

EFEK MEDIA SOSIAL TERHADAP REMAJA SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Miftah Hasanudin¹, Deni Rahman²

¹ Mahasiswa Program Studi Seni Murni, ISI Surakarta

² Dosen Program Studi Seni Murni, ISI Surakarta

E-mail: menikkembang@gmail.com¹, sangdenirahman@gmail.com²

ABSTRACT

The effect of social media on adolescent is the main discussion on the background of magnitude of the influence of social media on daily life, such as patterns of interaction and development of ways of thinking of adolescent. Adolescent segment was chosen because it is the transition of a person to adulthood, this age is also called the age of shock where a person begins to enter the wider environment and relationships. The creation of this painting is expected to provide knowledge about the effect of social media on adolescent, as well as the process of creation and its visual aesthetics.

Keyword: effects, social media, adolescent, painting.

ABSTRAK

Efek media sosial terhadap remaja merupakan pokok pembahasan yang dilatarbelakangi besarnya pengaruh media sosial terhadap kehidupan sehari-hari, seperti pola interaksi dan perkembangan cara berfikir remaja. Segmen remaja dipilih karena merupakan masa peralihan seseorang menuju dewasa, usia ini juga disebut usia kegoncangan dimana seseorang mulai masuk pada lingkungan dan pergaulan yang lebih luas. Penciptaan karya seni lukis ini diharap mampu memberikan pengetahuan tentang efek media sosial terhadap remaja, serta proses penciptaan berikut estetika visualnya.

Kata Kunci: efek, media sosial, remaja, seni lukis.

1. PENDAHULUAN

Penulis tumbuh di era yang disebut sebagai era modernitas, yaitu sebuah masa dimana teknologi telah mengalami perkembangan dengan sangat pesat. Salah satu cabang teknologi yang mengalami perkembangan dengan sangat pesat ini adalah media. Media yang dulunya hanya sebuah alat yang lebih cenderung melakukan komunikasi satu arah seperti televisi, radio, koran kini mulai meredup walaupun tidak benar-benar kehilangan pasarnya. Hal tersebut kini mulai tergantikan oleh adanya media sosial yang menawarkan kemudahan dalam penggunaannya dan mempunyai fungsi yang hampir sama, yaitu sebagai sebuah alat untuk mencari hiburan atau informasi.

Media sosial dirasa lebih simpel, efisien, serta penggunaannya lebih mudah melakukan interaksi, saling bertukar pendapat, argumen, informasi, dan hal-hal lainnya, terutama mengenai apa yang menjadi suatu menarik dan punya nilai bagi penggunanya. Persoalan tentang media sosial ini menjadi hal yang menarik bagi penulis, yaitu bagaimana penulis menjadi sangat akrab dengan media sosial di dalam kesehariannya. Keakraban dengan media sosial ini pulalah yang kini menjadi sebuah masalah, dan permasalahan media sosial ini menjadi penting dikarenakan media sosial telah ikut membentuk atau merubah pola hidup dalam kesehariannya dan bahkan bukan tidak mungkin pula ikut membentuk serta merubah pola-pola hidup ke depan.

Media sosial yang dimaksudkan di sini adalah media *online* yang sering dipergunakan sehari-hari, seperti *YouTube*, *Blog*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Whatsapp*. Dalam pengaplikasiannya ada yang bersifat umum ataupun semi *private*. Di sana kita bisa mencari, mengunggah, mengunduh, ataupun saling bertukar konten.

