

KONFLIK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



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

2021

KONFLIK
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS



JURNAL

Oleh:
Yusda Romy Saputra
1412508021

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

2021

Lembar Pengesahan

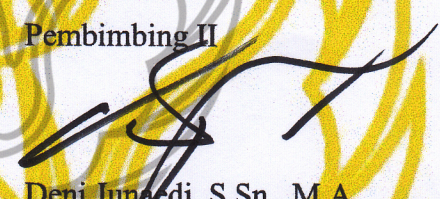
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

KONFLIK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS, diajukan oleh Yusda Romy Saputra, NIM 1412508021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

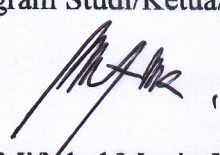

Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.
NIP.1975080 92001321 003
NIDN.0009087504

Pembimbing II


Deni Junardi, S.Sn., M.A.
NIP.19730621 201604 1 001
NIDN.0021067305

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP.197601042 009121 001
NIDN.0004017605

A. JUDUL: Konflik Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis

B. Abstrak

ABSTRAK

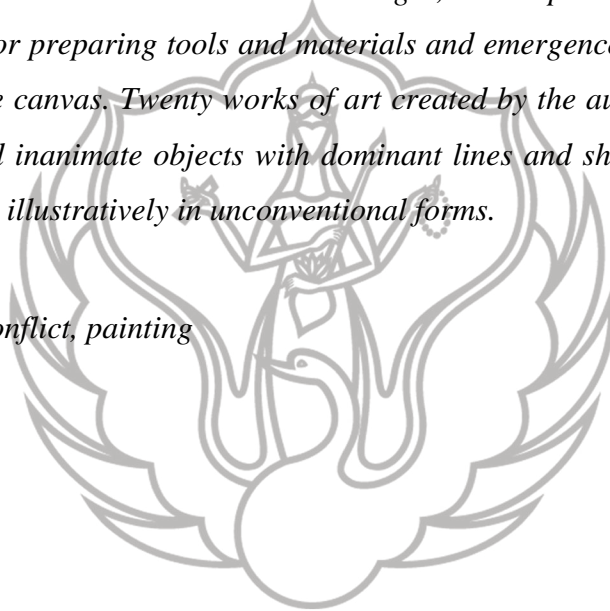
Konflik yang terjadi adalah bentuk dari penyimpangan perilaku dan identitas dari individu yang berdampak pada kelompok. Konflik diatas yang penulis angkat menjadi tema tugas akhir. Kegelisahan yang muncul dari konflik di lingkungan sekitar penulis terekam dalam pengalaman empiris dan menjadi cacatan peristiwa yang diluapkan dengan bahasa-bahasa rupa yang dimaksudkan menyinggung, menyindir dan menyadarkan fenomena yang terjadi. Pengerjaan karya dilakukan dengan tiga tahap, perenungan menuangkan ide, persiapan menyiapkan alat dan bahan dan pemunculan yaitu meluapkan ide ke dalam kanvas. Duapuluh karya seni lukis diwujudkan oleh penulis berbentuk figur-figur dan benda mati dengan garis dan warna dominan shade yang dikomposisikan secara ilustratif dalam bentuk nonkonvensional.

Kata kunci : *Konflik, seni lukis*

ABSTRACT

The conflict that occurs is a form of deviation in the behavior and identity of the individual that has an impact on the group. The above conflict that the author raised became the theme of the final project. Anxiety that arises from conflicts in the environment around the author is recorded in empirical experience and becomes a record of events that is overflowed with visual languages intended to offend, insinuate and make aware of the phenomena that occur. The work is carried out in three stages, contemplation of pouring ideas, preparation for preparing tools and materials and emergence, namely expressing ideas onto the canvas. Twenty works of art created by the author are in the form of figures and inanimate objects with dominant lines and shades of shade which are composed illustratively in unconventional forms.

Keywords: *Conflict, painting*



A. Pendahuluan

Pemberitaan tentang berbagai macam perilaku amoral manusia yang terjadi saat ini semakin memprihatinkan, persinggungan sampai berakhir dengan bentrokan terjadi di kalangan anak muda sampai dewasa. Masyarakat mungkin memiliki pandangan yang berbeda-beda dalam menanggapi hal tersebut. Konflik adalah tema dasar yang diangkat oleh penulis sebagai ide penciptaan karya, konflik sendiri berasal dari kata latin *configere* yang berarti saling memukul, dalam bahasa Indonesia konflik berarti pertentangan paham, pertikaian, persengketaan, serta perselisihan.

