

GANGGUAN KECEMASAN MASA REMAJA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Maria Ruswita Dewi¹, Dyah Yuni Kurniawati²

Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Sebelas Maret Surakarta

¹Email: dewimaria30@student.uns.ac.id

²Email: dyahyunik@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

The idea raised in this paper is Anxiety Disorder. Anxiety disorders experienced by the author since her youth until now. Anxiety disorders arise from past trauma due to bullying in the family and in society. Anxiety disorders which experienced by the author are related to excessive fear and anxiety accompanied by behavioral disorders. Events that are imprinted on the memory give rise to noisy thoughts and feelings. The problems to discuss in this article with the following

problem formulation are 1) What is an anxiety disorder 2) Why the concept of anxiety disorder is the source of the idea of creating a painting 3) How is the visualization of a painting with the concept of an anxiety disorder as the source of the idea for creating a work of art. The purpose of this Art Creation Thesis is to be the concept of painting creation that visualized by a drawing technique using drawing pen and charcoal on linen paper. Black and white works are applied to convey thoughts, feelings and everyday experiences. The works present using black frames with passepartout along with performance art video. Performance art that includes in this artwork is to be used as a medium to convey honesty through the body. This art work creation practice produces novelty in terms of the concepts, techniques and presentation.

Keywords: *Anxiety Disorder, Art Painting, Drawing Techniques.*

ABSTRAK

Ide yang diangkat pada tulisan ini adalah Gangguan Kecemasan. Gangguan kecemasan dialami penulis sejak masa remaja hingga saat ini. Gangguan kecemasan muncul dari trauma masa lalu karena perundungan di keluarga dan di masyarakat. Gangguan kecemasan yang dialami penulis berkaitan dengan rasa takut dan cemas yang berlebihan yang diikuti dengan gangguan perilaku. Peristiwa yang membekas di ingatan menimbulkan pikiran dan perasaan bising. Permasalahan pada penelitian ini dibahas dengan rumusan masalah sebagai berikut 1) Apa yang dimaksud dengan gangguan kecemasan 2) Mengapa konsep gangguan kecemasan menjadi sumber ide penciptaan seni lukis 3) Bagaimana visualisasi karya seni lukis dengan konsep gangguan kecemasan sebagai sumber ide penciptaan karya. Tujuan dari Skripsi Penciptaan Seni ini adalah untuk menjadikan gangguan kecemasan masa remaja sebagai konsep penciptaan karya seni lukis yang divisualisasikan dengan teknik *drawing* yang menggunakan *drawing pen* dan *charcoal* di atas kertas linen. Karya warna hitam putih diterapkan untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan keseharian yang dialami. Karya disajikan menggunakan figura hitam dengan *passepartout* dan *video performance art*. *Performance art* yang termasuk dalam karya ini digunakan sebagai media untuk menyampaikan kejujuran melalui tubuh. Praktek penciptaan karya seni ini menghasilkan kebaruan dari segi konsep, teknik dan penyajian yang digunakan.

Kata Kunci : *Gangguan Kecemasan, Seni Lukis, Teknik Drawing.*

PENDAHULUAN

Saat ini, gangguan psikologis tengah menjadi topik yang banyak diperbincangkan. Hal-hal yang menyebabkan seseorang mengalami gangguan psikologis dapat berasal dari keluarga, lingkungan, maupun diri sendiri. Umumnya, gangguan psikologis banyak dialami oleh perempuan. Di Indonesia perempuan cenderung meminta pertolongan kepada psikolog atau psikiater. Selaras dengan pendapat Haig (dalam Hartati, 2022: 6) bahwa jumlah perempuan penderita gangguan psikologis dua kali lebih banyak daripada laki-laki. Jumlah tersebut belum tercatat dengan jelas karena masih banyak masyarakat yang belum meminta bantuan kepada psikolog atau psikiater. Perempuan memiliki perasaan yang sensitif dan cenderung memendam masalah sehingga menyebabkan munculnya pikiran serta perasaan yang negatif. Berdasarkan hal tersebut, masyarakat perlu menyadari kesehatan psikologis adalah faktor penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu faktor yang menyebabkan seseorang mengalami gangguan psikologis adalah trauma masa lalu. Setiap orang mempunyai masa lalu yang berbeda-beda. Ada yang dapat menerima dan berdamai dengan masa lalu, namun ada yang masih hanyut dalam masa lalu.

