

Penyesuaian Diri Dan Komunikasi Interpersonal Pendatang Baru Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis Digital

Intan Saraswati¹, Ni Made Purnami Utami², Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun³

^{1,2,3} Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

Email : intansaraswati072013@gmail.com

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan proses visualisasi yang meliputi: konsep, tema, teknik dan bentuk karya seni lukis dengan judul *Penyesuaian Diri dan Komunikasi Interpersonal Pendatang Baru Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis Digital*. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis digital yaitu eksplorasi, eksperimen, dan eksekusi. Setelah pembahasan dan proses kreatif maka dapat disimpulkan: 1.) Konsep dalam penciptaan karya seni lukis digital yaitu mengungkapkan pikiran dan perasaan ke dalam karya seni digital dengan menggunakan figur-figur perempuan sebagai objek utama sebagai simbol-simbol perasaan yang memiliki makna terhadap setiap peristiwa yang dialami penulis terkait dengan fenomena penyesuaian diri dilingkungan baru dan divisualkan dengan pendekatan surealistik. 2.) Konsep dalam penciptaan karya seni lukis digital yaitu mengungkapkan pengalaman atau fenomena terkait dengan komunikasi interpersonal dan penyesuaian diri yang dialami seniman didalam kehidupannya. 3.) Teknik pembuatan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan aplikasi gambar digital IbisPaint dan nantinya mengkombinasikan gambar foto dan gambar figur yang dibuat secara manual. 4.) Bentuk dalam visualisasi lukisan menampilkan lukisan potret potret diri dengan corak surealistik dan terinspirasi dari gaya seni art Nouveau yang menggambarkan objek figur wanita dan objek lain sebagai simbol-simbol yang disusun dengan menyesuaikan komposisi sehingga terlihat harmonis.

Kata Kunci : *Lukisan Digital, Surealis, Figur Wanita, Penyesuaian, Diri*

Newcomers Self-Adjustment And Interpersonal Communication As An Idea For Digital Painting Art Creation

The purpose of this writing is to describe the visualization process which includes: concept, theme, technique and form of painting artwork with the title Adjustment and Interpersonal Communication of Newcomers as Ideas for Creating Digital Painting. The methods used in creating digital painting artwork are exploration, experimentation, and execution. After the discussion and creative process, it can be concluded: 1.) The concept in creating digital painting artwork is to express thoughts and feelings into digital artwork by using female figures as the main objects as symbols of feelings that have meaning for every event experienced by the author related to the phenomenon of adjusting to a new environment and visualized with a surrealistic approach. 2.) The concept in creating digital painting artwork is to express experiences or phenomena related to interpersonal communication and adjustment experienced by artists in their lives. 3.) The creation technique uses the Adobe Photoshop application and the IbisPaint digital image application and later combines photos and figures that are manually drawn. 4.) The form in the visualization of the painting displays a self-portrait painting with a surrealistic style and is inspired by the Art Nouveau art style which depicts female figures and other objects as symbols arranged by adjusting the composition so that it looks harmonious.

Keywords : *Digital Painting, Surrealism, Woman Figure, Self-Adjustment*

Proses Review: 22 – 28 Agustus 2024, dinyatakan lolos: 28 Agustus 2024

PENDAHULUAN

Pengalaman penulis sebagai mahasiswa pendatang di lingkungan baru dalam menghadapi kecemasan di lingkungan baru bersama *society* mendorong penulis untuk melakukan refleksi diri yang mencakup pengalaman yang berhubungan dengan perilaku, pemikiran, dan perasaan diri terkait dengan peristiwa tertentu. Fenomena yang diambil terdiri dari pengalaman pribadi/peristiwa dan fenomena penting dan berpengaruh (mencakup proses menghadapi kecemasan komunikasi dan hubungan interpersonal yang berlangsung beberapa tahun dari awal menjadi mahasiswa pendatang baru hingga sekarang) misalnya, lepas dari pengawasan orang tua dan masuk ke dalam lingkungan yang lebih ekstrim dimana penulis harus menyesuaikan diri dan kurang mampu mengontrol kehidupan di lingkungan baru, peristiwa dimana penulis belum bisa membedakan prioritas utama, belum bisa mengontrol hasrat negatif, dan tidak menyadari identitas dan subjektivitas diri tidak begitu saja ada didalam diri, melainkan sesuatu yang harus dipelajari, selalu berproses dan tidak pernah selesai. Penulis juga mengambil hasil perenungan dan intropeksi terhadap diri sendiri dalam meningkatkan pola hidup sehingga kualitas hidup yang sekarang jauh lebih baik dan menjabarkan proses perjalanan hidup dari awal sebagai mahasiswa pendatang baru hingga saat ini, semacam perjalanan historis dengan diri sendiri.