Perbedaan paham membuat persinggungan di dalam komponen masyarakat. Ada beberapa jenis konflik seperti permasalahan internal dan eksternal. Konflik internal terjadi di dalam diri, pemicunya adalah problematika aturan-aturan yang saling berbenturan dalam diri manusia. Permasalahan eksternal terjadi karena gesekan dengan lingkungan sosial bisa terjadi dua orang atau lebih, permasalahan seperti ini sering terjadi pada suatu kelompok seperti gang, ras, suku dan ormas. Perselisihan antar kelompok rasis lebih mempengaruhi dampak konflik yang menimbulkan perilaku amoral. Seperti pembacokan, penusukan dan penembakan.

Lain halnya yang terjadi di Jogja, fenomena yang biasa disebut "*klitih*" (pembacokan atau penyerangan dengan cara tiba-tiba di jalan). *Klitih* sendiri memiliki makna dalam bahasa Jawa yaitu mencari barang, namun terjadi pergeseran makna konotatif menjadi suatu hal yang negatif. Mereka tidak ada masalah secara personal, hanya saja karena krisis identitas, masa pencarian jati diri yang mengarah pada perilaku amoral. Tanpa alasan yang jelas para pelaku berniat melukai siapapun yang ditemuinya di jalan, banyak kasus yang terjadi di Yogyakarta. Hampir setiap bulan kasus kekerasan di jalan selalu ada dengan motif yang tidak jelas. Berita tersebut beredar melalui mulut kemulut dan media sosial.

Permasalahan dan pengalaman yang terjadi di lingkungan penulis membentuk ide gagasan sehingga penulis terdorong untuk menciptakan karya seni lukis bertema konflik yang terjadi di lingkungan sekitar dan

menangkap fenomena melalui pengalaman untuk dituangkan dalam karya seni lukis dengan corak ilustratif dan dekoratif.

Karya seni hadir dalam hubungan yang kontekstual dengan ruang dan waktu tempat karya bersangkutan dilahirkan, dengan perspektif ini kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Seni bukan sekedar imitasi realitas, melainkan sebuah dunia dengan realitas baru hasil interpretasi seniman atas realitas sebenarnya (Saidi, 2008: 1).

B. Konsep Penciptaan

Dalam pembuatan karya seni tentunya seniman memiliki suatu kegelisahan, yang melatar belakangi suatu karyanya, kegelisahan tersebut dipengaruhi oleh suatu pengalaman dan pandangan dari diri sendiri maupun dari lingkungan sekitarnya, sehingga kegelisahan itu dituangkan menjadi suatu gagasan yang nantinya dikembangkan menjadi sebuah karya visual.

Lingkungan mempengaruhi pembentukan kepribadian, manusia adalah pelaku utama yang memicu adanya konflik, sehingga dalam sebuah lingkungan masyarakat tidak heran selalu ada konflik yang terjadi berlarut-larut. Maka dari itu penulis ingin menuangkan ide yang tumbuh dari lingkungan sekitarnya. Pada tugas akhir ini penulis ingin mengungkapkan kegelisahan atas pengalamannya, yang membahas perpecahan dalam bermasyarakat dengan persinggungan sampai kekerasan, karena dinamika perkembangan zaman semakin hari semakin buruk, adanya pertikaian antara kelompok satu dengan yang lainnya membuat manusia lupa akan persaudaraan yang seharusnya saling menjaga. Sekalipun kita yakin tentang siapa diri kita sesungguhnya, bisa jadi kita masih menghadapi kesulitan untuk mempengaruhi pihak lain agar memahami kita dengan pandangan sama seperti yang kita inginkan itu (Sen, 2006: 10).

Mengenai persoalan konflik yang berada di lingkungan penulis, karya yang akan disajikan penulis berupa karya ilustratif dekoratif yang di dalamnya terdapat beberapa figur untuk menggambarkan proses terjadinya konflik. Tema konflik merupakan sebuah kritik sindiran terhadap pelaku penyimpangan seperti pelaku amoral, dimana kegelisahan akan permasalahan

konflik yang berakhir dengan kekerasan. Masalah tersebut mendorong penulis untuk menciptakan karya seni lukis sebagai media kritik sindiran dan menangkap fenomena perilaku negatif manusia atau amoral pada persoalan konflik yang terjadi saat ini, karena penulis menyadari bahwa membuat dan merekam fenomena melalui karya seni lukis hari ini adalah sebagai penanda generasi zaman.

Peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar menjadi materi utama dalam penggarapan gagasan ide perwujudan karya, melalui pengalaman pribadi sebagai pelaku dan dengan menonton berita-berita yang beredar di media sosial dan mendengar peristiwa yang terjadi di Jogja saat ini.

1. Gagasan Karya

Karya seni lukis merupakan hasil visualisasi ke dalam bidang dua dimensi, yang diciptakan dari gagasan yang telah diproses dan direnungkan oleh seniman (penulis), dengan cara pandang artistik dan teknik yang sesuai dengan apa yang ingin dituangkan.

Membaca fenomena konflik yang ada setiap harinya mempermudah penulis dalam pembuatan materi karya seni lukis, melihat dari beberapa kejadian konflik yang dialami melalui pengalaman pribadi dan membaca berita konflik yang terjadi di sekitar adalah tahap pertama yang nantinya menjadi ide dalam visualisasi karya seni lukis.

Dalam visualisasi karya penulis akan menggunakan idiom untuk menggambarkan objek dan beberapa figur manusia yang diambil dari sebuah memori peristiwa atas pengalamannya yang terjadi, sesuai dengan tema konflik, seperti benda dan figur manusia ataupun hewan sebagai lompatan makna yang tersirat. Idiom yang akan digambar oleh penulis adalah senjata tajam yang merupakan alat kejahatan yang digunakan manusia dalam peristiwa konflik, seperti pisau, celurit, parang dan pedang. Senjata tajam adalah benda tajam yang mampu membuat luka tebas atau tusukan, ada pula benda dan alat yang biasa digunakan dengan cara dilempar misalnya batu dan molotov. Molotov

sendiri adalah alat/senjata rakitan terbuat dari botol yang di isi dengan minyak, sehingga bila molotov dilempar akan menimbulkan efek terbakar. Figur yang digambar tidak hanya bagian tubuh manusia secara utuh saja tetapi penulis juga menggambarkan lidah, kepala, mata, telinga, tulang dan tengkorak yang merupakan bagian organ tubuh manusia, sehingga mampu membicarakan tentang fungsi dan makna pada karya seni lukis.

Penulis menggunakan media sesuai dengan makna (metafora) yang terkandung dalam ide gagasan. Metafora adalah majas membandingkan suatu benda lain yang mempunyai kesamaan sifat. Misalnya, pisau adalah benda yang bersifat tajam atas kegunaannya untuk membelah atau menyayat, di banding dengan fungsi lidah untuk berbicara kasar maka akan timbul kata sayatan seperti pisau pada lawan bicaranya. Metafora selalu merupakan transposisi sebuah nama yang “asing”, yakni nama yang sebetulnya milik sesuatu yang lain. Di sini metafora dirumuskan lebih dari sudut deviasi (penyimpangan) (Susanto, 2003: 53).

Permasalahan dalam pembuatan karya itu pasti ada sehingga seniman mencari berbagai cara dan medium untuk merepresentasikannya. Dalam konteks ini berkarya rupa tidak hanya berkuat pada permasalahan teknik saja, tetapi juga bagaimana cara menyalurkan gagasan dengan menyangkut berbagai persoalan. Paradigma postmodern sebagai latar konseptual yang dominan saat ini mengidentifikasi bahwa salah satu ciri seni rupa kontemporer adalah tingkat kepedulian yang tinggi terhadap realitas kehidupan masyarakat ketimbang mengurus masalah-masalah estetika itu sendiri (Saidi, 2008: 5).

2. Konsep Visual

Karya menggunakan teknik *drawing* yang akan lebih menekankan pada *outline* dan arsiran-arsiran yang identik pada karya komik. Karya dibuat di bidang kanvas, namun penulis menginginkan karya yang beda dari biasanya (*unkonvensional*), bidang kanvas yang telah di lukis akan di *cutting* sehingga menunjukkan kesan kontras dalam bentuk-bentuk yang berada dalam karya tersebut. Karya akan berwujud potongan-potongan menyesuaikan bentuk objek lukisan yang dikomposisikan seperti pada karya wayang, bentuk karya dibuat menyerupai wayang karena penulis menemukan ke-artistik-an saat melihat pagelaran wayang saat dimainkan dalam pentas, ke-artistik-an tersebut terdapat pada bentuk wayang pada bayangan/kontras saat berada di depan *kelir*. Membentuk wujud menyerupai wayang bukanlah hal yang mudah, di sini penulis melakukan eksperimen penggabungan bahan menggunakan resin sebagai lapisan belakang pada karya tersebut, sehingga kain kanvas menjadi kaku.