Dalam konteks budaya sekarang-kebiasaan yang dilakukan terus menerus hingga menjadi sebuah hal lumrah-di Indonesia utamanya, media sosial sudah sangat populer, terutama di kalangan remaja. Remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, batasan usia remaja menurut WHO adalah dari 12 sampai 24 tahun, sedangkan menurut kementerian kesehatan di Indonesia adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum menikah. Aktivitas keseharian mereka seolah tak dapat dipisahkan dari media sosial, dari kebanyakan informasi yang dapat kita lihat dari acara *talkshow*-bincang-bincang yang mengulik kehidupan pribadi seseorang, acara semacam ini akan mudah ditemui di unggahan *You Tube*-atau dari lingkungan di sekitar kita, saat ditanyakan hal apa yang pertama kali anda lakukan saat bangun tidur? Kebanyakan orang yang diberi pertanyaan tersebut pasti menjawab mengecek handphone dan media sosial mereka. Tak hanya sampai di situ, bahkan media sosial juga ikut hadir dalam aktivitas sehari-hari seperti sebuah unggahan pada *instastory*, status *whatsapp*, atau pada fitur-fitur lain yang memang ditawarkan oleh

media sosial. Efek dari media sosial yang dimaksud disini adalah persoalan-persoalan yang muncul atau lahir dari penggunaan atau adanya media sosial sebagai salah satu media daring yang dapat diakses oleh siapa saja, di sini penggunaanya bisa dengan mudah ikut berpartisipasi dan menciptakan konten dari media sosial yang digunakanya. Efek media sosial adalah sebuah titik awal yang digunakan penulis untuk masuk ke dalam pembahasan lebih jauh tentang media sosial, yaitu mengenai pengaruh dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari atau kehidupan pada masa mendatang, baik itu tentang kehidupan personal penulis maupun remaja umumnya. Salah satu hal mendasar dari pembahasan tentang efek media sosial ini dapat kita lihat dari pola hidup keseharian kita. Semakin berkembangnya media sosial berarti semakin memberi kemudahan kepada kita untuk mencari atau memberi informasi, dan dari informasi yang didapat inilah seorang akan mengolahnya untuk mengambil suatu keputusan.

Kemajuan yang tak mempunyai batas yang jelas mengenai etika bersosial media inilah yang menjadi sebuah masalah, oleh karena kemudahan siapa saja untuk mencari atau memberi informasi ini banyak pihak yang berdasar kebutuhannya memalsukan informasi demi sebuah keuntungan, baik itu yang bersifat materiil ataupun abstrak. Hal tersebut merupakan sebuah persoalan yang sangat fatal bila kita sadari akibat dari informasi yang salah tersebut adalah sebuah tindakan yang salah pula.

Contoh tentang kemajuan, informasi dan pengaruhnya pada kita, *The Imitation Game* adalah film tentang seorang ahli kode dalam perang dunia kedua yang menggunakan mesin untuk memecahkan kode-kode yang pemecahannya di luar batas kemampuan manusia, berdasarkan informasi yang dipecahkannya tersebut perang dunia diprediksi berakhir 2 tahun lebih cepat dan menyelamatkan 14 juta nyawa yang mungkin akan menjadi korban jika perang tersebut terus berlanjut. Hal tersebut adalah sebuah contoh betapa berpengaruhnya kemajuan teknologi dan perputaran informasi terhadap kehidupan sehari-hari dan bahkan terhadap kehidupan pada masa mendatang.

Segmen remaja dipilih dalam penciptaan karya seni lukis ini sebagai fokus pembahasan karena usia tersebut merupakan masa peralihan seseorang menuju kedewasaan, usia ini juga disebut sebagai usia kegoncangan di mana seorang mulai masuk pada lingkungan dan pergaulan yang lebih luas. Remaja-remaja inilah yang kelak akan menjadi pengganti atas generasi yang lebih tua, oleh karenanya pembahasan efek media sosial terhadap remaja ini dirasa menjadi penting untuk menjadi sebuah bahan kajian.

“Sosial media sejak lama sebenarnya menjadi fakta penting. Persoalannya sosial media bisa positif bisa negatif. Saat ini masing-masing individu tidak terlalu selektif dalam melihat informasi itu sehingga lebih banyak negatifnya yang diserap oleh anak-anak itu” ujar pakar kesehatan

masyarakat, prof. Siswanto Agus Wilopo. Ia juga memaparkan melalui sosial media remaja memperoleh akses terhadap berbagai macam informasi. Tanpa kemampuan menyaring informasi tersebut, keberadaan informasi ini dapat memberikan dampak buruk pada kondisi psikologis remaja.