Masa lalu dapat mengakibatkan trauma pada seseorang. Trauma dapat terjadi pada masa kanak-kanak, remaja maupun dewasa. Umumnya seseorang yang belum bisa melupakan masa lalu rentan mengalami gangguan psikologis. Masa yang rentan mengalami gangguan psikologis adalah masa remaja karena menurut G. Stanley Hall pada tahun 1904 (dalam Santrock, 2018: 402-408) remaja merupakan masa pergolakan yang diwarnai oleh perubahan suasana hati (*mood*). Berdasarkan hal tersebut, remaja menjadi lebih peka terhadap lingkungan mulai dari lingkungan keluarga, pertemanan, sekolah dan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dari orang tua agar meminimalisir gangguan kecemasan.

Gangguan kecemasan adalah kategori gangguan psikologis yang terkait dengan rasa takut dan cemas secara berlebihan disertai gangguan perilaku. Rasa takut timbul karena adanya ancaman yang dihadapi secara langsung. Sementara, rasa cemas timbul karena memikirkan sesuatu yang akan terjadi. Sebagai contoh, seseorang yang mempunyai trauma masa lalu dipermalukan di depan umum mengikuti perlombaan bernyanyi. Dalam situasi tersebut kemudian timbul rasa takut saat perlombaan seperti takut menghadapi situasi ramai (demam panggung). Sementara, rasa cemas timbul di malam hari sebelum perlombaan seperti khawatir akan penampilan yang kurang maksimal akibat dari kejadian dipermalukan di masa lalu. Merujuk pada *American Psychiatric Association* gangguan kecemasan yang telah berlangsung selama 6 bulan atau lebih akan menjadi semakin sulit bagi penderita dalam menjalani kehidupan sehari-hari (*American Psychiatric Association*, 2013: 165-166).

Gangguan kecemasan menarik untuk dikaji lebih lanjut dikarenakan pengalaman pribadi yang dialami sejak masa remaja hingga saat ini. Faktor utama yang dialami, trauma masa lalu akibat perundungan di keluarga dan masyarakat. Pertama, dibandingkan dengan kedua saudara laki-laki dalam bidang pendidikan di masyarakat. Kedua, saudara laki-laki yang terus menekan untuk mencontoh kesuksesan yang telah diraih. Peristiwa yang membekas di ingatan menimbulkan pikiran dan perasaan bising. Hal itu, menyebabkan gejala fisik dan perilaku. Mengurung diri, meminum obat penenang, menangis dan mempertanyakan peristiwa yang terjadi menjadi solusi untuk mengatasi gangguan kecemasan. Tanpa adanya solusi, gejala dapat berlangsung secara berkepanjangan. Berdasarkan hal tersebut, penulis turut serta membagikan pengalamannya melalui penciptaan karya seni lukis agar seseorang yang memiliki gangguan serupa dapat menjadi lebih tenang dan positif, dan masyarakat lebih memahami mengenai pentingnya kesehatan psikologis yang

dibangun sejak dini. Terutama pada masa remaja yang harus didampingi oleh orang dewasa agar tidak terjadi trauma masa lalu.

Berdasarkan uraian di atas, maka ide yang diangkat dalam Skripsi Minat Penciptaan Seni Lukis ini yaitu, “Gangguan Kecemasan Masa Remaja Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis”. Ide ini divisualisasikan menggunakan media *drawing pen* dan *charcoal* di atas kertas linen dengan teknik *drawing*.

METODE PENCIPTAAN

1. Proses Pencarian Sumber Ide Penciptaan

a) Tahap persiapan

Melakukan perenungan dan pengamatan terhadap diri sendiri serta pengumpulan sumber informasi terkait gangguan kecemasan. Sumber dikumpulkan melalui data pustaka dan perbincangan dengan psikolog Ibu Risa Suryanti, S.Psi., M.Psi., yang menangani penulis.

b) Tahap pencarian referensi

Melihat dan mencari referensi berupa teknik *drawing*, visual gadis perempuan, dan boneka-boneka. Selain itu juga melihat objek pendukung lainnya yang terkait dengan gangguan kecemasan, kehidupan remaja, serta berkonsultasi langsung kepada ahlinya yaitu psikolog Ibu Risa Suryanti, S.Psi., M.Psi. Kemudian, bertanya secara singkat dan ringan kepada teman-teman penulis mengenai pengalaman masa remaja terkait persoalan psikologis.

