

KELEMAHAN PENULIS DALAM BERINTERAKSI DENGAN TEMAN SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN LUKISAN

THE WEAKNESS OF THE WRITER TO INTERACT WITH FRIENDS AS AN INSPIRATION FOR THE CREATION OF A PAINTING

Oleh Niken Dias Prastiwi

NIM 09206244012

Email: niken1dias@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi, teknik, dan bentuk lukisan dengan judul Kelemahan Penulis dalam berinteraksi dengan Teman sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan. Metode penciptaan lukisan adalah observasi, improvisasi, dan visualisasi. Metode observasi yaitu dengan pengamatan keseharian keluarga dan mencari informasi di internet. Improvisasi dengan membuat sketsa dan visualisasi dilakukan dengan mewujudkan konsep menjadi bentuk lukisan menggunakan media cat akrilik pada kanvas. Dapat disimpulkan hal-hal berikut: 1) Konsep penciptaan lukisan yakni kelemahan penulis dalam berinteraksi dengan teman. 2) Tema lukisan adalah keseharian penulis dalam menghadapi kesendirian karena lemah dalam berinteraksi dengan teman yang tidak satu hobi. 3) Proses visualisasi yakni memindahkan sketsa ke dalam kanvas. 4) Teknik pewarnaan menggunakan teknik aquarel dan plakat. Lukisan yang dihasilkan sebanyak 7 buah dengan ukuran 3x 80x100cm dan 3x 10x120cm, dengan judul : 1) *Sinau ndak didukani ibu*. 2) *Dolanan Layangan*. 3) *Kamarku Duniaku 1*. 4) *Kamarku Duniaku 2*. 5) *Hang Out! Girl! 1*. 6) *Hang Out! Girl! 2*. 7) *Cosplay*.

ABSTRACT

*The purpose of this paper is to describe the concepts, theme, visualization, techniques, and the painting form entitled The Weakness of the writer in interacting with friends . The methods of the creation painting are observation, improvisation, and visualization. The observation methods is by observation of family activities and information from the Internet. Improvisation by sketching and visualization was done by realizing the concept into a form of painting using acrylic paint on canvas media. The result are: 1) The concept of painting creating is the weakness of the writer in interacting with friends. 2) The painting theme is the author activity in the face of loneliness due to weaknesses in interacting with friends. 3) The visualization process which transfers the sketches into a canvas. 4) Coloring techniques using aquarelle and placards technique. The painting are : 1) *Sinau ndak Didukani Ibu 80x100cm*. 2) *Dolanan Layangan 100x120cm*. 3) *Kamarku Duniaku 1 80x100cm*. 4) *Kamarku Duniaku 2 80x100cm*. 5) *Hang Out! Girl! 1 100x120cm*. 6) *Hang Out! Girl! 2 100x120 cm*. 7) *Cosplay 100x120cm*.*

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial, makhluk yang pada dasarnya selalu ingin bergaul dan berkumpul dengan sesama manusia lainnya. Kecenderungan manusia yang saling membutuhkan satu sama lainnya, melahirkan adanya proses interaksi. Interaksi adalah proses dimana orang-orang saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Seperti yang kita ketahui, bahwa manusia dalam kehidupan sehari-harinya tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain.

Interaksi menurut KBBI adalah, hal saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi; antar hubungan; -- sosial hubungan sosial yang dinamis antara orang perseorangan dan orang perseorangan, antara perseorangan dan kelompok, dan antara kelompok dan kelompok; --verbal hubungan antara orang yang satu dan yang lain dengan menggunakan bahasa; berinteraksi adalah mengadakan interaksi. Sedangkan menurut Setiadi, Elly M dan Kolip, interaksi merupakan hubungan antar manusia yang sifat dari hubungan tersebut adalah dinamis artinya hubungan itu tidak statis, selalu mengalami dinamika.

Keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat mempunyai peran yang sangat besar dalam mempengaruhi kehidupan dan perilaku anak, pola asuh yang diterapkan sejak dinilainya yang mempengaruhi pembentukan kepribadian atau emosi pada anak. Pola asuh sendiri merupakan bentuk interaksi dalam keluarga antara orang tua dengan

anak, dimana orang tua bermaksud menstimulasi anaknya dengan mengubah tingkah laku, pengetahuan serta nilai-nilai yang dianggap tepat oleh orang tua.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pola Asuh adalah suatu bentuk (struktur), sistem dalam menjaga, merawat, mendidik dan membimbing anak kecil. Sedangkan pola asuh menurut Sunarti (2004) adalah suatu model atau cara mendidik anak yang merupakan suatu kewajiban dari setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak yang sesuai dengan harapan masyarakat pada umumnya.

Sejak kecil penulis dibesarkan dengan aturan-aturan yang menjunjung tinggi adat-istiadat kebudayaan Jawa. Orang tua memiliki peran penting dalam mengatur dan menentukan keinginan anak agar tidak melenceng dari batasan-batasan kebudayaan yang telah ada. Akibatnya penulis menjadi kaku dan kurang bisa berinteraksi dan berekspresi dengan bebas. Penulis menjadi pribadi yang pendiam dan menarik diri dari pergaulan. Mengurung diri di kamar mengerjakan hobi dan menonton acara TV, menjadi pilihan penulis agar orang tua penulis tidak marah. Orang tua penulis lebih senang kalau anak-anak mereka menghabiskan waktunya dirumah, melakukan kegiatan yang masih bisa diawasi secara langsung. Penulis menemukan tempat berinteraksi yang menyenangkan di dunia maya,

kegemaran penulis yang menyukai kebudayaan Jepang pun dapat tersampaikan disini. Mengakses informasi yang mudah dengan *gadget* yang canggih dan dengan media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* penulis dapat berteman (berinteraksi) dengan orang yang bahkan tidak pernah ditemui. Kebanyakan dari mereka sama-sama menyukai kebudayaan Jepang. Sehingga penulis tidak canggung saat memulai percakapan dengan mereka

Penulis ingin mengangkat tema yang dekat dengan penulis karena tema seperti ini masih jarang diangkat menjadi tema lukisan. Pemilihan tema yang diangkat dalam lukisan berkaitan erat dengan pengalaman pribadi penulis ketika masih kecil dan ketika penulis sudah beranjak dewasa saat penulis mulai mengenal dunia luar. Perwujudan karya diawali dengan membuat sketsa diatas kanvas, kemudian teknik pewarnaannya menggunakan teknik akuairel dan plakat. Teknik akuairel masih menyisakan warna dasar putih pada kanvas, hal ini dimanfaatkan penulis untuk membuat kesan draperi kain pada objek agar tampak bervolume.

Penulis menggunakan pendekatan seperti pada karya Claude Monet yang berjudul *Woman with a Parasol* dan *Water Lilies* yang menggambarkan suasana alam, dengan pewarnaan yang cenderung cerah. Karya lain pada Edgar Degas, *Three Dancers in an Exercise Hall* yang menampilkan sudut pandang seperti *snapshot/candid camera* menginspirasi penulis untuk menciptakan lukisan. *Mother Kiss* dari Marry Cassat menginspirasi

penulis untuk membuat *outline* tegas pada objek, dengan hasil seperti *outline* yang umum kita temukan pada komik.

PEMBAHASAN

Menurut Mikke Susanto (2003), Konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada didalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Keberhasilan konsep tergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektifitas didalamnya. Konsep sangat berarti dalam berkarya seni. Ia dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni. Konsep dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni. Sehingga kreator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir yang jelas.

Konsep lukisan pada karya penulis adalah kemampuan interaksi penulis dengan orang lain (khususnya teman). Ketepatan perspektif, figur, dan karakter yang diolah sesuai dengan cita rasa penulis. Kemudian dilukiskan dengan pendekatan Impresionisme dan *Pop Art*. Objek utama ditonjolkan atau dengan detail sedangkan objek pendukung dibuat sederhana.

