

MEMOAR PENYAKIT MENTAL DALAM SENI LUKIS



PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

2021

MEMOAR PENYAKIT MENTAL DALAM SENI LUKIS



PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA**

2021

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:
MEMOAR PENYAKIT MENTAL DALAM SENI LUKIS diajukan oleh Elisa
Faustina, NIM 1312366021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah
dipertanggungjawabkan di depan tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari
2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



A. Judul: Memoar Penyakit Mental dalam Seni Lukis**B. Abstrak**

Oleh:

Elisa Faustina

NIM: 1312366021

ABSTRAK

Sepanjang sejarah seni, telah banyak seniman yang berkarya seni dari pengalaman penyakit mentalnya. Penyakit mental sendiri berarti ketidakmampuan individu untuk beraktivitas karena gangguan signifikan klinis secara psikologis. Gejala penyakit mental seringkali tidak terdeteksi sebab kerap kali tersamarkan sebagai imajinasi bagi seniman. Di sisi lain, karya seni menjadi perekam akan pengalaman hidup pembuatnya.

Memoar penyakit mental divisualisasikan dalam lukisan dengan warna-warna berintensitas tinggi dan bentuk-bentuk ganjil. Bentuk dan objek yang disajikan bersifat nanar dan ambigu, dengan kecenderungan surealistik. Untuk menyuarakan kelimpungan yang dialami dalam penyakit mental. Lukisan akan lebih banyak membawakan suasana dalam karya. Sebab penyakit mental sendiri adalah pengalaman yang tidak jelas batas-batasnya.

Penyakit mental masih memiliki stigma dalam masyarakat. Lewat karya lukis, konflik internal dalam kehidupan seseorang dapat didiskusikan. Lukisan menjadi salah satu media pembebasan bagi nilai-nilai konvensional. Pengemasan ide dan gagasan secara kreatif melalui nilai-nilai estetika, memberikan pandangan dan pengalaman baru bagi audiens agar dapat menghargai mereka dengan penyakit mental.

Kata Kunci:

Penyakit Mental, Terapeutik, Katarsis, Autobiografis, Memoar

ABSTRACT

Throughout the history of art, there have been many artists who created art from the experience of mental illness. Mental illness itself means the inability of an individual to do daily activities due to psychologically significant clinical disorders. Symptoms of mental illness often go undetected because they are often disguised as an artist's imagination. On the other hand, the work of art often, if not, acts as a recorder of the creator's life experience.

Mental illness memoirs are visualized in paintings with high intensity colors and peculiar shapes. The shapes and objects presented are vague and ambiguous, with a surrealistic tendency. To speak out about the distress experienced in mental illness. Painting will bring more atmosphere to the work. Because mental illness itself is an experience with no clear boundaries.

Mental illness is still stigmatized in society. Through painting, internal conflicts in a person's life can be discussed. Painting is one of the liberating media for conventional values. Creative packaging of ideas through aesthetic values, provides new perspectives and experiences for the audience to appreciate those with mental illness.

Keywords:

Mental Illness, Therapeutic, Catharsis, Autobiographical, Memoirs

C. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Untuk berkarya seni, penulis sangat meyakini bahwa latar belakang pengalaman memberikan kesadaran dalam kesenian sebagai inspirasi pengkaryaan yang paling baik. Penulis memiliki pengalaman mendapatkan penanganan dan perawatan sebagai konsumen (penderita) masalah kesehatan mental.

Memilih kuliah di ISI Yogyakarta menyadarkan penulis akan potensi seni rupa. Pemilihan penggunaan warna dan cara menggoreskan kuas mempengaruhi suasana hati dan pemikiran manusia. Terutama bagi si pencipta seni rupa yang melakukan proses kreatif tersebut. Sebagai mahasiswa yang memilih menekuni seni lukis, pengalaman yang mampat tersebut, tersalurkan dalam proses kreatif. Kegiatan menciptakan karya seni memiliki efek terapeutik. Sebuah katarsis (pelepasan) konflik internal.

Lewat visualisasi ide yang mempertimbangkan nilai-nilai artistik, pengungkapan pandangan dan pengalaman yang sifatnya pribadi akan menjadi menarik. Hal-hal yang tadinya bersifat subjektif mengalami pengolahan yang kemudian dihadirkan secara objektif. Elemen-elemen seni rupa yang digarap dengan baik dapat menjadi penarik perhatian audiens. Penggunaan warna, yang mendominasi pertimbangan teknis berkarya lukis dalam Tugas Akhir ini, akan membentuk suasana dalam menikmati karya lukis. Menghadirkan pengalaman yang seolah-olah milik audiens sendiri. Lewat pengalaman estetis yang berkesan bagi audiens, terinspirasi oleh Frida Kahlo, penulis ingin berbagi pengalaman. Karya seni dari Tugas Akhir ini diharapkan memunculkan ruang dialog yang intim. Sehingga diskusi antar pengalaman dan pandangan, terpantik melalui karya seni. Ke depannya, semoga penulis dapat menghasilkan karya seni yang dapat merubah pandangan dan stigma tentang hal-hal yang masih tabu atau jarang didiskusikan.