2. Proses Penciptaan Karya

a) Tahap sketsa

Pembuatan sketsa awal dilakukan pada kertas gambar berukuran A4 menggunakan pensil 2B.

b) Tahap visualisasi

Pemindahan sketsa yang sudah dibuat pada kertas gambar berukuran A4 dipindah

pada media kertas linen berukuran 80x80 cm menggunakan pensil 2B secara tipis selanjutnya menggunakan *drawing pen* dan *charcoal*. Karya ini menggunakan kertas linen karena mempunyai tekstur alami yang unik, jenis kertas tebal dibandingkan jenis karton lainnya, serta mempunyai daya serap air yang baik. Dimulai dari objek utama dilanjutkan, pada pengolahan bagian latar belakang (*background*) hingga pengolahan detail-detail pada karya, seperti tekstur, gelap terang, dan pewarnaan.

c) Tahap *Finishing*

Proses ini dilakukan pengecekan dan penyempurnaan objek utama dan pendukung. Setelah keseluruhan rapi kemudian, diberikan identitas karya seperti nama dan tahun pembuatan karya. Selanjutnya, dilakukan pelapisan dengan menggunakan *fixative* berjenis *spray* agar karya tetap bersih, awet, tidak cepat pudar, dan tahan terhadap serangan serangga dan kotoran.

d) Tahap Penyajian Karya

Penyajian pada karya seni lukis *drawing* ini menggunakan figura berwarna hitam dan diberi *passepartout* berwarna putih. Karya disajikan pada easel yang sudah tersedia dengan pencahayaan yang cukup dan mendukung. Beserta keterangan karya berupa katalog dan *nametag*. Selain penyajian lukisan *drawing* terdapat penyajian berupa video *performance art*.

Performance art sebagai bentuk representasi pikiran dan perasaan yang dirasakan penulis sebagai penderita gangguan kecemasan serta pengalaman terutama masa remaja yang menjadikan trauma masa lalu dan terbayang-bayang hingga saat ini. *Performance art* ini berjudul “Tubuh dan Masa Laluku” dibuat sendiri oleh penulis dengan bantuan dari Sanggar Omah Mili. *Performance art* disajikan oleh 6 orang penyaji yang menceritakan trauma di masa remaja yang akhirnya terbungkus dalam kejujuran gerak tubuh. *Performance art* telah tayang pada channel Youtube FSRD UNS dan akun instagram penulis

1. <https://youtu.be/umNSwSeM2N4>
2. https://www.instagram.com/tv/CgepS39jCRVwgobxQ8m5sIBW56QQj_w0BJH1Vs0/?igshid=YmMyMTA2M2Y=

“Tubuh dan Masa Laluku”
Hanyut dalam masa lalu
Itulah ceritaku
Inilah caraku
Berdamai dengan masa lalu
Tubuhku adalah ruang kejujuran
Pada akhirnya ceritaku akan terbungkus dalam
gerak tubuhku

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *State of The Art*

1. Tinjauan Tematik Karya Rujukan

- a) Rizki Fariz Abdussamad. 2013. *AMBANG BATAS DELUSI KECEMASAN*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.



Gambar. 1

“*Ambang Batas Delusi Kecemasan*” Karya Rizki Fariz Abdussamad
(Foto: Rizki Fariz Abdussamad, 2013)

Karya lukisan *drawing* di atas menggunakan media kertas dan pensil warna serta lampu LED. Karya tersebut memiliki ukuran 40x50 cm 20 buah dan 100x 70 cm. Karya tersebut mengekspresikan perasaan atas gangguan psikologis kecemasan berlebihan yang dialami oleh seniman. Ia merasa terganggu atas imajinasi negatif yang berlebihan yang belum terjadi pada kenyataan. Hal itu disebabkan rasa takut dan cemas yang berlebihan. Dalam berkarya, ia tidak menggunakan objek yang berhubungan secara langsung dengan hal pribadinya tetapi membuat karya yang emosional dengan tujuan agar penikmat seni merasakan empati dan emosi langsung dari karyanya. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat perbedaan walaupun dengan konsep yang serupa. Penciptaan karya seni tersebut mengangkat konsep yang berasal dari dampak gangguan kecemasan akibat dari imajinasi dan pemikiran negatif yang berlebihan sehingga menimbulkan rasa cemas dan kebingungan.

- b) Imas Aulia Rahma. 2021. *Koreografi IBO ATI : Pengalaman Empiris pada Masa kecil Sebagai Sumber Penciptaan Karya Tari*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.