Mikke Susanto (2003) Pengertian tema dalam seni lukis disebut juga sebagai *subject matter* atau pokok isi/pikiran. Tema dalam seni lukis adalah hal-hal yang

diketengahkandalamkarya. Tema dapat be rasaldariberbagaimasalah, mulaidarikehidupan, perasaan (emosi), kisahataucerita, kehidupankeragaman, sejarah, pengalamanintelektual, perlambanganatauperistiwametafisiklain nya. Tema lukisan pada karya adalah sejumlah aktivitas penulis yang menunjukkan lemahnya kemampuan penulis dalam berinteraksi dengan teman dan lingkungan. Aktivitas yang dimaksud seperti membaca bukusendiriandari padabermain dengante man, mengamati permainan anak-anak lain atau menghabiskan waktu didalam kamar mengerjakan hobi (menggambarkomik), penuliscenderungpemilihdalamberteman , hanyadenganteman yang satuhobisajapenulismampuberkomunika sidenganbaik.

Proses visualisasi diawali dengan observasi, yaitu mencari dan mencatat interaksi dalam keluarga dan lingkungan sekitar rumah. Selanjutnya mengamati dan terlibat langsung di lingkungan perkuliahan ketika penulis beranjak dewasa. Disini penulis mendapatkan teman dari Jurusan Sastra Jepang UGM, bertemandengan merekam membuat penulis

penulis mulai melakukan interaksi yang baik dengan orang lain. Penulis berusaha merekam moment yang paling berkesan bagi penulis dengan membuat sketsa pada kertas kemudian memindahkannya kedalam kanvas. Improvisasi dilakukan dengan menambahkan dan mengurangi objek pada awal sketsa yang dirasa tidak mendukung objek lukisan.

Teknik pewarnaan menggunakan teknik basah yakni teknik akuarel. Penulis membutuhkan tempat berkarya yang cukup luas, penulis membaringkan kanvas kemudian menyapukan cat berbagai warnadan menambahkan (diteteskan dan diluberkan) banyak air sehingga tercipta perpaduan warna baru yang ditampilkan di atas kanvas. Selain itu penulis juga menggunakan teknik plakat untuk membentuk detail pada bagian tertentu yang tidak tampak apabila menggunakan teknik akuarel.

Teknik melukis menurut Mikke Susanto (2003), yaitu kategori teknik konvensional dan teknik yang bersifat pribadi atau non konvensional. Teknik transparan, opaque, kerok, hisap, adalah beberapa teknik konvensional dalam melukis, sedangkan di luar itu biasanya tergolong teknik pribadi atau non konvensional.

Bentuk lukisan yang diciptakan bersifat ilustratif, masing-masing karya mempunyai cerita yang hendak disampaikan pada pengamat. Penggambaran objek dilukiskan secara sederhana (seperti karakter pada komik Jepang) dengan mata yang lebar dengan hidung dan bibir yang mungil. Pada dua

karya lain. Bentuk lukisan dengan objek manusia seperti karakter komik Jepang ini menggunakan pendekatan Pop Art. Sedangkan karya yang berjudul *Sinau ndak Didukani Ibu dan Dolanan Layangan*, penulis menggunakan pendekatan Impresionisme seperti pada karya Claude Monet yang berjudul *Woman with a Parasol*. Dengan ciri yang dapat ditemui berupa: 1) Terdapat objek yang digambarkan tidak detail sehingga hanya nampak kesan saja. 2) Goresan cenderung kasar dan spontan. Setiap karya memunculkan figur manusia baik anak-anak maupun remaja. Figur manusia digambarkan secara sederhana dan cenderung flat. Bentuk visual pada pakaian yang dikenakan pada objek menggunakan garis sebagai perwujudan kesan volume dan draperi kain. Untuk mendukung bentuk visualnya sebagian besar menggunakan teknik akurel dengan menggunakan warna kontras, warna primer, warna panas dan warna dingin.

Background diolah sedemikian rupa untuk mendapatkan kesan minimalis dan menonjolkan objek. Background yang sederhana bertujuan untuk menguatkan figur dan bersifat ilustratif. Karya yang ilustratif berarti karya yang memiliki sifat ilustrasi. Dalam hal ini ilustrasi yang dimaksud adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan mengenai tema yang disajikan. *Background* biasanya dimanfaatkan untuk menggambarkan ruang dan mendukung objek.

Karya yang dihasilkan oleh penulis sebanyak 7 (tujuh) buah karya dengan masing-masing judul, yakni : *Sinau ndak Didukani Ibu, Dolanan Layangan, Kamarku Duniaku 1, Kamarku Duniaku 2, Hang Out! Girl! 1, Hang Out! Girl! 2*, dan yang terakhir adalah *Cosplay*.