Berkarya seni merupakan salah satu perwujudan proses kreatif manusia. Proses dalam berkarya seni memiliki beberapa tahapan. Tahapan yang pertama kali dilakukan oleh penulis adalah memunculkan ide, gagasan atau inspirasi menggunakan perasaannya dan melihat dokumentasi dari kejadian-kejadian yang telah lalu. Hal tersebut dapat didukung oleh pengalaman pribadi penulis dan fenomena serta peristiwa-peristiwa penting dan berpengaruh yang terjadi di masyarakat. Dalam perspektif akademis, penulis menyadari bahwa diri penulis baik disemester awal. Dalam memasuki pertengahan proses akademik yaitu pada semester awal sampai dengan semester akhir sekarang, penulis mengalami banyak sekali kemunduruan dalam proses perkuliahan. Seiring banyaknya waktu yang telah penulis habiskan bersama teman-teman selama masa perkuliahan relatif cukup lama, membuat teman-teman sangat mengenal baik maupun buruk sifat dan perilaku penulis. Penulis mencoba untuk merepresentasikan pengalaman hidup

dimasa lalu melalui karya seni. Menurut Bastomi (dalam Noviyanto 2011:1) nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni itu berhubungan dengan pengalaman jiwa penciptanya. Dalam proses perjalanan akademik banyak hal-hal yang baik ataupun buruk, seperti sulit berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan baru, selalu menutup diri dan tidak mau tahu tentang proses perkuliahan. Hal-hal yang pernah penulis lakukan sangat berpengaruh dalam kehidupan penulis sebagai makhluk sosial dan itu merupakan satu hal yang cukup menginspirasi penulis untuk mencoba menyajikan dalam bentuk karya seni lukis digital sebagai bentuk penciptaan karya seni tugas akhir dan dapat diapresiasi oleh banyak orang.

Dengan alasan itulah penulis mengangkat tema karya proyek studi independen ini yaitu “Penyesuaian diri dan Komunikasi Interpersonal Pendatang Baru Sebagai Ide Penciptaan Karya Lukis Digital”. Hal ini menjadi dorongan yang menginspirasi bagi penulis untuk menciptakan karya seni lukis digital dengan gaya *surealisme* yang ditekankan pada ekspresi wujud manusia dalam perjalanan historis kehidupan penulis dari sebagai pendatang baru hingga sekarang, berdasarkan program studi penulis yaitu seni rupa konsentrasi seni lukis. Kemampuan membaca serta menyalurkan ide atau konsep dalam berkarya disertai dengan pengalaman dalam lingkungan yang memiliki nilai tersendiri telah membentuk pribadi penulis untuk menjadi figur yang memiliki kepekaan dan daya serap terhadap nilai-nilai untuk mengembangkan seni lukis dalam karya-karya penulis. Lingkungan yang memiliki nilai tersendiri yang akan mampu memberi karakter berbeda alam memandang konsep atau ide untuk menghasilkan karya. Ide akan mendorong seseorang untuk melakukan atau menghadirkan sesuatu yang baru atau unik dan berbeda dalam berkarya seni yang belum pernah ada sebelumnya. Proses kreatif dalam penciptaan karya seni akan sangat tergantung pada lingkungan, dari sinilah muncul ide penulis untuk menciptakan karya seni lukis digital dengan mengangkat tema refleksi diri dalam penyesuaian diri dan komunikasi interpersonal sebagai pendatang baru diwujudkan dalam bentuk seni lukis digital.

TINJAUAN SUMBER

Menurut Schneiders bahwa penyesuaian diri merupakan suatu proses dinamis yang bertujuan untuk mengubah perilaku individu agar terjadi hubungan yang lebih sesuai antara diri individu dengan lingkungannya. Schneiders juga mendefinisikan penyesuaian diri dapat ditinjau dari 3 sudut pandang, yaitu penyesuaian diri sebagai bentuk adaptasi (*adaptation*), penyesuaian diri sebagai bentuk konformitas (*conformity*), dan penyesuaian diri sebagai usaha penguasaan (*mastery*).

Hurlock (dalam Gunarsa & Gunarsa, 2004, (p.93) menyatakan bahwa penyesuaian diri adalah subjek yang mampu menyesuaikan diri kepada umum atau kelompoknya dan orang tersebut memperlihatkan sikap dan perilaku yang menyenangkan berarti orang tersebut diterima oleh kelompok dan lingkungannya.

Ali dan Asrori (2011, p. 175) juga menyatakan bahwa penyesuaian diri dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mencakup respon-respon mental dan perilaku yang diperjuangkan individu agar dapat berhasil menghadapi kebutuhan-kebutuhan internal, ketegangan, frustrasi, konflik, serta untuk menghasilkan kualitas keselarasan antara tuntutan dari dalam diri individu dengan tuntutan dunia luar atau lingkungan tempat individu berada.