2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, ketertarikan penulis terhadap masalah penyakit mental yang diangkat dalam bentuk memoar seni lukis, maka permasalahan tugas akhir dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana memoar visual akan penyakit mental dalam penciptaan lukisan?
2. Bagaimana perwujudan pengalaman akan penyakit mental dalam lukisan?

Dari rumusan penciptaan, dapat dirasakan tujuan dan manfaat dari penciptaan ini adalah:

1. Merepresentasikan memoar visual akan penyakit mental dalam lukisan
2. Memvisualisasi penyakit mental dalam bahasa kesenian penulis
3. Memberi pengalaman estetik yang dapat merubah cara pandang audiens terhadap stigma penyakit mental
4. Menggunakan karya seni sebagai media terapi dan penyembuhan trauma
5. Audiens dapat belajar mengenal kesehatan dan penyakit mental lewat lukisan dengan pengalaman estetis.
6. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat umum dan awam mengenai ragam gangguan jiwa yang umum terjadi, sehingga membawa kewaspadaan terhadap tanda-tanda awal penyakit mental.
- 7.

D. Landasan Teori

E. Pengalaman pribadi, yang mengalami proses pengolahan, memberi nilai-nilai yang menjadi ide dan tatanan dalam berkarya. Pengalaman pribadi individu adalah unik. Objek yang sama pun, ketika dialami lewat kemasan yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda. Sehingga menjadi pengalaman yang berbeda pula. Keunikan ini menjadi pokok dari yang hendak disampaikan seniman dalam karya seni. Yakni menyampaikan apa yang subjektif dalam tatanan objektif.

Salvador Dali, contohnya. Pengalaman hidupnya yang unik membentuk kepribadiannya menjadi eksentrik. Keeksentrikannya tersebut, seringkali

beririsan dengan gejala neurosis. Membawanya pada berbagai diagnosis penyakit mental. Ide-ide dari pengalaman gejala neurosisnya, mengalami transformasi ke dalam karya seni. Berbagai dorongan yang muncul dari pengalaman yang kuat, digubahnya dalam bentuk-bentuk tidak lazim. Karyanya menjadi surealis, sebab ia menggambarkan realitanya yang absurd. Subjektivitasnya ia hadirkan dalam lukisan.

Otak seniman merupakan mimikri terhadap otak dengan gangguan kejiwaan. Ini adalah sebuah pernyataan yang menarik.

Some of the world's leading artists, writers and theorists have also had mental illnesses - the Dutch painter Vincent van Gogh and American mathematician John Nash (portrayed by Russell Crowe in the film A Beautiful Mind) to name just two.

Creativity is known to be associated with an increased risk of depression, schizophrenia and bipolar disorder.¹

dalam Bahasa Indonesia,

Beberapa dari seniman unggul dunia, baik penulis maupun pemikir pun pernah memiliki penyakit mental- pelukis Belanda Vincent Van Gogh dan matematikawan John Nash (diperankan oleh Russel Crowe di film A Beautiful Mind) adalah 2 nama di antaranya.

Kreativitas diketahui memiliki asosiasi dengan meningkatnya resiko depresi, skizofrenia, dan *bipolar disorder*. Karya seni rupa, dalam proses terjadinya, melibatkan imajinasi, fantasi, lamunan, angan, yang seringkali bersinggungan dengan gejala neurosis. Orang awam akan mengalami kesulitan untuk membedakan mana ide-ide yang berasal dari “kreativitas” dan mana yang berasal dari gejala neurosis. Sebab nanarnya batas antar keduanya.

Seni selalu memiliki fungsi terapeutik. Menjadi media pelegaan atas tekanan batin. Karya seni yang menjadi media, kemudian merekam tekanan batin tersebut sebagai sebuah momen.