C. Proses Penciptaan

Pembuatan karya seni adalah proses bagi penulis dan bentuk tanggung jawab dalam berkeseniannya. Karya seni dibagi menjadi dua yaitu seni konvensional dan nonkonvensional, kali ini penulis cenderung membuat karya seni nonkonvensional. Karya penulis menggunakan bahan dasar kanvas dan beberapa bahan tambahan seperti resin, dan bahan tambahan lainnya. Bahan tersebut membantu mengkombinasikan kanvas/lukisan menjadi satu kesatuan dalam karya rupa.

Seniman memiliki beberapa tahapan dalam mewujudkan karya seni, setiap seniman memiliki tahap yang berbeda-beda dalam proses menciptakan suatu karya. Pengalaman pribadi dan pengalaman di lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam pembuatan karya seni, maka dibutuhkannya pengamatan visual objek ketika karya akan diciptakan. Dalam Tugas Akhir ini penulis membagi tahap pembentukan dalam 3 tahap, yaitu tahap Prapenciptaan, Penciptaan dan Pascapenciptaan

1. Prapenciptaan

Tahap pertama penulis menyiapkan spanram dan melakukan pemasangan kanvas. Setelah itu melapisi kanvas dengan adonan *gesso* yang telah diadon sedemikian rupa, kemudian merenungkan dan mematangkan ide, sehingga visual yang akan diciptakan sesuai dengan apa yang diinginkan. Proses pencarian gagasan penulis biasanya mengamati lingkungan sekitar atau mengingat kembali pengalaman pribadi, selain itu penulis juga banyak melihat atau mendengar berita yang terjadi.

2. Penciptaan

Setelah melewati tahapan prapenciptaan, selanjutnya penulis menuangkan hasil ide atau gagasan untuk dijadikan visual karya lukis, dengan beberapa proses. Proses meliputi:

- a. Tahap Sketsa (pada kertas).
- b. Tahap Sketsa Pada Kanvas.
- c. Pewarnaan Tahap Pertama.
- d. Pemberian *Outline* Pada Objek.
- e. Pendetailan Objek Menggunakan Arsir.
- f. Pemotongan Kanvas.
- g. Proses Pemberian Resin Pada Kanvas.
- h. *Finishing*.

3. Pascapenciptaan

Setelah melalui beberapa proses penciptaan dengan ide gagasan dan kreatifitas, karya seni di pameran ke ruang publik melalui pameran di galeri, bagaimana karya seni yang diciptakan dapat mewakili dari apa yang terjadi di lingkungan sekitar, melalui sindiran dan kritik terhadap konflik itu sendiri.

D. Deskripsi Karya

1. *Pretensi*

Pretensi, 2019, akrilik di kanvas, 125 cm x 85 cm. Konflik terjadi di beberapa golongan masyarakat menjadikan dampak perilaku menyimpang, misalnya beberapa kegaduhan, persinggungan, pergesekan dan bentrokan. Konflik tersebut ada di beberapa kelompok masyarakat seperti gangster, kelompok partai dan sebagainya. Perilaku tersebut sangat merugikan pelaku sosial, karena adanya perbedaan yang sulit diterima menimbulkan sifat sentimentil yang berujung dendam, kepentingan kelompok untuk menjatuhkan kelompok lainnya sering kali berakhir dengan jatuhnya korban jiwa, membuat garis-garis batasan sebagaimana menjadi makhluk sosial yang bermoral terdapat intrik ke sesama personal di dalam sebuah kelompok untuk mencapai pretensi atau ambisi di mana menghancurkan, membuat benci dan caci maki adalah sebuah eksistensi. Pola pikir manusia semakin pendek dan lebih baik menyerang dibandingkan perundingan, andai semua manusia meminta perundingan bukan meminta senjata tajam maka terwujudlah perdamaian. Bentuk karya ini dibuat menyerupai bentuk karya wayang dengan potongan-potongan menyesuaikan gambar pada lukisan, warna yang digunakan mendekati warna panas dengan maksud untuk menghadirkan ke-artistik-an dalam mengkombinasikan warna.



Yusda Romy Saputra, *Pretensi*, 2019

Cat Akrilik, Tinta pada kanvas, 125cm x 85cm
(sumber : dokumentasi pribadi)

2. *Seraya Celaka*

Seraya Celaka, 2019, akrilik di kanvas, 105 cm x 75 cm. Lingkungan adalah tempat proses manusia bersosial. Lingkungan membentuk kepribadian seseorang yang mana perilaku manusia itu akan menirukan apa yang mereka lihat, dengar dan dibicarakan, contoh lingkungan paling dekat yaitu keluarga, tetangga dan lingkungan pertemanan. Seraya celaka adalah permasalahan yang ditimbulkan seseorang yang akan berdampak terhadap dirinya, sesuatu yang didatangkan tanpa sadar akan merugikan dirinya sendiri. Seperti contohnya seorang anak bila dipertontonkan kekerasan dan mendengarkan kata-kata kasar/tidak sopan akan membentuk kepribadian perilaku manusia yang menyimpang. Kebiasaan buruk perilaku manusia akan terekam pada pengalaman anak dan anak akan tumbuh dengan menembus batas-batas norma.