Dari berbagai definisi yang telah disebutkan di atas penulis menarik kesimpulan bahwa penyesuaian diri adalah suatu proses perubahan dalam diri, dimana individu harus dapat mempelajari tindakan atau sikap baru untuk berubah sesuai dengan lingkungannya dan menghadapi segala keadaan yang bertolak belakang dengan individu tersebut sehingga tercapai tujuan mampu terhubung dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Didalam pemuatan makna tertentu pada objek seni, setidaknya ada tiga aspek yang harus diperhatikan yaitu

- a. Kode, yaitu cara tertentu memilih, menyusun, dan mengombinasikan tanda-tanda (apakah menurut relasi penanda/petanda, penanda/penanda, atau penanda *par-excellence*).
- b. Makna, yang diharapkan (bisa konvensional, kontradiktif atau ironis)

- c. ekspresi atau idiom, yakni cara elemen-elemen bentuk dan tanda dikombinasikan sehingga menghasilkan totalitas bentuk, baik yang berupa elemen linguistik maupun non-linguistik.

Berdasarkan uraian di atas, sesungguhnya objek seni (rupa) menjadi media komunikasi yang memberikan pesan tertentu dari seniman kepada pengamat seni. Pesan dalam karya seni rupa menempel pada 'sesuatu', yaitu bahan-bahan fisik (*physical material*) ketika di-*encoded* (telah disistem-tanda-kan) bagi penerjemah tanda.

Untuk mendapatkan batasan pesan dalam objek seni ada dua gejala tanda yang tidak dapat dipisahkan yaitu tanda yang menjadi pesan *denotatif* atau *literer* dan pesan *konotasi*. Pesan denotasi adalah pesan yang disampaikan oleh gambar secara keseluruhan sedangkan pesan konotasi adalah pesan yang dihasilkan oleh unsur-unsur gambar (Sunardi, 2002: 160). Denotasi (pesan langsung) sering juga dipahami sebagai pesan tanpa kode, artinya pesan yang disampaikan pada umumnya pesan tanpa penafsiran, dan itu adalah sebuah kenyataan yang harus diakui. Didalam pemuatan makna tertentu pada objek seni, setidaknya ada tiga aspek yang harus diperhatikan yaitu

- a. Kode, yaitu cara tertentu memilih, menyusun, dan mengombinasikan tanda-tanda (apakah menurut relasi penanda/petanda, penanda/penanda, atau penanda *par-excellence*).
- b. Makna, yang diharapkan (bisa konvensional, kontradiktif atau ironis)
- c. ekspresi atau idiom, yakni cara elemen-elemen bentuk dan tanda dikombinasikan sehingga menghasilkan totalitas bentuk, baik yang berupa elemen linguistik maupun non-linguistik.

Berdasarkan uraian di atas, sesungguhnya objek seni (rupa) menjadi media komunikasi yang memberikan pesan tertentu dari seniman kepada pengamat seni. Pesan dalam karya seni rupa menempel pada 'sesuatu', yaitu bahan-bahan fisik (*physical material*) ketika di-*encoded* (telah disistem-tanda-kan) bagi penerjemah tanda.

Untuk mendapatkan batasan pesan dalam objek seni ada dua gejala tanda yang tidak dapat dipisahkan yaitu tanda yang menjadi pesan *denotatif* atau *literer* dan pesan *konotasi*. Pesan denotasi adalah pesan yang

disampaikan oleh gambar secara keseluruhan sedangkan pesan konotasi adalah pesan yang dihasilkan oleh unsur-unsur gambar (Sunardi, 2002: 160). Detonasi (pesan langsung) sering juga dipahami sebagai pesan tanpa kode, artinya pesan yang disampaikan pada umumnya pesan tanpa penafsiran, dan itu adalah sebuah kenyataan yang harus diakui.

METODE

Fenomena

Fenomena berawal dari pengalaman penulis sebagai mahasiswa perantau yang mengalami *culture shock* saat memasuki tahap awal kehidupan di lingkungan baru. Ini merupakan reaksi karena menemukan perbedaan budaya yang berpotensi mengakibatkan kesulitan penyesuaian seperti kurang melakukan interaksi, memiliki prasangka negatif, serta dapat mengakibatkan stress yang berpengaruh di dalam kehidupan sehari-hari. Saat itu usia penulis masih masuk ke dalam kategori remaja sekitar 18 tahun. Menurut Sarwono (2001) pada usia tersebut individu masih sangat rentan misalnya memiliki sikap lari dari kenyataan dan tanggung jawab, kegagalan dalam penyesuaian diri pada usia tersebut ditandai dengan guncangan emosi, kecemasan, ketidakpuasan, dan keluhan terhadap nasib yang disebabkan kesenjangan individu dengan lingkungannya.