1. <https://www.bbc.com/news/10154775> (diakses penulis pada tanggal 20 Desember 2019, jam 20.04WIB)

Semua karya seni bersifat autobiografis karena merupakan cerminan dari kehidupan seniman.² Didukung juga menurut Nunung W.S., salah satu seniman Indonesia. Karya adalah suatu pengalaman batin. Semua hal adalah pengalaman yang pernah dirasakan oleh batinnya. Seni bermuara dari diri sendiri.³

Dari paparan pengalaman pribadi penulis tentang penyakit mental, kaitan antara kreativitas dan penyakit mental, bagaimana seni rupa menjadi sarana terapi atau pelegaan bagi ODMK, serta kecenderungan seniman untuk melakukan proses berkarya seni sebagai autobiografi, menjadi landasan bagaimana karya seni lukis penulis terwujud. Dinamika keseharian penyakit mental menjadi ide untuk ditranslasikan dan ditransformasikan menjadi karya seni. Penulis terinspirasi untuk menuangkan pengalaman penyakit mental secara gamblang dalam lukisan. Proses melukis memberikan wadah bagi penulis untuk menuangkan yang tidak dapat dituang ke tempat lain. Bagi penulis, pengalaman gejala neurosis yang intens adalah dorongan hebat untuk berkarya seni.

Pengalaman akan penyakit mental adalah ide pokok yang hendak divisualisasikan oleh penulis. Pengalaman menjadi gagasan yang akan dihadirkan dari karya lukis. Tujuan dari proses berkarya adalah menuangkan dan menghadirkan pengalaman penyakit mental. Pengalaman penyakit mental akan hadir sebagai nuansa atau suasana yang dialami oleh audiens kemudian. Subjek yang dilukiskan adalah gejala dan keseharian dalam pengalaman tersebut. Sehingga penyakit mental menjadi periode memoar.

Berikut adalah elemen-elemen yang digunakan dalam perwujudan lukisan:

1. Garis

Garis adalah bidang dua dimensional yang menghubungkan satu titik dengan titik lainnya.

-
2. <https://www.theupcoming.co.uk/2018/02/11if-all-art-is-autobiographical-how-should-we-approach-it/> (diakses penulis pada tanggal 29 November 2020, jam 14:47 WIB)
 3. Nunung W.S., “Karya adalah Suatu Pengalaman Batin”, p. 193 Seni Abstrak Indonesia: Renungan, Perjalanan, dan Manifestasi Spiritual, Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia, 2008

2. Bidang

Bidang adalah konsep keruangan dua dimensional yang terdiri dari garis. Bidang dapat berupa geometris dan non geometris (organik). Sebuah bidang memiliki luasan.

3. Ruang

Ruang adalah konsep keruangan 3 dimensional. Terdiri dari bidang-bidang yang membentuk volume.

4. Warna

Warna adalah pantulan cahaya matahari berdasarkan panjang gelombangnya, yang kemudian diterjemahkan oleh mata. Dasar pengolahan warna dalam seni rupa berdasarkan pigmen yang digunakan.

5. Gelap-Terang

Pembentukan ilusi keruangan berdasarkan intensitas cahaya. Lewat hal ini juga diterapkan kontras dan intensitas warna.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari karya 2 dimensi. Tekstur dapat berupa tekstur nyata atau tekstur semu.

F. Metode

1. Bahan:

Cat akrilik, cat minyak, *pouring medium*, lem PvAC, cat semprot, *clear acrylic 100%*, *dimethicone*, *modelling paste*

2. Alat:

Pisau palet, kuas *nylon*, *blow torch*, sputi kue dan plastiknya ,gelas plastik,

3. Teknik:

Pour Acrylic, *Blocking*, *Dry Brush* (dusel dengan kuas kering), *Glazing* (lapisan tipis), *Stippling* (teknik membaur halus), *Impasto* (teknik tekstur tebal), *Splatters* (Cipratan), *Drips* (Lelehan), Campuran dengan cat semprot

4. Tahap-tahap perwujudan:

1.Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap awal ini, dilakukan berbagai jenis persiapan untuk membuat karya seni yang baik. Hal yang paling pertama dilakukan adalah penyediaan alat dan bahan. Sebelum membeli alat dan bahan, penulis biasanya akan melakukan survei atau pengenalan lebih lanjut terlebih dahulu mengenai karakteristik alat dan bahan yang akan dipilih.

Pada tahap persiapan ini, penulis juga melakukan proses pemberian dasaran pada media yang akan dilukisi. Kanvas dibentangkan pada spanram dan dilakukan proses plamir.

2. Perenungan (*Incubation*)

Tahap inkubasi atau perenungan adalah tahap di mana penulis banyak mengolah ide dari inspirasi yang didapatkan. Inspirasi biasanya datang secara spontan dalam bentuk ilham pada penulis. Karena berupa ilham, ide biasanya tidak muncul sekejap setelah melihat suatu hal yang menginspirasi. Namun merupakan proses pengolahan bawah sadar tentang berbagai hal yang telah menginspirasi sebelumnya.