Salah satu kecenderungan buruk remaja dalam bermedia sosial lainnya adalah menjadi “budak konten” mereka selalu merasa mempunyai tuntutan untuk tampil menarik dengan apa yang mereka unggah, tak urung ini menjadi sebuah hal buruk ketika terbawa dalam keseharian mereka. Perihal ini tanpa disadari dapat memicu gangguan kesehatan pada psikologis remaja; mulai dari berkurangnya rasa percaya diri karena tak mampu tampil sesuai intepretasi mereka ataupun justru sebaliknya, ia akan tampil narsis yang akan membawa remaja tersebut menjadi seorang yang egois, dan tentunya banyak hal-hal lainnya yang dapat dipicu oleh media sosial ini.

Pengalaman-pengalaman mengenai media sosial tadi menjadi sumber ide bagi penulis untuk memaknainya menjadi sebuah tema dalam penggarapan tugas akhir ini. Hakikat seni adalah merumuskan hal-hwal, mengatasi resistansi, membawa kekuatan-kekuatan yang tak bersahabat ke dalam kendali, membentuk kesatuan dari apa yang berbeda dan bertentangan. Hal inilah alasan mengapa konteks dari efek media sosial terhadap remaja ini menjadi menarik

untuk diangkat atau dibahas sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis.

dengan judul “Efek Media Sosial Terhadap Remaja Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis” ini maksudnya adalah untuk menciptakan karya seni lukis yang bersumber ide atau mengulas seputar efek media media sosial yang terjadi pada para remaja, oleh karenanya hal ini dirumuskan menjadi: Bagaimana konsep visual dan konsep non-visual, proses penciptaan, serta bentuk dan isi karya seni lukis dengan sumber ide efek media sosial terhadap remaja tersebut.

Adapun tujuan dari adalah menjelaskan konsep, proses penciptaan, dan bentuk serta isi dari karya seni lukis yang bersumber ide efek media sosial terhadap remaja.

2. METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya seni lukis ini menerapkan metode penciptaan yang dikemukakan oleh L.H Chapman, yang meliputi upaya menemukan gagasan, mengembangkan, menyempurnakan dan memantapkan gagasan, serta visualisasinya kedalam medium. Metode penciptaan ini membantu untuk memetakan atau menjelaskan secara runtut proses kerja ataupun proses kreatif dalam tugas akhir penciptaan ini.

Penggunaan teori L.H Chapman sebagai acuan metode dalam tugas akhir ini dikarenakan metode tersebut dapat menampung serta mempermudah proses yang penulis kehendaki dalam penciptaan karya.

3. PEMBAHASAN

Konsep karya dalam ini secara garis besar adalah sebagai sebuah media untuk mengungkapkan ide yang menggajal ataupun menyenangkan, media bermain, ekspresi atau mengungkapkan kritik atas pengalaman yang di dapat atau dirasakan dari kehidupan sehari-hari. Seni lukis adalah media ungkap untuk menyalurkan opini sekaligus sebagai sebuah pengingat atas permasalahan yang pernah dialami. Penciptaan sebuah lukisan dipicu pula oleh sebuah kepuasan serta kebanggaan yang di dapat setelah sebuah karya selesai digarap.

Konsep penciptaan karya dalam dibagi menjadi dua, yaitu konsep non-visual dan konsep visual:

1. Konsep visual

John Dewey melihat keterkaitan erat antara seni dan pengalaman sehari-hari. Baginya seni berakar dari pengalaman-pengalaman yang intens dan koheren. Seperti pengalaman tentang makanan yang mengesankan, misalnya. Karya seni membantu memformulasi dan mereartikulasi pengalaman manusia, mengajar kita bagaimana sebaiknya melihat dan merasa, karena itu pengalaman estetik bersifat 'paradigmatik' bagi seluruh pengalaman kita sehari-hari.