Itulah fenomena yang penulis alami saat baru menjadi mahasiswa dan harus menjalani kehidupan di luar 'rumah'. Yang biasanya selalu dalam pengawasan orang tua kini harus mengurus semuanya sendiri dan masuk ke lingkungan yang lebih ekstrim dipaksa harus bisa memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik dengan masyarakat lokal. Belum lagi saat menjadi mahasiswa penulis banyak mengalami perubahan dalam sistem dunia pendidikan dan memiliki tanggung jawab yang lebih sulit dalam menjalankan tugasnya pada masa perkuliahan dibandingkan dengan masa SMA.

Ide

Ide yang muncul berasal dari fenomena yang penulis amati di diri penulis. Dari fenomena itu penulis mendapatkan ide untuk mengangkat fenomena tersebut menjadi topik utama karya Tugas Akhir MBKM. Disini penulis mulai berpikir dan mencari kaitan antara kondisi psikologis seseorang dengan

dorongan dalam menciptakan karya seni. Ide ini juga penulis dapatkan dari lingkungan rantauan penulis saat ini yaitu di Bali. Dari pengamatan penulis selama hidup merantau di Bali, seni di Bali berakar dari filsafat dan agama. Jadi, sudah banyak sekali konsep filsafat yang dijadikan inspirasi dalam berkarya. Seni lukis banyak menjadi suatu kekuatan khusus bagi perkembangan apa yang menjadi makna hidup dimanapun. Seni lukis di Bali adalah kekuatan bagi perkembangan budaya dan agama Hindu di Bali. Jadi dalam seni modern dan kontemporer, sebenarnya ini memberikan peluang bagi orang-orang untuk menyampaikan pesan-pesan terhadap lingkungan sekitarnya dan penikmat seni untuk meningkatkan kesadaran bahwa ide dari fenomena yang berkaitan dengan psikologi dan psikis manusia itu bersifat menyeluruh. Tujuan dari penulis adalah adalah menciptakan karya yang cukup jelas pesannya terhadap apa yang digambarkan yaitu masalah psikologi penulis terhadap lingkungan. Terkait hubungan penulis dengan diri penulis dan hubungan penulis dengan orang lain dengan mewujudkannya dalam karya yang penggambarannya cukup universal.

Riset

Pada tahap ini, riset disini adalah langkah awal atau bermulanya penciptaan karya seni baik seni lukis maupun media lainnya. Pada tahap ini dilakukan riset atau pengumpulan data yang membantu dan mendukung proses fenomena dan ide yang penulis angkat. Yang dilakukan pertama kali saat melakukan riset adalah penulis melakukan pengamatan terhadap hubungan diri sendiri, kemudian lingkungan keluarga, dan yang terakhir lingkungan sosial.

Penggalan Visual

Tahap ini penulis mencoba menggabungkan keseluruhan kata kunci dari mind map sekaligus apa saja yang bisa dijadikan panduan yang menjadi unsur seni yang estetis serta eksperimen dan percobaan hingga mencapai tahap yang diinginkan. Dengan menyeleksi material dan penemuan artistik, untuk mencapai integritas dari hasil percobaan yang dilakukan. Secara umum, tahap penggalan visual disebut juga tahap eksplorasi yaitu pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu. Eksplorasi yang dimaksud disini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni.

Penulis mengamati karya seni baik tradisional maupun digital, mengunjungi pameran-pameran, bertanya pada mentor, serta melatih teknik dalam berkarya terutama belajar menguasai *tools* yang ada pada *software* yang akan digunakan dalam pembuatan karya.

Perwujudan Karya

Tahap perwujudan merupakan suatu proses eksekusi dari berbagai percobaan yang telah dilakukan menjadi sebuah karya seni. Tahap ini adalah penyatuan berbagai unsur atau elemen pembentuk suatu karya, yaitu berupa garis, warna, bentuk, komposisi, ruang, dan tekstur. (Jurnal ilmiah Seni Rupa, 2013:6). Tahap ini merupakan proses penyusunan dengan menggabungkan visual-visual yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang berdasar atas pertimbangan kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), kesungguhan (*intensity*), sebagai syarat dari karya seni yang disebut indah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

KARYA 1



Gambar 13. Foto Karya

(Sumber Gambar : Intan Saraswati, 2023)

Judul : *Dark Hearted*

Media : Digital on paper

Ukuran : 100 x 70 cm

Tahun : 2023

Deskripsi : *Dark Hearted* adalah sebuah ungkapan untuk mempresentasikan kondisi awal “diri” yang awalnya masuk ke lingkungan baru selalu melihat gelap hati dari orang-orang yang disimbolkan dengan gagak. Hal ini merupakan salah satu kewaspadaan “diri” dari orang-orang disekitarnya.

Figur perempuan yang telanjang mempresentasikan kerentanan diri terhadap situasi di masyarakat luar. Sosok perempuan raksasa didalam gelas kaca

menggambarkan “diri” selalu menjadi pusat perhatian akibat berasal dari “dunia”

(lingkungan) yang berbeda. Gelas kaca menyimbolkan tingkat kerentanan diri yang mudah pecah (rapuh). Bunga mawar putih melambangkan adanya kehidupan didalam jiwa yang rapuh. Secara keseluruhan, karya tersebut menciptakan perpaduan warna yang terkesan gelap karena benar-benar menggambarkan kondisi “diri” saat awal di lingkungan baru.

