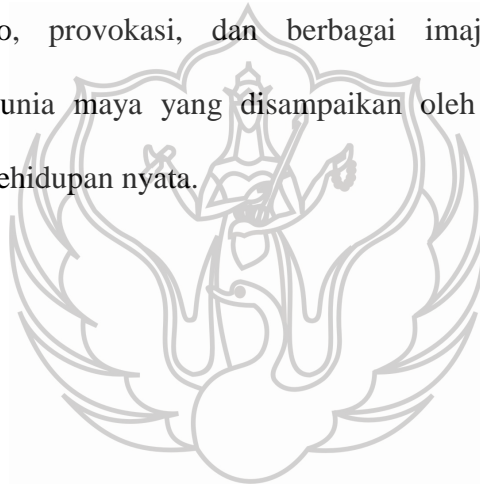
Pengamatan seorang seniman untuk memunculkan visualisasi pada tiap karyanya tidak lepas dari pengamatan terhadap realitas kehidupan disekelilingnya. Kreativitas tersebut yang menyebabkan munculnya interpretasi pada alam serta benda-benda disekelilingnya. Dalam fokus penciptaan tugas akhir ini, media sosial merupakan wadah untuk bersosialisasi melalui dunia maya yang di dalamnya terdapat para pengguna jaringan *online* kepentingan yang beraneka ragam sesuai kebutuhannya.

Seiring terbukanya informasi dan meluasnya penggunaan internet, pengguna media sosial dilingkungan sekitar yang terus bertambah, semakin banyaknya pengguna dengan berbagai macam kepentingan maka semakin banyak kemungkinan yang bisa terjadi pada aplikasi media sosial yang bisa berakibat kepada para penggunanya di dunia nyata. Berbagai fenomena yang muncul tersebut yang kemudian menjadi landasan berpikir untuk mengemukakan pendapat mengenai fenomena media sosial untuk dijadikan tema pada karya-karya yang akan ditampilkan.

Visual dari karya-karya yang akan ditampilkan berupa figur-figur manusia yang akan dihadirkan dengan corak realistik dan dipadukan dengan garis-garis yang membentuk rangkaian jaring sebagai penginterpretasian dari *connector*

power yang menghubungkan para pengguna jaringan di dunia maya serta bidang dengan bentuk segi empat yang dikomposisikan secara vertikal dan horisontal sebagai lambang *pixel* yang merupakan sebuah satuan gambar pada dunia virtual.

Proses pembuatan karya-karya yang ditampilkan merupakan hasil pengerjaan selama dua tahun sejak 2016-2017. Figur manusia pada lukisan adalah teman-teman dan kerabat saudara dengan bermacam latar belakang dan profesi yang dalam kesehariannya eksis menggunakan media sosial. Pemahaman mengenai media sosial yang digambarkan dalam karya seni menceritakan tentang fenomena swafoto, provokasi, dan berbagai imaji dari fenomena yang bermunculan di dunia maya yang disampaikan oleh para penggunanya serta dampaknya pada kehidupan nyata.



KARYA#1



Rengga Yulian Wicaksono, *Maroon #2*, 2017, *oil on canvas*, 60 x 50 cm
Dokumentasi Pribadi

Dalam karya ini menceritakan tentang bagaimana ekspresi personal yang ditampilkan oleh seorang figur di dalam media sosial. Bagaimana seseorang dapat dengan bebas mengekspresikan kedirian mereka di jejaring dunia maya.

KARYA #2



Rengga Yulian Wicaksono, *Di Antara Teks tak Bertulang* , 2017, oil on canvas,
120 x 118 cm
Dokumentasi Pribadi

Karya ini menceritakan tentang bagaimana posisi seseorang pada saat menggunakan situs media sosial. Dimana orang tersebut akan banyak sekali menemui berbagai macam teks dengan berbagai arti serta sifatnya yang sangat luas dan banyak sekali hal-hal yang perlu disangsikan kebenarannya.

KARYA #3



Rengga Yulian Wicaksono, *Provokasi #1*, 2017, *oil & acrylic on canvas*, 65 x 55
cm

Dokumentasi Pribadi

Dalam karya ini, menggambarkan sebuah parodi tentang sebuah provokasi yang menceritakan bagaimana sindiran, kata-kata kasar, dan hal lain yang bersifat negatif di dalam bersosial, mampu menjadi awal dari terciptanya sebuah provokasi.