Kesan-kesan psikologis yang melekat pada diri kita seperti rasa senang, marah, suka, tidak suka, bahagia, ataupun sedih yang ikut muncul saat kita bermedia sosial-

baik itu yang muncul sebelum, saat, ataupun setelah-banyak memberikan persoalan pada kita, baik dalam bentuk positif maupun negatif. Hal tersebutlah yang dianggap sebagai pengalaman sehari-hari yang terjadi secara intens dan koheren yang akan divisualkan kedalam bentuk seni lukis.

Persoalan-persoalan inilah yang harus dijawab atau diutarakan, dan pada akhirnya dalam Tugas Akhir penciptaan ini menjadi karya seni lukis sebagai wujud atas apa yang diformulasi dan diartikulasikan, terutama mengenai efeknya terhadap para remaja. Masa remaja yang dianggap sebagai masa yang riskan (kegoncangan) karena di masa itulah seseorang mengalami proses peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa, di usia ini seseorang mulai masuk pada lingkungan dan pergaulan yang lebih luas. Proses inilah yang bisa dibidang menentukan serta membentuk kedewasaan seseorang. Media sosial sebagai tempat pergaulan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun memberikan pengaruh yang luar biasa besar pada proses perkembangan remaja saat ini.

Poin utama yang ingin disampaikan seperti yang telah dikutip oleh penulis di atas "mengajar kita bagaimana sebaiknya melihat dan merasa ", membantu kita meresistensi persoalan-persoalan yang ada, terutama seputar efek media sosial yang menjadi sumber ide dalam tugas akhir ini.

Dalam tugas akhir ini hal-hal tersebut dilihat dari beberapa poin, antara lain tentang;

-Psikologi

Efek media sosial terhadap remaja yang dijadikan sebagai sumber ide tugas akhir ini salah satunya ditinjau tentang keterkaitanya dengan psikologi, informasi yang didapat dari media sosial lebih kurang sangat berpengaruh terhadap cara berfikir-seseorang yang semula tenang bisa tiba-tiba merasa marah setelah melihat sebuah kasus kekerasan yang dia lihat dari media sosial-yang akan dia bawa dalam kehidupan sehari-hari.

-Egoisme

Egoisme adalah sifat yang selalu mementingkan kehendak pribadi dan meniadakan kepentingan umum. Hal semacam ini menjadi sangat buruk jika diaplikasikan dalam hubungan sosial. Sedang media sosial yang notabene adalah media yang digunakan untuk menjalin hubungan sosial kini mulai beralih fungsi, keterangan “pengikut” dan “mengikuti” yang ditawarkan media sosial seperti instagram dan twitter kini telah membangun nilai baru yang membangun persoalan tentang egoisme, orang kini merasa sangat penting untuk memiliki banyak “pengikut” hingga hal ini memicu persaingan yang pada akhirnya lari pada terbentuknya iklim egoisme.

-Pendidikan Media

Bila mendengar kata pendidikan yang terberserit dalam benak kita pertama kali adalah sebuah hal yang tentunya positif, akan tetapi sebenarnya nilai positif atau negatif

tersebut tergantung pada pola atau bentuk pendidikan yang diterapkan. Dalam konteks tugas akhir penciptaan ini pola dan bentuk pendidikan dari media sosial inilah yang akan dijadikan sebuah bahan untuk diangkat dalam seni lukis.