Pada tahap perenungan ini, sebelum kemunculan ilham, penulis mengkaji karya seni referensi untuk lebih memahami bagaimana karya seni terjadi di luar pengalaman penulis. Inspirasi (*Inspiration*)

Pada tahap ini, dilakukan penuangan ide ke dalam bentuk sketsa. Sketsa banyak dilakukan menggunakan media *digital*. Yakni aplikasi *handphone* dan *stylus* (pena khusus untuk menggambar pada media digital). Aplikasi yang digunakan adalah MediBang Paint dan Color Reference. Keuntungan dari media digital adalah keringkasan. Inspirasi bisa datang di manapun dan kapan pun. Dal

3. Pemunculan (*Insight*)

Insight atau pemunculan ide adalah tahapan di mana penulis mulai melaksanakan proses penciptaan karya. Tahap-tahap itu yakni pembuatan latar belakang, pelukisan objek 1, pelukisan objek 2(proses pemberian detail), proses *finishing*, dan evaluasi.



Gb. 01. Pembuatan latar belakang pada karya *Bipolar Frenzy* dengan teknik gradasi halus terlebih dahulu

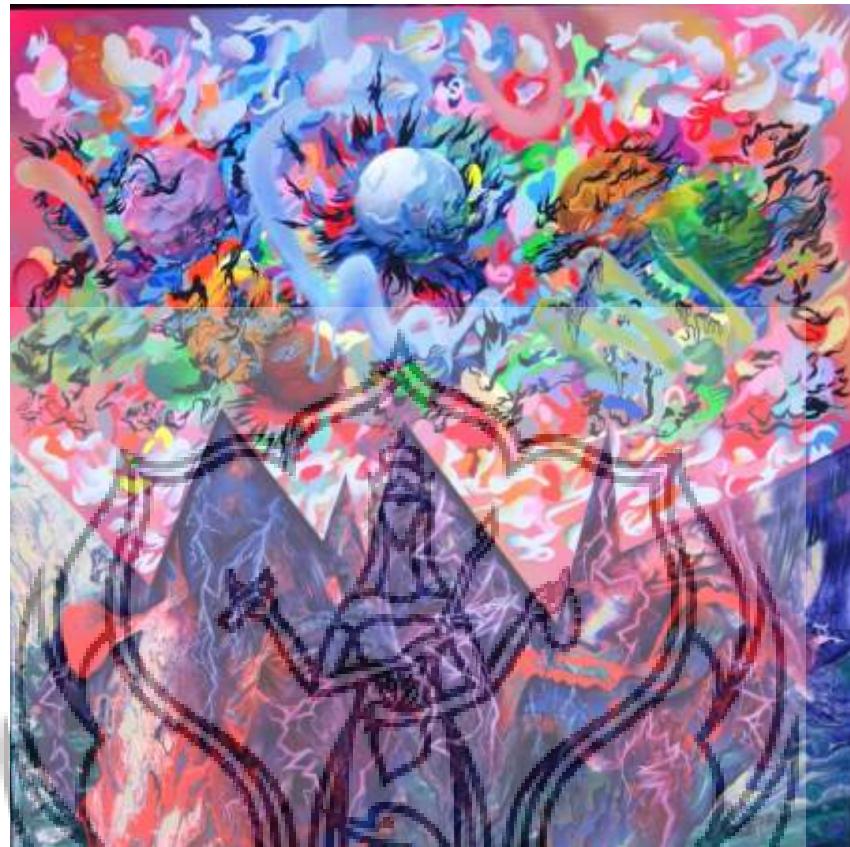
Sumber: dokumentasi Elisa Faustina, 2020



Gb. 02. Pembuatan latar belakang *Bipolar Frenzy* di tahapan teknik *pour acrylic*

Sumber: dokumentasi Elisa Faustina, 2020

G. Deskripsi Karya



Gb. 03. *Bipolar Frenzy*, 2020

100 x 100 cm, Media Campuran di atas Kanvas (Sumber: Dok. Elisa Faustina,2020)

Ide pokok dalam lukisan ini adalah kekacauan internal dari penderita *bipolar disorder*. Kekacauan (*disorder*) dicitrakan dalam lansekap pegunungan dan langit. Setiap orang memiliki pemahaman lansekap yang normal dan umum. Pemahaman normal tersebut dikacaukan dalam karya ini. Digambarkan daratan memiliki unsur langit. Sementara langit diisi macam-macam benda langit seperti di luar angkasa. Lansekap ini abnormal. Keanehan dalam penggambaran lansekap ini dimaksudkan sebagai absurditas yang dialami penderita bipolar.