Gambar 2. “*Ibo Ati*” Karya Imas Aulia Rahma
(Foto: Imas Aulia Rahma, 2021)

Penciptaan karya tersebut mengambil ide yang berasal dari pengalaman pribadi. Pengalaman sewaktu kecil pencipta adalah dianggap nakal dan selalu diberikan hukuman yang keras seperti terkurung di dalam kamar mandi. Hal tersebut membuat hidup ia menjadi

gelisah. Kegelisahan perasaan dan pikiran yang berlebihan kemudian terbawa hingga dewasa sehingga memunculkan adanya trauma masa lalu. Karya tersebut menjadi bentuk penyampaian ekspresi tubuh, kejadian yang pernah dirasakan dan dialami serta pengalaman yang hendak disampaikan kepada masyarakat. Sumber gerakan berasal dari gerakan keseharian yang dilakukan dengan merespon anggota tubuh ketika mengalami perasaan tersebut. Disajikan dengan riasan dan busana, serta musik dan properti pendukung yang merepresentasi trauma masa lalu yang dialami. Berdasarkan hal tersebut bahwa, seniman ingin menyampaikan pada masyarakat mengenai trauma masa lalu yang merupakan suatu permasalahan yang tidak dapat dianggap sepele. Jika tidak ditangani akan menjadi permasalahan yang serius.

2. Tinjauan Teknikal Karya Rujukan

a) I Gusti Nengah Nurata



Gambar 3. “Gersang Garang”, 33, 5x 21, 5 cm, Tinta pada Kertas, 2019 Karya I Gusti Nengah Nurata (Foto : Jauhari)

Ciri khas karya I Gusti Nengah Nurata yang paling menonjol adalah akar budaya Bali yang digunakan sebagai bagian kebudayaan Indonesia, sebagai bekal, dan bagian hidup. Adanya rerajahan, yakni gambar dan tulisan pada karyanya digunakan sebagai media komunikasi yang bersifat gaib di Bali. Secara visual dan teknik, karya-karyanya cenderung berbatasan garis, berteknik goresan dan titik, dengan tampilan visual imajinatif dan simbolis. Menampilkan nuansa Nusantara bergaya budaya Bali.

Berdasarkan uraian di atas, karya *drawing* milik Drs. I Gusti Nengah Nurata yang berjudul Gersang Garang menjadi referensi teknik bagi penulis. Penciptaan karya *drawing* tersebut memiliki perbedaan pada figur atau objek pada karya. Penerapan teknik *drawing* yang digunakan banyak melakukan penekanan pada unsur seni rupa yaitu titik.

b) Higuchi Yuko



Gambar 4. “Circus” Karya Higuchi Yuko (Sumber: <http://higuchiyuko.com/>)

Ia salah satu pencetus tren *kawaii* (*imut/gemas*) gelap yaitu memadukan ilustrasi gaya lucu dengan elemen gelap dan surelisme.

Karyanya berupa karya *drawing* karena menurutnya “*Drawing is my way of connecting with the world*”. Objek karyanya didominasi dengan figurasi gadis perempuan, hewan seperti kucing, buaya, tumbuhan seperti jamur dan lain sebagainya. Media dalam berkarya biasanya berupa kertas rami, cat air, pensil dan pena merek *Holbein Maxon Procolor* berbagai ukuran. Berdasarkan uraian tersebut bahwa, karya *drawing* milik Higuchi Yuko menjadi referensi teknik bagi penulis. Penciptaan karya *drawing* tersebut memiliki perbedaan dengan referensi karya sebelumnya yakni, teknik yang serupa dapat diolah menjadi sesuatu hal yang memunculkan adanya kebaruan. Higuchi Yuko banyak menggunakan teknik *drawing* menggunakan media *watercolour* dan pena.

B. Tinjauan Pustaka

1. Tinjauan Tematik Penciptaan Karya

a) Gangguan Kecemasan

Gangguan kecemasan adalah kategori gangguan psikologis yang terkait dengan rasa takut dan cemas secara berlebihan disertai gangguan perilaku. Rasa takut timbul karena adanya ancaman yang dihadapi secara langsung. Sementara, rasa cemas timbul karena memikirkan sesuatu yang akan terjadi. Rasa takut terkait dengan keinginan yang besar untuk melawan atau melarikan diri, berpikir tentang ancaman secara nyata dan perilaku yang melarikan diri. Kemudian rasa cemas terkait pada ketegangan otot dan kewaspadaan dalam persiapan untuk ancaman di masa depan disertai perilaku hati-hati atau menghindar.