2. Konsep visual

Pengalaman tentang efek media sosial ini telah menjadi menarik dan punya nilai bagi penulis untuk mengangkatnya sebagai sebuah tema yang dalam visualisasinya mengarah kepada ekspresionisme. Istilah ekspresionisme kerap dihubungkan dengan kecenderungan praktik seni lukis yang melibatkan peran emosi dan subjektivitas pelukis secara dominan. Sesuai definisi tentang ekspresionisme tersebut, ekspresionisme dipilih karena sesuai dengan konsep penulis yang melihat efek media sosial terhadap remaja ini dari subjektivitas pribadi, walaupun dalam praktek pencarian data dan fakta tak bisa dilepas dari tuntutan objektivitas, namun pada realisasinya objektivitas tersebut tetap diolah melalui subjektivitas penulis dalam melihat efek media sosial yang terjadi terhadap remaja ini yang kemudian hal tersebut terbawa kedalam kecenderungan mengolah bentuk secara imajinatif.

Nietzsche dalam bukunya *The Birth of Tragedy* menguraikan dua energi yang ikut membentuk seni, energi Dionysian dan energi Apollonian. Dionysian adalah energi yang dijelaskan oleh Nietzsche sebagai sebuah dorongan yang lekat dengan kegilaan, kemabukan, pesta,

irasionalitas, kekacauan, sedang Apollo adalah energi yang erat kaitannya dengan logika, pemikiran, rasionalitas, kemurniaan dan kehati-hatian. Dua hal tersebut menurut Nietzsche adalah dua dorongan dalam seni untuk mencapai sesuatu yang sublim. hal-hal tersebutlah yang lalu dirancang dengan unsur-unsur visual dan komposisi;

-Unsur Visual; Garis, Bentuk, dan Warna.

Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya. Ketika garis diberi struktur, seperti misalnya disusun melalui ritme, simetri, keseimbangan akan membentuk pola-pola tertentu sehingga garis sudah dapat berbicara sebagai media ekspresi.

Keberadaan garis pada karya lukis di sini bertujuan membentuk atau mempertegas bentuk yang dibuat, selain itu garis juga dirasa mempunyai kesan artistik-spontanitas serta kemampuan tiap orang berbeda dalam membuat garis-yang menarik. Kenikmatan dalam bermain garis inilah poin yang harus di mengerti, bermain dalam hal ini adalah bagaimana kita lepas tanpa beban saat membuat

garis, oleh karena itu garis yang dibuat terkadang saling tumpang tindih, berulang-ulang ataupun terkesan kurang beraturan. Garis juga dapat membantu dalam mengarahkan pandangan *audience* pada objek utama yang diinginkan.

Metafora istilah ini biasanya dipakai untuk mengacu pada pergantian sebuah kata yang harfiah dengan sebuah kata lain yang figuratif. Mereka memiliki kemiripan atau analogi di antara kata yang harfiah. Bagi Paul Recour, metaphor adalah sebuah bentuk wacana atau proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk meredeskripsi kenyataan; sebuah kemampuan yang biasanya dimiliki oleh karya-karya fiksi. Metafora dapat berupa perlambangan dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya dalam menumpahkan gagasan-gagasannya. Setiap perupa biasanya memiliki metafora, seperti afandi dengan ayam mati, potret diri atau kapal-kapalnya, Dadang Christanto metafornya manusia tanahnya, S. Sudjojono dengan wanita-wanita misterinya, Ivan Sagita dengan sapi-sapinya, dan lain-lain. dengan kata lain metafor dapat diartikan sebagai perumpamaan.

Teks juga dihadirkan sebagai sebuah bentuk dalam tugas akhir ini. Teks mempunyai kekuatan visual tersendiri dan lebih mudah dipahami, dan pengaplikasiannya mampu memperkuat karya yang dibuat. Huruf yang pada hakikatnya adalah sebuah gambar bisa menghadirkan

sebuah kekuatan visual berdasarkan penyusunan ruangnya.

Teks juga dianggap sangat dekat dengan kehidupan remaja saat ini, terutama di dalam bermedia sosial. Teks menjadi syarat wajib untuk seseorang yang akan mengunggah konten ke media sosial.