KARYA 2



Gambar 14. Foto Karya

(Sumber Gambar : Intan Saraswati, 2023)

Judul : *Back to 2009*

Media : Digital on paper

Ukuran : 100 x 70 cm

Tahun : 2023

Deskripsi : Saat mencoba mempelajari dan menggali kondisi psikologis, diri berusaha mengingat hal-hal yang terjadi dimasa lalu khususnya dimasa anak-anak untuk melihat hal-hal yang terjadi sehingga meng-*create* diri menjadi diri yang sekarang. Tahun 2009 merupakan tahun yang paling jauh saat “diri” bisa mengingat pengalaman diri di masa kanak-kanak. Sosok anak kecil dicerminkan yang sedang menunjuk merupakan simbol adanya petunjuk apa yang telah dialami diri sebelumnya. Simbol cermin merupakan salah satu bentuk refleksi diri ke masa lalu untuk menemukan jawaban. Dengan kondisi diri ditengah-tengah masyarakat diri melakukan upaya penyesuaian diri dengan cara melihat ke masa lalu.

KARYA 3**Gambar 15. Foto Karya**

(Sumber Gambar : Intan Saraswati, 2023)

Judul : *Watching myself*

Media : Digital on paper

Ukuran : 100 x 70 cm

Tahun : 2023

Deskripsi : Melakukan pengamatan terhadap diri saat ini untuk memahami diri agar dapat melakukan penyesuaian terhadap lingkungan baru. Diri dan teratai menyimbolkan kondisi diri yang tetap dapat tumbuh sekalipun dilingkungan “kotor” dan ekstrim. Tahap ini merupakan tahap ketiga dari penyesuaian diri setelah melakukan kilas balik ke masa lalu. Televisi yang didalamnya ada sosok diri saat ini menyimbolkan diri harus memahami juga kondisi psikologis diri saat ini. Disini diri belajar memahami kekuatan dan kelemahan diri, paham keadaan tubuh, dan karakter serta kemampuan minat yang ada didalam diri. Sosok orang-orang masih sama divisualkan dengan bermata gelap yang menyimbolkan mata adalah jendela jiwa. Diri tidak menggambarkan mata pada sosok orang-orang disekitar jika tidak tahu atau mengenal orang tersebut.

KARYA 4**Gambar 16. Foto Karya**

(Sumber Gambar : Intan Saraswati)

Judul : *Accept myself*

Media : Digital on paper

Ukuran : 100 x 70 cm

Tahun : 2023

Deskripsi : Fase dimana diri mulai menerima diri saat ini divisualkan dengan memeluk diri sendiri dan mulai menyelesaikan teka-teki yang disimbolkan dengan kepingan puzzle terhadap masalah penyesuaian diri yang terjadi dilingkungan baru. Di karya ini hanya fokus pada diri. Simbol memeluk diri sendiri dari figur sosok perempuan raksasa menyimbolkan diri telah saling memahami, melihat diri dan orang-orang dari sisi yang lebih positif dan menggambarkan kondisi psikologis diri yang lebih stabil. Padang rumput di dalam karya menyimbolkan diri sudah bisa melihat ke arah sisi yang lebih luas.

KARYA 5**Gambar 17. Foto Karya**

(Sumber Gambar : Intan Saraswati, 2023)

Judul : *Not that scary*

Media : Digital on Paper

Ukuran : 100 x 70 cm

Tahun : 2023

Deskripsi : Fase ini diri sudah bisa menyesuaikan diri yang disimbolkan dengan bunglon yang ada diatas kepala sebagai metafora penyesuaian diri terhadap lingkungan. Pada tahap ini diri sudah bisa berbaur, menghadapi masalah secara langsung dan belajar memahami kemampuan diri. Simbol orang-orang menari dan terlihat bahagia menyimbolkan suasana hati diri saat bisa masuk ke tahap ini. Kelopak bunga mawar merah yang berterbangan melambangkan

perasaan dominasi dan berhasil menaklukkan diri sendiri dari masalah penyesuaian di lingkungan.

KARYA 6



Gambar 18. Foto Karya

(Sumber Gambar : Intan Saraswati, 2023)

Judul : *Don't give your back*

Media : Digital on paper

Ukuran : 100 x 100 cm

Tahun : 2023

Deskripsi : Dari tahap penyesuaian “diri” hingga sampai di akhir “diri” bisa melakukan penyesuaian dengan orang-orang, “diri” tetap harus mengamati orang-orang karena semua orang-orang tidak menjamin semuanya tidak menakutkan. penggambaran sosok “diri” yang menangis sambil mengamati orang-orang melambangkan tetap ada sisi buruk manusia yang tidak diri ketahui, dan dimanapun “diri” berada harus tetap bisa waspada.