Bentuk karya ini dibuat menyerupai bentuk karya wayang dengan potongan-potongan menyesuaikan gambar pada lukisan, warna yang digunakan mendekati warna panas dengan maksud untuk menghadirkan ke-artistik-an dalam mengkombinasikan warna.



Yusda Romy Saputra, *Seraya Celaka*, 2019

Cat Akrilik, Tinta pada kanvas, 105cm x 75cm
(sumber : dokumentasi pribadi)

3. *Egosentris*

Egosentris, 2020, akrilik di kanvas, 100 cm x 80 cm. Karya ini memvisualkan figur orang dengan muka yang rusak dan dikelilingi sebuah pilihan (dengan simbol). Figur ini mendiskripsikan tentang perilaku seseorang dengan sifat egoisnya, lalu bunga tidak lagi penting dan parang mampu menumpulkan perasaan iba dengan bersamanya perasaan benci atas apa yang di namakan kekuasaan. Bentuk karya ini dibuat menyerupai bentuk karya wayang dengan potongan-potongan menyesuaikan gambar pada lukisan, warna yang digunakan mendekati warna panas dengan maksud untuk menghadirkan ke-artistik-an dalam mengkombinasikan warna.



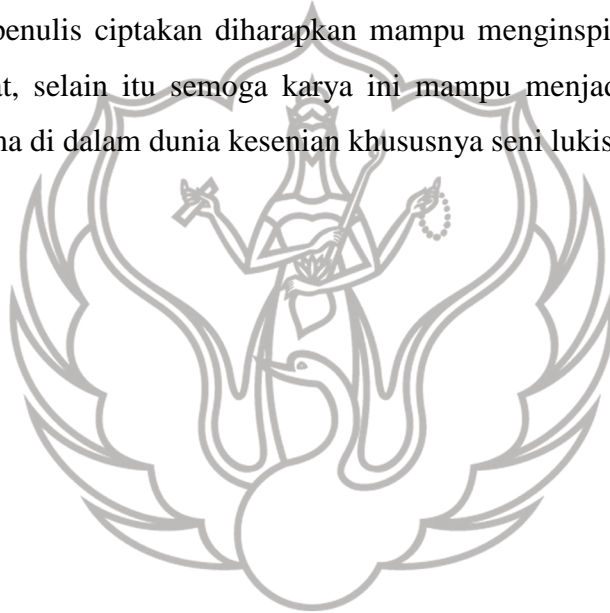


Yusda Romy Saputra, *Egosentris* , 2020

Cat Akrilik, Tinta pada kanvas, 100cm x 80cm
(sumber : dokumentasi pribadi)

E. Simpulan

Karya seni lahir dalam pengolahan adaptasi lingkungan, pengalaman yang terjadi melalui peristiwa sebuah konflik menjadikan sebuah gagasan yang harus dituangkan dalam sebuah karya seni, kegelisahanlah yang menjadikan sebuah tema yang hadir dalam kehidupan sehari-hari seperti konflik itu sendiri. Karya seni diciptakan dengan ide gagasan yang dicurahkan, mengendapkan sebuah cerita dan pengalaman dalam sebuah peristiwa konflik yang terjadi di lingkungan sekitar, dengan visual figur-figur dan objek yang di komposisikan sedemikian rupa, melalui metafor, sindiran dan kritik terhadap keadaan sekitar. Karya seni yang penulis ciptakan diharapkan mampu menginspirasi orang lain yang melihat, selain itu semoga karya ini mampu menjadi bahasa rupa yang diterima di dalam dunia kesenian khususnya seni lukis.



F. Kepustakaan

- Buku

Saidi, Acep Iwan, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*,

Yogyakarta: ISACBOOK, 2008.

Sen, Amartya, *Kekerasan dan Identitas*, Tangerang: CV Marjin Kiri,

2006.

Susanto, Mikke, *Membongkar Seni Rupa, Esensi Karya Seni Rupa*,

Yogyakarta: Buku Baik dan Penerbit Jendela, 2003.