Warna sangat berperan bagi kehidupan manusia. Peran warna bagi kehidupan yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai simbol dan warna sebagai simbol ekspresi.

warna hadir sebagai sebuah simbol ekspresi. Warna memberikan kesan tertentu pada diri manusia. Merah melambangkan semangat membara, biru berkesan dingin, kuning melambangkan kehangatan, dan sebagainya. Setiap warna melahirkan efek yang berlainan. Hubungan warna terkadang sinonim dengan benda atau makhluk tertentu.

-komposisi;

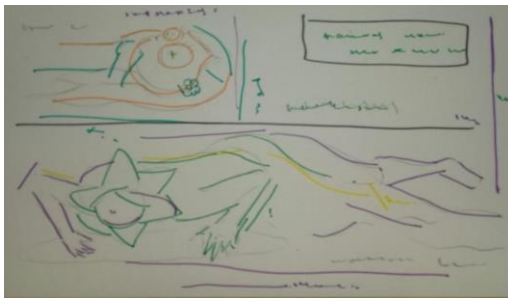
Komposisi digunakan untuk mempermudah menyusun unsur-unsur visual. Komposisi adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik. Komposisi juga berfungsi untuk memandu *audience* untuk melihat fokus utama yang ingin kita tonjolkan sebagai sebuah bahasa visual. komposisi yang digunakan antara lain: Rule of third adalah Teknik komposisi

dengan cara membagi empat persegi panjang menjadi tiga bagian, yang akan menghasilkan titik-titik kuat pada pertemuan garis vertical dan horizontal. Dalam teknik komposisi ini objek diletakan pada titik-titik pusat perhatian yang merupakan pertemuan antara garis vertical dan horisontal, teknik ini membantu mempermudah mengatur komposisi objek yang asimetris agar objek tidak terkesan kaku. Leading lines adalah Teknik komposisi yang memanfaatkan garis untuk menggiring mata pengamat memasuki frame menuju objek. Garis panduan tersebut bisa saja tampil menonjol sehingga menciptakan jalur yang tegas pada objek, atau tampil dengan halus dan tidak terlalu kentara. Garis lurus membawa kesan keras, tegas, dan terkadang statis. Garis diagonal juga membawa kesan yang sama namun mempertegas kesan perspektif pada gambar, digunakan untuk menciptakan ilusi dimensi, membentuk imajinasi keruangan agar gambar tidak terkesan flat dan kaku. Pola adalah elemen grafis yang berulang-ulang tampil dalam frame. Garis atau bentuk yang berulang membentuk pola, dalam penciptaan lukisan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan harmoni dan irama. *Point of interest* adalah titik di mana penonton memusatkan perhatiannya pada suatu karya seni.

Penciptaan karya seni lukis ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh L.H Chapman

tentang proses penciptaan karya yang meliputi tiga tahapan: Pertama, upaya menemukan gagasan. Kedua, menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal. Ketiga, visualisasi kedalam medium. Upaya menemukan gagasan awal dalam penciptaan karya seni lukis ini meliputi aktivitas-aktivitas yang dapat memberikan rangsang pada diri penulis dalam menemukan sebuah gagasan atau ide. Upaya dalam memperoleh ide ini biasa penulis dapatkan dari membaca buku, menonton film, perbincangan dengan teman, dan juga melakukan studi visual.

Tahapan berikutnya setelah gagasan awal didapat adalah menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkannya, pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap gagasan awal yang telah didapat, jika gagasan ini dirasa mengena atau pas lalu dilakukan pengembangan dengan mencari metafora.



Gambar 1.