Sebagai contoh, seseorang yang mempunyai trauma masa lalu dipermalukan di depan umum mengikuti perlombaan bernyanyi. Dalam situasi tersebut kemudian timbul rasa takut saat perlombaan seperti takut menghadapi situasi ramai (demam panggung). Sementara, rasa cemas timbul di malam hari sebelum perlombaan seperti khawatir akan penampilan yang kurang maksimal akibat dari kejadian dipermalukan di masa lalu. Merujuk pada

American Psychiatric Association gangguan kecemasan yang telah berlangsung selama 6 bulan atau lebih akan menjadi semakin sulit bagi penderita dalam menjalani kehidupan sehari-hari (*American Psychiatric Association*, 2013: 165-166). Terdapat beberapa gangguan yang termasuk dalam gangguan kecemasan menurut DSM-V (*American Psychiatric Association*, 2013: 165-206):

1. Gangguan kecemasan perpisahan takut atau cemas
2. Mutisme atau bisu selektif
3. Fobia spesifik
4. Gangguan kecemasan sosial (*sosial fobia*)
5. Gangguan panik
6. Serangan panik
7. Agorafobia
8. Gangguan kecemasan umum (*generalized anxiety disorder*)
9. Gangguan kecemasan yang diinduksi zat atau obat
10. Gangguan kecemasan karena kondisi medis lain
11. Gangguan kecemasan tertentu lainnya
12. Gangguan kecemasan yang tidak ditentukan

1. Faktor Gangguan Kecemasan

Menurut (Sugiantoro, 2018: 73):

1. Faktor Intern
 - a) Kemampuan penyesuaian diri
 - b) Pemikiran-pemikiran negatif (*negative thinking*)
 - c) Pengendalian emosi yang kurang stabil
 - d) Penerapan komunikasi yang kurang efektif
2. Faktor yang berasal dari luar individu
 - a) Tekanan lingkungan
 - b) Permasalahan keluarga
 - c) Pengalaman traumatis
 - d) Fobia
 - e) Masalah kehidupan
 - f) Pendidikan yang salah
 - g) Pola asuh yang kurang efektif
 - h) Komunikasi yang kurang baik

2. Gejala Gangguan *Kecemasan*

Menurut (Maslim, 2013: 74):

1. Kecemasan khawatir (akan nasib buruk, merasa seperti tidak ada harapan, sulit konsentrasi, dan lain-lain)
2. Ketegangan motorik adalah kondisi ketegangan sistem otot tubuh (gelisah, sakit kepala, dan lain-lain)
3. Overaktivitas otonomik adalah bentuk perwujudan nyata secara fisik dari gangguan yang dialami oleh seorang tersebut. Kemudian berpengaruh terhadap sistem saraf pusat terutama sistem saraf simpatis seperti sensasi ketubuhan (jantung berdebar-debar, sesak nafas, keluhan lambung, pusing kepala, dan lain-lain).

Gejala-gejala fisik yang muncul dari adanya gangguan kecemasan antara lain (Nevid, 2003: 164) :

1. Kegelisahan, kegugupan
2. Jantung yang berdebar keras atau berdekat kencang
3. Pusing
4. Terdapat gangguan sakit perut atau mual
5. Merasa sensitif atau mudah marah

3) Ciri-ciri Gangguan Kecemasan

Menurut (Nevid, 2003: 164):

1. Ciri- ciri behavioral (perilaku)
 - a) Perilaku menghindar
 - b) Perilaku melekat dan dependen (perilaku ketergantungan terhadap orang lain atau belum bisa mandiri)
 - c) Perilaku terguncang
2. Ciri- ciri kognitif (kemampuan berpikir)
 - a) Khawatir tentang sesuatu
 - b) Berpikir tentang hal mengganggu yang sama secara berulang-ulang
 - c) Pikiran terasa bercampur aduk atau kebingungan
 - d) Tidak berkonsentrasi atau memfokuskan pikiran

2. Tinjauan Estetika Penciptaan Karya

a) Seni Lukis

Seni lukis adalah suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dua matra) menggunakan medium rupa. (Kartika, dalam Saleleubaja, 2017: 8). Lalu menurut, Katjik Soecipto (dalam Saleleubaja, 2017: 5) seni lukis adalah ungkapan rasa estetis atau interpretasi dari si pelukis dalam menanggapi objeknya. Menurut Mikke Susanto (dalam Putra, 2012: 7), seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman estetik maupun ideologis dengan menggunakan warna dan garis guna menggungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerakan, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang.