E. KESIMPULAN

Jejaring pada media sosial adalah sebuah hubungan sosial yang terbentuk di dalam jaringan dunia maya, yang bisa diakses oleh siapa saja yang memiliki perangkat seperti komputer dan alat komunikasi lain yang bisa secara mengakses informasi secara *online*. Dewasa ini banyak dijumpai masyarakat yang menggunakan jejaring dalam media sosial, sebagai sebuah ajang pencarian jati diri atau ajang mencari eksistensi pada dunia maya. Banyak sekali hal-hal dilakukan mulai dari pencitraan yang mana citra diri yang dibangun pada media sosial dan kenyataannya sangat jauh berbeda.

Akan lebih bijaksana ketika memahami sebuah wadah sosial ini adalah sebuah sosial baru yang mana di dalamnya terdapat sebab-akibat yang akan terjadi pada para penggunanya layaknya di kehidupan nyata, karena sangat di sayangkan apabila sebuah wadah sosial yang diharapkan bisa menjadi sebuah pemersatu sebuah relasi malah terjadi yang sebaliknya, adanya sikap semena-mena yang terjadi dalam jejaring sosial ini, seperti menghasut dengan tujuan memengaruhi orang untuk saling mengadu domba antara yang satu dengan yang lainnya.

Mengingat sebuah akun adalah cerminan dari penggunaannya. Maka demikian pengguna akun media sosial ini harus mempertanggungjawabkan hal apa saja yang telah dilakukan. Kesimpulan dari uraian yang telah tersebutkan di atas merujuk pada sebuah cara pandang yang pada dasarnya ini adalah masalah komunikasi, jangan sampai menjadi jurang pemisah hanya karena teknologi.

Laporan penciptaan karya tugas akhir seni lukis ini merupakan langkah awal sebagai modal untuk kemudian terjun ke masyarakat secara luas dan diharapkan mampu memberikan manfaat bagi diri sendiri, keluarga dan lingkungan Institusi tempat saya belajar selama 7 tahun ini. Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam laporan penciptaan karya tugas akhir ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik beserta saran. Semoga laporan penciptaan karya tugas akhir ini dapat bermanfaat.



F. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hardi, Hardono, *Epistimologi; Filsafat Pengetahuan*, Yogyakarta: Kanisius, 1994

Holmes, Jeremy, *Seri Gagasan Psikoanalisis NARSISISME*, Yogyakarta: Pohon Sukma, 2003

Judkins, Rod, *The Art of Creative Thiking*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017

Kartika, Dharsono Sony, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2004

Partanto, Pius A. & M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Yogyakarta: Arkola Surabaya, 2001

Rusell, Betrand, *Sejarah Filsafat Barat, Teori Ide* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007

Smiers, Josst, *Art Underpressure*, Yogyakarta: Insistpress, 2009

Soedarso S.p., *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990

Sucitra, I Gede Arya, *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2013

Supriyanto, Enin. *Sesudah Aktivisme; Sepilihan Naskah Seni Rupa .1994-2015*, Indonesia: Hyphen, 2015

Tike, Arifuddin, *Dasar-Dasar Komunikasi; Suatu Studi dan Aplikasi*, Yogyakarta: Kota Kembang, 2009

Wahana Komputer Semarang, *Kamus Lerngkap Dunia Komputar*, Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2002

Webber, Max, *Teori Dasar Analisis Kebudayaan*, Yogyakarta: IRCiSoD, 2012

Diklat:

Sugianto, Wardoyo. "Pengetahuan Bahan Seni Lukis" (Diklat Kuliah pada Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa), Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1999

Internet :

<https://www.kamusbesar.com/jejaring> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 16.30 WIB)

<http://www.gurupendidikan.co.id/21-ciri-pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli-dampak-positif-negatifnya/> (diakses pada tanggal 30 Juli 2017, jam 16.43 WIB)

<http://kbbi.web.id/media.html> (diakses pada tanggal 12 Juni 2017, jam 00:22 WIB)

<http://Ahwat.blogspot.co.id>, (diakses pada tanggal 16 Juni 2017, jam 06.55 WIB)

<http://kbbi.web.id/cipta> (diakses pada tanggal 16 Juni 2017, jam 02.57 WIB)

<http://kbbi.web.id/kayu> (diakses pada tanggal 05 Februari 2017, pada jam 17.15 WIB)

[http:// Belajarsenirupa.blogspot.co.id/2015/07/teknik-seni-lukis.html](http://Belajarsenirupa.blogspot.co.id/2015/07/teknik-seni-lukis.html) (diakses pada Tanggal 2 Agustus 2017 jam 19.45 WIB)