Salah satu sketsa dari pengembangan gagasan awal

(foto: Miftah Hasanudin, 2019)

Alat yang digunakan dalam tugas akhir ini antarlain adalah kuas, pisau palet, palet, palet, kain lap, spanram, dan *gun tacker*. Kuas digunakan sebagai alat untuk membuat garis, menyapukan warna, dan membuat bentuk. Pisau palet digunakan untuk mencampur warna dan juga digunakan untuk melukis, penggunaanya dalam pembuatan karya lukis ini karena pisau palet dapat memberikan karakter goresan ataupun tekstur yang khas pada lukisan. Spanram sebagai alat untuk membentangkan kanvas, usahakan untuk memilih kayu yang bebas dari hama kayu. Terakhir adalah *gun tacker* atau steples yang digunakan sebagai alat untuk membantu membentangkan kanvas pada spanram.

Lalu adapun bahan yang digunakan dalam penciptaan karya lukis ini antarlain adalah kanvas, cat akrilik, dan *spraypaint*. Kanvas merupakan bidang gambar dalam melukis, dalam Tugas Akhir penciptaan ini digunakan kanvas buatan sendiri yang dibuat sedikit kasar untuk menyesuaikan selera pelukis dalam menyapukan warna. Cat akrilik adalah media yang digunakan sebagai pewarna dalam lukisan, pemilihan jenis cat ini disesuaikan dengan karakter gambar lukisan yang saling timpa hingga lebih efisien jika menggunakan cat yang mudah kering. *Spraypait* juga digunakan untuk membuat repetisi

teks dan membuat gambar dengan teknik stensil.

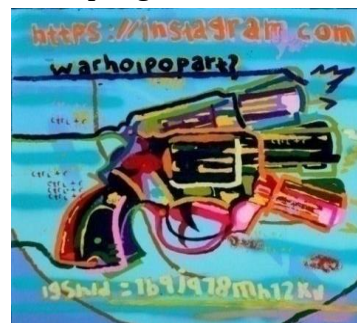
Pemahaman dan pengetahuan teknik garap dalam melukis juga merupakan salah satu elemen yang penting dalam menciptakan lukisan, tehnik garap digunakan untuk mendapat visual yang diinginkan oleh pelukis dalam karyanya, tehnik garap yang digunakan dalam Tugas Akhir penciptaan ini adalah: Pertama, *Impasto* adalah teknik menyapukan cat yang tebal di atas permukaan bidang gambar atau kanvas melalui penggunaan pisau palet atau kuas, sehingga arah dan jejak alat yang digunakan itu selain mudah terlihat, memperlihatkan pula jejak perasaan atau emosi pelukisnya. Dengan kata lain, cat yang disapukan dengan tekhnis ini pada saat kering mempunyai kekhasan tersendiri. Kedua, *Automatisme* adalah teknik untuk menciptakan efek visual yang bersifat spontan, mengalir dan tak terduga yang dicapai melalui kebebasan tangan dan karakter material tanpa melibatkan pikiran sadar. Teknik ini cocok dengan visual-visual *raw art* yang ingin ditampilkan dalam tugas akhir ini, prinsip spontanitas serta kebebasan yang menjadi dasar dari teknis ini memungkinkan pelukis untuk mendapatkan kesan-kesan visual yang terlihat seperti karya-karya *Raw Art*.

Setelah kedua proses tersebut dilakukan maka masuk pada proses ketiga atau terakhir dalam penciptaan karya, yaitu visualisasi.

Tahap ini dimulai dengan memindahkan sketsa yang dipilih ke dalam kanvas untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan. Pemindahan sketsa pada kanvas dilakukan dengan pastel ber-basic kapur, keuntungan dari penggunaan pastel ini adalah pada kemudahan dalam menggores atau menorehkan garis pada kanvas, garis yang dihasilkanpun lebih jelas terlihat daripada saat menggunakan pensil, warna pastelpun mudah larut atau tertimpa oleh warna dari cat.