Seni lukis memiliki banyak aliran atau gaya salah satunya adalah surealisme. Awal mulanya, aliran surealisme merupakan suatu gerakan sastra yang ditemukan oleh Apollinaire. Di tahun 1924 istilah itu diambil oleh Andre Breton seorang penulis asal Perancis untuk memberikan pernyataan kepada kaum surealis. Dalam seni kaum surealis merupakan kaum yang berusaha membebaskan diri dari kontrol kesadaran, menghendaki kebebasan besar, sebebas orang bermimpi (Bahari, 2017: 126).

Sementara itu, Mikke Susanto (Wahyudi, 2018 : 9) mengatakan bahwa,

“Aliran surealisme memiliki dua tendensi yaitu, 1) Surealisme ekspresif, dimana seniman melewati semacam kondisi tidak sadar, kemudian melahirkan simbol-simbol dan bentuk-bentuk dari pembendaharaan yang terdahulu. 2) Surealisme murni atau surealisme fotografik, dimana seniman menggunakan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang tampak absurd”.

Surealisme menjunjung jiwa seni yang baru pada kehidupan para seniman. Surealisme merupakan satu perspektif yang titik hilangnya terletak di alam bawah sadar manmasa. Ciri-ciri aliran surealisme, penuh dengan khayalan dan fantasi, serta lukisan aneh dan asing. (Tiwow, 2011: 65-66).

b) Media dan Ukuran

Alat yang digunakan untuk mewujudkan ide ini adalah *drawing pen* dan *charcoal* di atas media kertas linen. Ukuran kertas linen yang digunakan adalah 80x80 cm berjumlah 8 buah. Kertas linen dipilih karena termasuk jenis kertas karton yang paling tebal, mempunyai permukaan datar yang bertekstur unik horizontal dan vertikal, serta memiliki daya serap air yang baik. Karya ini menggunakan teknik *drawing* yang terfokus pada teknik arsir dan teknik *dussel* sehingga menghasilkan karya dengan unsur seni rupa garis yang berulang dan kesan gelap terang dari efek gosok media *charcoal*. Warna hitam putih menyampaikan pikiran, perasaan dan hal unik yang dialami. Penulis pun menggunakan media pendukung lainnya seperti kuas, *blending stumps*, dan lain sebagainya.

c) Teknik *drawing*

Teknik melukis yang semuanya penuh menggunakan pena atau tinta. Menurut pengamat seni rupa M. Agus Burhan, teknik *drawing* adalah teknik menggambar paling tua dan paling murni untuk mengungkapkan perasaan manusia. Seperti menurut Basoeki Abdullah (dalam Madsono, 2016: 88) menggambar ditandai dengan tiga hal yaitu, sebagai sebuah notasi atau catatan peristiwa, sebagai karya *seni an sich*, dan sebagai rencana karya. Menggambar adalah peristiwa rotasi kreatif dan proses menuju kesuburan kreatif secara simultan (Madsono, 2016: 88). Terdapat beberapa teknik *drawing* yaitu teknik arsir, teknik sapuan basah (*aquarel*), teknik gosok (*dussel*), teknik siluet (*blok*), teknik pointilis

d) Unsur Seni Rupa

1. Garis

Unsur seni rupa yang berawal dari pertemuan titik-titik. Menurut Sunaryo (dalam Sakti, 2016: 16), garis ditinjau dari segi jenisnya yaitu, garis lurus, garis lengkung, garis tekuk atau zig-zag. Dari segi arah yaitu, garis tegak,

garis datar, dan garis serong atau miring. Garis tidak hanya sebagai garis, melainkan dapat berlaku sebagai simbol emosi yang tertangkap lewat gerakan garis yang ekspresif.

2. Bidang atau bentuk

Bidang yang mempunyai panjang dan lebar, memiliki kedudukan, arah, serta dibatasi oleh garis (Hendriyana, 2019: 70). Menurut Sunaryo (dalam Sakti, 2016: 17-18), dari segi perwujudan dibagi menjadi empat yaitu geometris, organis, bersudut-sudut, tidak beraturan, tak sengaja. Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto bidang atau bentuk dapat berupa wujud alam (figur) dan tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figuratif) (Sanyoto, 2009: 102).

3. Tekstur

Sifat khas dari suatu permukaan. Nilai raba suatu permukaan benda yang memberi karakter yang spesifik terhadap benda tersebut. Terdapat 2 macam tekstur semu dan nyata disebut tekstur semu apabila ada perbedaan antara tangkapan indra visual (mata) dengan rabaan kenyataan. Apa yang terlihat, tertangkap oleh mata tak sesuai dengan kondisi sebenarnya. Sedangkan tekstur nyata adalah apabila ada persesuaian antara nilai pengamatan dan nilai rabaan atau teraba. Teraba adalah sifat permukaan dari sebuah benda terasa teksturnya oleh indra peraba yaitu rabaan tangan (Hendriyana, 2019: 99).