Sesuai namanya, bipolar, yakni dua kutub. Penderita gangguan bipolar memiliki 2 kutub emosi yang ekstrim. Jarak ekstrim ini digambarkan lewat ceruk-

ceruk tajam dari pegunungan. Kontur pegunungan seolah menampakkan garis grafik yang naik dan turunnya tajam.

Kekacauan internal meniadakan hari yang damai bagi penderita bipolar. Sangat banyak pasien penderita gangguan bipolar yang mengeluhkan perasaan kewalahan sebab ekstrimnya perubahan mood. Pengalaman kacau dan kewalahan ini digambarkan dalam kepadatan obyek. Pegunungan digunakan untuk menggambarkan fase hipo (rendah). Langit digunakan untuk menggambarkan fase mania (aktif, tinggi). Perasaan yang meluap-luap dan kewalahan dalam fase hipo, digambarkan dalam badai. Petir dan kilat berwarna-warni terjadi di darat. Ketika di langit pun, benda-benda langit pun digambarkan saling bertumpukan, padat, bertemu. Benda langit harusnya berada lebih tinggi dari langit. Di lansekap ini, dijadikan satu di dalam area langit. Ketinggian dalam jarak langit atmosfer Bumi dan langit luar angkasa, disatukan. Perasaan energetik (*high/ tinggi*) ketika dalam fase mania, tidak terukur tingginya. Naik dan naik terus.

Karya ini dibuat pernah objek dan ornamen, dengan penggunaan warna-warna yang sangat kuat dan cerah. Memiliki kesan naif dan dangkal (*flat*), namun di saat yang bersamaan penggunaan warna tersebut membuat audiens merasa bosan. Intensitas yang tinggi terlalu melelahkan. Perasaan “penuh” dari penderita gangguan bipolar adalah yang ingin dicapai lewat karya ini.

H. Kesimpulan

Penyakit mental menjadi tekanan yang secara naluriah membutuhkan penyaluran. Telah banyak seniman lukis yang berkarya dengan penyakit mental sebagai idenya. Bahkan membangun seluruh perjalanan berkeseniannya berdasarkan ide-ide dari pengalaman penyakit mentalnya. Mereka mengangkat penyakit mental sebagai ide, baik secara sadar dan tematik, maupun hanya karena kebutuhan pelegaan.

Seluruh karya seni dapat bersifat autobiografis, karena merupakan cerminan dari berbagai faktor yang membentuk si seniman itu sendiri.

Lewat karya lukis, konflik internal dalam kehidupan seseorang yang biasanya dibungkus rapat, menjadi isu yang dapat didiskusikan. Selain penyakit mental yang masih tabu dan sedang marak upaya destigmatisasinya, aib dan isu-isu di ranah tabu juga banyak didiskusikan lewat seni. SARA, kekerasan seksual, kegagalan berumah tangga, dan sebagainya. Lukisan menjadi salah satu media pembebasan bagi nilai-nilai konvensional. Pengemasan ide dan gagasan secara kreatif melalui nilai-nilai estetika, memberikan pandangan dan pengalaman baru bagi audiens. Pengalaman ini kemudian memantik diskusi dan

Melalui karya yang diciptakan pada Tugas Akhir ini, penulis ingin membagikan terjemahan pribadi atas pengalaman penyakit mental ke dalam lukisan. Menggunakan warna-warna dengan intensitas kuat yang mengganggu, serta bentuk-bentuk ganjil yang tidak masuk akal. Dari karya-karya tersebut, diharapkan audiens dapat ikut merasakan pengalaman penyakit mental. Sehingga pengalaman estetis yang didapatkan dari melihat karya-karya penulis dapat menjadi upaya destigmatisasi terhadap ODMK (Orang dengan Masalah Kesehatan Mental) atau orang-orang yang bermasalah dengan kehidupan dan memiliki konflik internal.

I. Daftar Pustaka

Buku:

W.S., Nunung, "Karya adalah Suatu Pengalaman Batin", p. 193-198, 2006,
Dalam Sulebar M. Soekarman (Ed.). *Seni Abstrak Indonesia: Renungan, Perjalanan, dan Manifestasi Spiritual*, Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia, 2008.

Website:

<https://www.bbc.com/news/10154775> (diakses penulis pada tanggal 20 Desember 2019, jam 20.04WIB)

<https://www.theupcoming.co.uk/2018/02/11if-all-art-is-autobiographical-how-should-we-approach-it/> (diakses penulis pada tanggal 29 November 2020, jam 14:47 WIB)