Dalam keseluruhan inspirasi penulis dalam menciptakan keenam karya seni lukis digital diambil dari pengalaman pribadi terkait fenomena tentang bagaimana seseorang menyesuaikan diri di lingkungan tempat tinggal baru. Kesulitan membuka diri terhadap lingkungan baru menjadi alasan utama penulis mengambil konsep ini untuk direpresentasikan menjadi karya seni digital. Dalam buku Apresiasi Seni, Suwarjono menjelaskan bahwa karya yang lahir atas dasar ide pencipta dalam melahirkan bentuk, menuntun kelahiran perwujudannya (secara visual) (Sudarmaji, T. dan Wahono, 1985:9). Lahirnya bentuk visual dalam karya seni dilandasi oleh ide atau gagasan yang telah dikembangkan menjadi konsep, konsep dalam penciptaan karya merupakan titik awal munculnya sebuah karya seni, dan konsep

merangsang terwujudnya sebuah visual dan pemaknaan dalam sebuah karya seni.

Ide karya seni dibuat dari fenomena fisiologi, psikologi, dan sosial yang penulis alami selama menjadi perantau di lingkungan tempat tinggal baru. Khususnya bagaimana pengalaman penulis merasa kesulitan saat berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat lokal. Inspirasi penciptaan seni lukis digital ini diambil dengan pengalaman estetis penulis dalam membentuk sebuah visual karya seni dari makna, proses, ilmu dan arahan dari Bapak Muhammad Bundhawi yang penulis dapatkan selama bermitra di Museum Rudana yang mengambil pembelajaran seni digital. Kemudian, dikembangkan menjadi sebuah visual karya yang didapat dari eksperimen yang dilakukan.

Keseluruhan karya mengandung elemen-elemen visual yang terinspirasi dari karya-karya Art Nouveau yaitu gaya seni dan desain yang muncul pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Art Nouveau menggabungkan elemen-elemen seni dan arsitektur tradisional dengan teknologi modern dan gagasan artistik untuk menciptakan gaya yang unik dan orisinal. Elemen-elemen visual yang terlihat dalam karya cenderung mengambil bentuk ilustrasi yang bersifat surealis khususnya pada figur telanjang wanita raksasa yang menggambarkan kerentanan dalam menghadapi permasalahan di lingkungan baru.

Visualisasi objek figur wanita raksasa merupakan hasil representasi diri penulis dengan menggunakan warna kombinasi. Jika dilihat lebih detail warna figur wanita cenderung berubah-ubah. Itu menyimpulkan bentuk penyesuaian nya dengan lingkungan. Yang di awal digambarkan cenderung rambut dan kulitnya berwarna kuning dan orange terang kini perlahan berubah mengikuti warna yang lebih netral menyesuaikan dengan lingkungan barunya. Pewarnaan figur diberi aksentuasi cahaya berupa *highlight* dan *shadow* pada saat proses pembuatan agar objek terlihat lebih bervolume dengan menggunakan fitur “*relief*” pada aplikasi IbisPaint.

Pada background keseluruhan karya dibuat dengan menggunakan foto dengan resolusi tinggi agar ketika di pindahkan kedalam Photoshop kualitas gambarnya tetap jernih. Kombinasi warna yang digunakan dalam background keseluruhan karya dibuat dengan

menggunakan fitur *color correction* yang ada di didalam Photoshop agar warna yang ditampilkan sesuai dan selaras dengan gambar figur ilustrasi ketika digabungkan. Keseluruhan background menggunakan foto-foto kota dan orang-orang yang sedang beraktivitas. Hal ini dilakukan untuk mendukung latar tempat dan suasana dari konsep tentang lingkungan secara universal.

Keseluruhan karya juga mengandung simbol-simbol dan metafora yang ditampilkan sebagai bentuk perenungan dan peristiwa yang terjadi dalam keseluruhan karya. Simbol-simbol juga merepresentasikan perasaan diri yang dirasakan pada saat itu terjadi. Elemen-elemen atau simbol-simbol terinspirasi dari karya-karya seni Art Nouveau yang mengakibatkan penulis membuat karya-karya yang bersifat modern dari hal-hal yang terjadi dimasa lalu. Simbol-simbol dibuat dengan mengambil template foto di internet kemudian meng-*crop* memakai teknik *cutting background* di Photoshop dengan menggunakan fitur *Magic Eraser Tool*. Kemudian, digabungkan menggunakan aplikasi IbisPaint dan disesuaikan perspektifnya.