4. Warna

Menurut Mikke Susanto (dalam Pangestika, 2017: 14), warna merupakan getaran atau gelombang yang diterima oleh indra penglihatan (mata) manmasa yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. *Monokromatik* merupakan jenis komposisi warna, yaitu warna nada tunggal yang ke arah putih atau hitam (terang-gelap) yang disebut *monochrome tints* atau *shades* (Hendriyana, 2019: 128).

5. Gelap terang

Gelap terang merupakan unsur seni rupa yang menekankan pada pembentukan kesan cahaya. Cahaya berasal dari benda-benda alam yaitu matahari, api, lampu dan lain-lain (Karya, 2019: 77). Kesan gelap berarti penggambaran objek tersebut tidak terkena cahaya, sedangkan kesan terang adalah penggambaran objek yang terkena cahaya. Penggambaran gelap terang dapat digunakan pensil. Goresan pensil yang keras dan tebal dapat memunculkan kesan gelap sementara, goresan tipis memunculkan kesan terang. Gelap terang dapat dicapai dengan teknik arsir, yaitu pengaturan jarak atau tingkat kepadatan sutau garis atau titik. Arsiran yang semakin rapat menghasilkan gelap, sedangkan arsiran yang tipis atau jarang akan menghasilkan terang (Madijono, 2019: 20).

KARYA

1. Karya 1 “Anxiety Disorder 2”



Gambar 20. “Anxiety Disorder 2”
(Sumber : Dokumentasi Maria Ruswita Dewi, 2022)

Karya ini dibuat menggunakan media kertas linen berukuran 80 x 80 cm dengan pewarnaan menggunakan *drawing pen* dan *bubuk charcoal*. Pada karya ini sudah berhasil menampilkan keseharian perasaan dan pikiran

yang sesuai dengan konsep. Unsur seni rupa dan komponen lainnya sudah disatukan menjadi kesatuan yang indah. Tenggelam pada trauma masa lalu membuat kedua figur perempuan ini menampilkan ekspresi yang bertolak belakang satu sama lain. Figur perempuan pertama yang berada di posisi depan mengekspresikan perasaan bahagia dan ceria. Sementara figur perempuan kedua berada di belakang figur perempuan satu dengan tampilan ekspresi sedih dan takut sehingga memeluk figur perempuan satu di depannya. Kedua figur saling memegang perut figur perempuan pertama yang berisikan butiran obat-obatan.

Setiap manmasa pasti memiliki permasalahan di dalam hidupnya, baik masalah dengan diri sendiri atau lingkungan. Seseorang dengan berbagai masalah kehidupan tidak harus memperlihatkan kesedihannya di depan umum yang dilihat orang lain harus tetap tersenyum, bahagia dan profesional. Ada kalanya figur perempuan tersebut membutuhkan rehat dengan situasi sebab dirinya mengalami pergolakan perasaan dan pikiran yang berlebihan akibat dari gangguan kecemasan. Hal itu sulit untuk rehat sejenak karena kecenderungan pemikiran dan perasaan takut serta cemas yang berlebihan. Cara yang diterapkan agar beristirahat sejenak dari kebisingan itu dengan meminum obat penenang dan berusaha memahami diri serta tubuhnya. Berdasarkan hal tersebut maka pesan yang ingin disampaikan melalui karya ini bahwa setiap orang mempunyai kekurangan dari segi fisik atau psikologis. Hal itu harus tetap disyukuri dan dijalani. Untuk menerima kekurangan diri memang prosesnya tidak mudah namun, melalui proses itu kita dapat memahami kebutuhan fisik dan psikis diri sendiri. Sehingga dapat menampilkan kelebihan yang dapat membuat kualitas hidup menjadi lebih baik.

Kelemahan pada karya ini yaitu unsur seni rupa garis dan gelap terang masih kurang luwes. Sedangkan memiliki kelebihan pada unsur dari tekstur nyata berasal dari kertas linen dan tekstur semu berasal dari tekik gosok (*dussel*) charcoal. Penampilan ekspresi pun sesuai dengan yang dialami.