Penggarapan detail juga dilakukan agar visual yang disampaikan bisa lebih terbaca dan lebih mempunyai bobot secara artistic. Pemberian detail yang dimaksud di sini adalah penegasan pada garis atau titik penting yang mendukung anatomi sebuah objek. Seperti pada kerutan wajah, kerutan disamping mata, garis pelupuk mata, ataupun pada titik-titik yang dapat memberikan kesan dimensi pada sebuah objek. Hal tersebut dilakukan cenderung secara ekspresif atau sesuai intuisi dari pelukis.

Finishing adalah tahap terakhir dalam penciptaan lukisan, dilakukanya pemberian pernis pada lukisan agar lukisan lebih awet dan warna pada lukisan bisa lebih muncul, tahap ini dilakukan saat lukisan dirasa sudah rampung.





Gambar 2.
Karya berjudul “Kidnaping Warhol
from Instagram”
(foto: Miftah Hasanudin, 2020)

Salah satu karya dalam tugas akhir ini berjudul “kidnaping Warhol from Instagram”. Dengan adanya media sosial ini maka telah terbangun sebuah sarana bagi para remaja penggunaannya untuk mencari informasi sesuai yang mereka butuhkan dengan mudah. Melalui karya ini ingin ditunjukan bahwa disatu sisi media sosial juga telah ikut memberikan nilai positif bagi para penggunaannya.

Lukisan ini adalah apropreasi dari karya Andy warhold yang dipakai sebagai sebuah media untuk menunjukan apa yang bisa seorang pengguna peroleh dari media sosial miliknya, bentuk yang dihadirkan bukanlah untuk memaknai ulang ataupun membaca konteks yang diusung oleh karya ini pada awalnya, oleh sebab itu maka disertakan link dari mana gambar ini didapat.

3. KESIMPULAN

ini bertujuan untuk mengangkat permasalahan efek media sosial terhadap remaja sebagai sebuah

persoalan yang penting untuk disadari oleh para remaja, karena pengaruhnya yang besar bagi masa mendatang. Terutama pengaruhnya bagi perkembangan para remaja yang dianggap sedang dalam usia kegoncangan. Bentuk, garis, dan warna adalah unsur visual yang dipakai untuk mewujudkannya kedalam seni lukis.

Bentuk serta isi dalam ini adalah persoalan mengenai media sosial dan remaja yang dirangkai berdasar kemampuan serta wawasan penulis, baik itu secara teknis maupun konsep. Diharapkan hal tersebut akan mampu memberi manfaat pada *audience* berupa pengetahuan tentang efek media sosial terhadap remaja.

DAFTAR ACUAN

- Atok Sugiarto. 2004. *Fotografer Serba Bisa; Tips & Trik*. Jakarta; PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bambang Sugiharto, 2013, *untuk apa seni*. Bandung; pustaka matahari.
- Djelantik M.A.A. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI.
- Edi S. Mulyanto. 2008. *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta; C.V ANDI offset.
- Goenawan Mohamad. 2005. *Setelah Revolusi Tidak Ada Lagi. Banten*; Pustaka Alvabet.
- Laurie Excell dkk. 2011. *Komposisi; dari foto biasa jadi luar biasa*.

Jakarta; PT Elex Media
Komputindo.

Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa*.
Yogyakarta; DictiArt Lab dan
Djagat Art House.

<https://eprints.uny.ac.id/8119/4/bab%25205%2520-08520244018.pdf&sa=U&ved=2ahUKEwipldTNwv3nAhUCfX0xDIkQFjAMegQICRAB&u sg=AOvVaw2ryTHbBeYW9hhmLN1TLuiF>. Diakses oleh Miftah pada tanggal 3 Maret 2020, pada pukul 12.30.

<https://ugm.ac.id/id/berita/16184-media-sosial-jadi-pemicu-depresi-pada-remaja>. diakses oleh Miftah pada tanggal 21 Desember 2019, pada pukul 11:44.

I Wayan Gulendra.2010.*Pengertian Garis dan Bentuk*, (online).
(<http://www.isi-dps.ac.id/berita/pengertian-garis-dan-bentuk/.html>, diakses pada 1 Januari 2019)