Dari keseluruhan lukisan tersebut, disimbolkan beberapa objek yang memiliki makna tertentu, seperti dilukiskan pertama adanya simbol burung gagak yang melambangkan gelap hatinya orang-orang, simbol gelas kaca yang dikaitkan dengan rentannya jiwa diri, bunga mawar putih yang menyimbolkan adanya kehidupan dijiwa yang rentan. Kemudian di karya kedua, adanya simbol anak kecil dibagian gedung yang diinterpretasi sebagai bentuk refleksi diri kemasa lalu. Selanjutnya di karya ketiga adanya simbol televisi raksasa yang berarti diri sedang mengamati kondisi psikologis yang terjadi saat ini dan didalam televisi terdapat diri sedang tertidur bersama tumbuhan bunga teratai yang menyimbolkan diri mampu hidup dilingkungan yang ekstrim. Di karya keempat juga terdapat simbol puzzle yang merupakan upaya diri dalam menyusun teka-teki terkait kondisi permasalahan sosial yang dialami diri dan gesture memeluk diri sendiri merupakan pencapaian dari penerimaan diri. Kemudian adanya simbol bunlon diatas kepala seorang wanita raksasa disini merepresentasikan diri sudah bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dan terakhir di karya keenam diri terlihat tetap mengamati orang-orang disekitarnya.

Keseluruhan karya memvisualkan wanita raksasa yang hidup di sekitar manusia-manusia yang berukuran kecil, hal ini melambangkan diri datang dari dunia (lingkungan) yang berbeda dan selalu menjadi pusat perhatian. Latar suasana didalam keseluruhan karya juga menggambarkan orang-orang yang sibuk menjalani kehidupan sehari-harinya namun, digambarkan dengan mata berwarna hitam. Hal ini merujuk pada “mata adalah jendela jiwa” dan penulis tidak menggambarkan mata pada orang-orang asing yang jiwanya belum diri kenal.

4.4 Estetika Karya

Secara keseluruhan karya lukis digital ini mengambil konsep penyesuaian diri dan komunikasi interpersonal terhadap lingkungan baru. Isi dari keseluruhan karya menjabarkan tentang kondisi psikologis, fisik, dan sosial dari sosok “diri” yang merupakan penjabaran universal dari penulis. Visualisasi objek figur perempuan merupakan hasil dari representasi diri penulis yang terinspirasi dari bentuk-bentuk ilustrasi art nouveau yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau pesan mengenai fenomena yang pernah terjadi sebelumnya. Bentuk-bentuk figur juga mengacu pada bentuk surealisme digambarkan dengan perempuan raksasa yang hidup ditengah manusia-manusia berukuran kecil yang ada disekitarnya sehingga menimbulkan kesan yang dramatis.

Visualisasi seluruh figur tersebut dikerjakan secara manual melalui aplikasi digital dan digabungkan dengan teknik fotografi berupa penggabungan antara gambar manual dan gambar foto. Keseluruhan karya ini dibuat menggunakan aplikasi digital berupa aplikasi gambar digital IbisPaint dan Aplikasi Photoshop. Media karya ini di print menggunakan kertas yang berukuran 70 x 100 cm dan 100 x 100 cm. *Centre of interest* pada keseluruhan karya digital ini terlihat pada figur wanita raksasa.

Prinsip keseimbangan asimetris ditampilkan dengan menghadirkan objek-objek diantara figur wanita raksasa yang ditempatkan tidak sejajar, akan tetapi jarak relatif seimbang dengan proporsi dan bentuk yang sama. Keseluruhan penggambaran background menggunakan foto yang diedit memakai *color correction* dan ditambahkan efek-efek warna secara manual agar antara foto dan objek figur yang

digambar lebih terlihat menyatu saat digabungkan dan terlihat harmoni.

4.5 Keotentikan Karya

Keotentikan karya seni sering kali mencerminkan kombinasi dari berbagai faktor, termasuk emosi, imajinasi, dan pengaruh dari referensi dan mitra yang dimiliki. Menggunakan emosi sebagai pendorong kreativitas dapat memberikan keaslian dan keunikan pada karya. Sementara bimbingan dari mitra dapat membantu mengarahkan dan mengasah ekspresi tersebut ke dalam bentuk figur yang menjadi fokus utama. Keotentikan pada karya bagi setiap pencipta seni ditunjukkan dari perbedaan pada karakter atau ciri khas, konsep, hingga alat dan bahan masing-masing yang digunakan. Ciri khas pada karya yang penulis ciptakan.

Keotentikan karya penulis terbentuk dari mitra dan referensi yang penulis gunakan melalui media sosial. Belajar dari kurator sekaligus seniman fotografi yang membagikan wawasannya mengenai keotentikan seni di Bali terkait orisinalitas karya seni lukis yang menjiplak karya seni fotografi. Beliau membimbing dan membentuk penulis dari segi teknik dan kinerja dalam proses penciptaan karya seni lukis digital.