SIMPULAN

Berdasarkan tulisan di atas bahwa dihasilkan kebaruan dalam hal konsep seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa konsep yang diangkat adalah gangguan kecemasan yang berfokus pada trauma masa lalu penulis. Sementara, kebaruan teknik penciptaan karya ini yaitu teknik *drawing* dengan media *drawing pen* dan *charcoal* di atas kertas linen. Teknik *drawing* yang dipadukan dengan *drawing pen* dan *charcoal* menghasilkan unsur garis berulang (*repetisi*) dengan kesan gelap terang serta efek gosok (*dussel*). Penerapan warna hitam putih menyampaikan pikiran, perasaan dan keseharian yang dialami. Kertas linen memiliki keunggulan seperti kategori kertas karton yang tebal, memiliki tekstur yang unik, dan daya serap air yang baik. Berdasarkan hal tersebut pada akhirnya menghasilkan karya yang memiliki keselarasan.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association*. (2013). *DESK REFERENCE TO THE DIAGNOSTIC CRITERIA FROM DSM-5. DIAGNOSTIC AND STATISTICAL MANUAL OF PSIKOLOGIS DISORDERS FIFTH EDITION DSM-5TM*. Washington, DC, London, England: *American Psychiatric Association*.
- Bahari, Nooryan. (2017). *Kritik Seni Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartati, Sisilia. (2022). *Jurnal, Gangguan Psikologis Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Rupa Murni Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
- Hendriyana, Husein. (2019). *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Imas Aulia Rahma. (2021). *Naskah Publikasi, "Koreografi IBO ATI : Pengalaman Empiris pada Masa kecil Sebagai Sumber Penciptaan Karya Tari"*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Madijono, Sapto. (2019). *Mengenal Seni Rupa Murni*. Semarang: Penerbit Mutiara Aksara.
- Maslim, Rusdi. (2013). *BUKU SAKU DIAGNOSIS GANGGUAN JIWA RUJUKAN RINGKAS dari PPDGJ-III dan DSM-5*. Jakarta : PT. Nuh Jaya.
- Madsono, Joko. (2016). *KANVAS dan PENA Kumpulan Makalah tentang Basoeki Abdullah: Karya Lukis, Museum, dan Potret Perkembangan Seni Rupa Indoensia*. Jakarta: Museum Basoeki Abdullah.
- Nevid, Jeffrey S., At-al. (2003). *Psikologi Abnormal/ Edisi Kelima/ Jilid I atau Anormal Psychology in a Changing World/ Fifth Editon (Terjemahan, Tim Fakultas Psikologi Universitas Indonesia)*. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.
- Nurata, I Gusti Nengah. (2019). *Laporan Penelitian Artistik, TEKNIK CAMPURAN PADA PENCIPTAAN KARYA DRAWING BERTEMA KEGERSANGAN ALAM*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Pangestika, Galih. (2017). Skripsi, "Pesona Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis". Yogyakarta: Program Studi Seni Lukis Fakultas Seni Rupa ISI.
- Rizki Fariz Abdussamad. (2013). *AMBANG BATAS DELUSI KECEMASAN*. Prodi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ITB. *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa*.
- Susanto, Mikke. (2021). *MENGAPA SIH LUKISAN MAHAL? Wacana Penetapan Harga Karya Seni*. Yogyakarta: Dicti Art Laboratory.

- Saleleubaja, Sulaki-lakidi. (2017). *Laporan Karya Akhir, "Tato Mentawai Dalam Karya Lukis Dekoratif"*. Padang: Program Studi Seni Rupa Fakultas Seni Rupa Dan Desain Universitas Negeri Padang.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2009). *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: JALASUTRA.
- Santrock, John. W. (2011). *Perkembangan Masa Hidup, (Terjemahan Benedictine Wisdyasinta). Edisi Ketigabelas, Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John. W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja. (Terjemahan Dra. Shinto B. Adelar, M.Sc, Sherly Saragih, S.Psi). Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Tiwow, Anita & Siswanto, Wahyudi. (2011). *Adaptasi Surealisme Dalam Rancangan Arsitektur. MEDIA MATRASAIN. VOL. 8, NO. 3: 63-78*.
- Sakti, Bryan Dimas. (2016). *Proyek Studi, "Ragam Tekstur Hewan Sebagai Inspirasi Dalam Seni Lukis"*. Semarang: Program Studi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Karya, Tim Bina. (2019). *Ilmu Seni Rupa Dasar*. Temanggung: DESA PUSTAKA INDONESIA.

Sumber Internet

<http://higuchiyuko.com/>

<https://my-best.id/139004#:~:text=Drawing%20pen%20adalah%20jenis%20pulpen,garis%20utama%20pada%20sebuah%20gambar>

<https://www.1101.com/store/techo/en/magazine/2019/kaku/2019-02-23.html>

<https://ilovedotcat.com/en/12383>