1. **Sinau ndak Didukani Ibu**



Ukuran : 80 x 100 cm

Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

2. **Dolanan Layangan**



Ukuran : 100x120 cm
Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

3. Kamarku Duniaku 1



Ukuran : 80x100cm
Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

4. Kamarku Duniaku 2



Ukuran : 80 x 100cm
Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

5. Hang Out! Girl! 1



Ukuran : 100x120 cm
Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

Hang Out! Girl! 2



Ukuran : 100x 120 cm

Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

6. *Cosplay*



Ukuran : 100x130 cm

Bahan dan Media : cat akrilik pada kanvas

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep penciptaan lukisan adalah mengenai ketidakmampuan penulis

dalam berinteraksi orang-orang dilingkungan, hanya pada orang-orang tertentu saja khususnya yang satu hobi saja, penulis mampu berinteraksi dengan orang lain. Minimnya interaksi inilah yang akan dilukis dengan pendekatan impresionis dan *pop art*.

2. *Subject matter*/tema yang akan ditampilkan adalah dampak dari ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi dengan teman, sebagai akibat dari pola asuh otoriter yang diterapkan oleh orang tua dan lingkungan yang mendukung penulis untuk menutup diri dan berdiam diri di dalam kamar. Contoh dampak yang penulis maksud adalah : 1) Cenderung menyendiri, berusaha agar tidak terlibat interaksi dengan orang disekitarnya, 2) Lebih banyak menghabiskan waktu di dalam kamar, 3) Menarik diri dari pergaulan dan lingkungan, 4) Cenderung pemilih dalam berteman, 5) Pemalu
3. Proses Visualisasi diawali dengan mencari dan mengamati (tahap observasi) hal-hal yang berkaitan dengan objek yang ingin dilukiskan berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Pengamatan dilakukan di lingkungan rumah dan lingkungan perkuliahan (di kota yogyakarta). Kemudian proses selanjutnya pengolahan komposisi objek, anatomi tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai gaya tubuh (*gesture*) figure yang diinginkan melalui pembuatan beberapa sketsa (tahap improvisasi). Selanjutnya proses melukis (*visualisasi*) dari memindahkan sketsa terpilih ke media kanvas, pewarnaan, hingga *finishing* . Sketsa dilakukan dengan teknik

langsung. Dalam pewarnaan teknik yang banyak digunakan adalah teknik akuarel dan didukung teknik plakat.

4. Hasil karya lukis dari visualisasi tema bentuk ketidakmampuan penulis dalam berinteraksi ini merupakan karya dengan pendekatan impresionisme dan *pop art*. Karakteristik utama lukisan impresionisme adalah kuatnya goresan kuas, warna-warna cerah (bahkan sebagian pelukis mengharamkan warna hitam karena dianggap bukan bagian dari cahaya), komposisi terbuka, penekanan pada kualitas pencahayaan, subjek-subjek lukisan yang tidak terlalu menonjol dan sudut pandang yang tidak biasa. Berdasarkan ciri diatas, lukisan penulis mendekati aliran Impresionis dengan goresan kuas yang pendek dan kuat, warna yang cenderung terang dan penekanan pada cahaya. Proses pewarnaan menggunakan teknik akuarel dan teknik plakat. Untuk teknik akuarel penulis membutuhkan tempat berkarya yang cukup luas karena kanvas dibaringkan di lantai, kemudian cat disapukan diatas kanvas dengan banyak air. Luberan warna dan percampuran dari berbagai macam warna menciptakan warna baru yang terbentuk dengan sendirinya. Teknik plakat digunakan untuk bagian detail-detail karya. Karya yang di hasilkan adalah “*Sinau ndak didukani Ibu*” (80x100cm), “*Dolanan Layangan*” (100x120cm), “*Kamarku Duniaku 1*” (80x100m), “*Kamarku Duniaku 2*” (80x100m), “*Hang out! Girl! 1*” (100x120cm), “*Hang out! Gir! 2*” (100x120cm), “*Cosplay*”(100x120cm).

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Departement pendidikan Nasional,

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia.2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa:*

Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa.

Yogyakarta: Dicti ArtLab & Djagad Art House