Originalitas ada pada emosi dan imajinasi yang dimiliki dalam pemilihan dan ekspresi warna dan memfokuskan emosi tersebut kedalam figur yang menjadi fokus utama dalam karya seni lukis digital sebagai bentuk ekspresi diri. Bapak Muhammad Bundhowi sendiri menekankan ide mengenai “deformasi” pada figur dalam menciptakan karya terutama dalam seni digital.

Bentuk seni lukis digabungkan dengan digital dapat memberikan ruang bagi penikmat seni visual dan digunakan sebagai media untuk mentransformasi emosi dan imajinasi ke dalam karya visual yang unik dan pribadi. Dalam proses ini, penulis memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi diri, mengekspresikan perasaan, dan berbagi pesan yang ingin disampaikan melalui karya seni.

KESIMPULAN

Konsep dalam penciptaan karya lukis digital yaitu penulis ingin mengungkapkan pikiran dan perasaan ke

dalam lukisan dengan menggunakan objek figur perempuan yang digambarkan dalam bentuk ilustrasi dan surealistik dengan menyisipkan unsur simbolik pada lukisan figur tersebut. Objek yang ditampilkan pada lukisan yaitu berupa macammacam pose dan ekspresi, serta beberapa simbol yang ditambahkan pada lukisan sehingga lebih memberikan makna tertentu. Penggunaan warna lukisan mengacu dari referensi art nouveau dengan memperhatikan gelap terang sehingga menciptakan kesan volume dan objek terlihat nyata. Komposisi objek lukisan pada bidang gambar jugadisesuaikan agar karya terlihat lebih menarik dan variatif serta secara keseluruhan tampak harmonis. Nantinya hasil karya penulis bersifat universal agar makna bisa *relate* ke orangrang yang mengamati karya seni.

Proses metode penciptaan yang penulis gunakan dalam menghasilkan karya seni lukis digital antara lain : melakukan riset pada fenomena, mencari kata kunci dan membuat *mindmapping*, melakukan penggalian visual (eksplorasi), tahap akhir perwujudan karya (eksperimen dan eksekusi)

Alat, bahan, dan teknik :

Bahan : foto dengan resolusi tinggi

Alat : Ipad, pen ipad, laptop, aplikasi IbisPaint, Adobe Photoshop

Teknik : Membuat figur dengan aplikasi IbisPaint (membuat sketsa, membuat kontur, memberi warna dasar, pemberian *shading* gelap terang. Membuat *background* (memasukkan foto, menggunakan fitur *color correction*, mengatur *saturation and hue*, menggunakan *magic eraser tool*).

Menggabungkan foto dan figur di aplikasi IbisPaint (memasukkan foto dan gambar figur, mengatur letak objek, menambahkan efek *highlight*, menggunakan efek *motion blur*).

DAFTAR PUSTAKA

Bahari Nooryan, M.sn Dr. (2008), *Kritik Seni*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Crain, William. (1992). *Theories of Development: Concepts and Applications*. (3rd ed). (Yudi

Santoso, penerjemah). Englewood Cliffs, NJ, New Jersey: Prentice-Hal, Inc.

- Dewi, Ajeng, R.T.(2018). *Pengaruh Keterlibatan Orangtua Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak*. Jurnal Golden Age Hamzawadi University, 2 66-74
- Dillistone,F.W. (2002). *Daya Kekuatan Simbol (The Power Of Symbols)*. Yogyakarta:Kanisius
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti Line.
- Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Terbit 2009. Gelaran Budaya, Yogyakarta.
- Eco, Umberto, (1984). *Semiotics and The Philosophy of Language*, Mac Milan: Lon, 1976. 1976 *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press.
- Fryling, Christopher. (1993). *Research in Art and Design*. Royal collage of Art Research Papers 1 (1): 1-5.
- George Dickie, (1979), *Estetika*, Sixth Printing : London
- Hildayani, Rini, dkk. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas
- Iwan Saidi, Dr. Acep.(2008).*Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta:ISACBOOK
- Kaelan, H. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner Bidang Sosial, Budaya, Filsafat, Seni, Agama, dan Humaniora*. Yogyakarta: PARADIGMA.
- Rahman, Agus, Abdul. (2017). *Sejarah Psikologi: Dari Klasik Hingga Modern*. Depok:Rajawali Pers.
- Sachari, Agus, (2002), *Estetika*, Bandung: ITB
- Semiun, Yustinus, (2006). *Teori Kepribadian dan Teori Psikoanalitik Freud*, Yogyakarta Kanisius.
- Sobur, Alex. (2003), *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sony Kartika, Dharsono. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- SP, Soedarso. 1990, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Saku Dayar Sana. Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. (2000).*Filsafat Seni*.Bandung:ITB
- Susanto, Mikke. (2002), *Diksi Rupa (Kumpulan Istilah- Istilah Seni Rupa)*. Kanisius. Yogyakarta.
- Synnott,Anthony.(2007). *Tubuh Sosial (Simbolisme, Diri, dan Masyarakat)*. Yogyakarta:Jalasutra