

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Teknologi sekarang sudah menjadi kebutuhan manusia, keberadaannya tidak lagi dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang begitu pesat memberikan banyak dampak bagi manusia. Abad 20 (periode 1901-2000) dikatakan sebagai abad yang paling banyak mengalami perubahan dalam sejarah manusia, di mana banyak ditemukannya benda–benda sebagai pemuas kebutuhan sehari-hari. Seperti disebutkan dalam sebuah artikel Wikipedia, ensiklopedia online:

“Televisi, yaitu sebuah alat penangkap siaran bergambar. Televisi dikatakan sebagai penemuan yang dapat disejajarkan dengan penemuan roda, karena penemuan ini mampu merubah peradaban manusia”.<sup>1</sup>

Berdasarkan dengan perkembangannya televisi menjadi sebuah alat berbasis teknologi informasi, yang dapat memberikan serta menyajikan informasi dengan cepat, bebas, dan faktual menggantikan alat atau media informasi lain seperti media cetak bahkan radio. Informasi disajikan dengan cepat ke dalam rumah tanpa harus kita pergi keluar rumah, dan tanpa harus repot–repot membaca.

Seperti dikatakan Sunardian Wirodono dalam bukunya *Matikan TV-Mu! Teror Media Televisi Di Indonesia* mengenai besarnya minat masyarakat menonton televisi ketimbang membaca buku:

”Dominasi media televisi ini terkait dengan masih rendahnya budaya baca masyarakat. Perkembangan keberadaannya jauh melampaui media-media massa lain, seperti media cetak koran, majalah, apalagi buku. Dari segi harga, meski tidak selalu bisa dikatakan murah untuk sebagian masyarakat

---

<sup>1</sup> Wikipedia Indonesia. *Televisi*, (On-Line), tersedia di: <http://www.wikipedia.org/televisi> (7 Desember 2007)

Indonesia, keinginan untuk memiliki televisi jauh lebih tinggi daripada keinginan untuk membeli buku bacaan”.<sup>2</sup>

Televisi menjadi ‘primadona’ setiap kalangan dan segala lapisan masyarakat, baik anak kecil, remaja, maupun orang tua pasti menonton televisi. Untuk sekedar mencari dan menikmati hiburan atau mencari informasi yang aktual. Sungguh luar biasa, informasi atau kejadian di belahan bumi sana bisa diterima langsung di rumah. Televisi bisa menciptakan suasana tertentu, yaitu para penonton dapat melihat sambil duduk santai tanpa kesengajaan untuk menyaksikannya.

Memang televisi akrab dengan suasana rumah dan kegiatan penonton sehari-hari seperti dikatakan oleh Sunardian Wirodono:

”Televisi pada saat ini telah menjadi media keluarga, telah menjadi salah satu prasyarat yang ”harus” berada di tengah–tengah mereka. Sebuah rumah baru dikatakan lengkap jika ada pesawat televisi di dalamnya. Hal ini tidak hanya berlaku pada masyarakat kota yang relatif kaya, melainkan telah merambah ke pelosok–pelosok desa, di rumah–rumah hunian liar, di pinggir–pinggir sungai kota, ataupun di bawah jembatan layang”.<sup>3</sup>

Hadirnya televisi dalam ruang keluarga begitu didambakan anggota keluarga, melalui program acara dan tayangannya kehadiran televisi begitu dinanti untuk diikuti. Mendambakan tokoh idola yang siap tampil di televisi dalam layar kaca mengundang kagum dan pesona pemirsanya. Begitu pentingnya televisi sebagai pelengkap kebutuhan hidup sehari-hari sekarang ini. Bagi Masyarakat tertentu televisi harus mutlak berada di rumah dan sulit membayangkan hidup tanpa televisi. Bukan hal aneh lagi sekarang dalam satu rumah terdapat lebih dari satu televisi, bahkan para orang tua memfasilitasikannya

---

<sup>2</sup> Sunardian Wirodono. *Matikan TV-Mu! Teror Media Televisi di Indonesia* (Yogyakarta: Resist Book, 2006) h. vii

<sup>3</sup> *ibid.* h. viii

dengan menghadirkan televisi dalam setiap ruangan di rumah. Membiarkan para anak menonton televisi dengan bebasnya dan nyamannya di kamar mereka masing–masing.

Televisi menjadi sebuah benda yang sangat istimewa karena sifat–sifat yang dimilikinya. Seperti dikatakan Oos M. Anwas dalam sebuah analisis *Antara Televisi, Anak dan Keluarga*:

”Kecenderungan masyarakat untuk memilih televisi karena televisi memiliki sifat yang istimewa. televisi merupakan gabungan dari media dengar dan gambar hidup (gerak/live) yang bisa bersifat politis, informatif, hiburan, pendidikan, atau bahkan gabungan dari ketiga unsur tersebut”.<sup>4</sup>

Namun kenyataan televisi ternyata juga memberikan banyak pengaruh buruk bagi pemirsanya. Selain televisi dapat memancarkan gelombang elektromagnetik atau radiasi yang jika dikonsumsi secara berlebihan dapat merusak mata, serta kerja fungsi otak.

Televisi memancarkan sinar biru yang juga dihasilkan oleh matahari. Namun sinar biru ini berbeda dengan sinar ultra violet. Sinar biru tak membuat mata kedip secara otomatis. Namun parahnya, sinar biru langsung masuk ke retina tanpa filter. Panjang gelombang cahaya yang dihasilkan adalah 400-500nm sehingga berpotensi memicu terbentuknya radikal bebas dan melukai fotokimia pada retina mata anak. Sepuluh tahun kemudian saat anak sudah dewasa, kerusakan yang ditimbulkan oleh sinar biru terlihat amat jelas. Retina

---

<sup>4</sup> Oos M. Anwas. *Antara Televisi, Anak, dan Keluarga*, (On-Line), tersedia di: <http://www.almira-online.port5.com> (7 Desember 2007)

mata tak lagi bening sehat seperti masa kanak-kanak sehingga kemampuan berfungsinya pun menjadi juga berkurang.<sup>5</sup>

Ternyata televisi dapat ‘menipu’ pemirsanya melalui program-program yang ditayangkan, semuanya disajikan dan disampaikan melalui televisi dengan cepatnya, bebas, tanpa ada filter bagi penontonnya. Sebagai media yang memuat hiburan serta informasi, televisi memiliki kekuatan yang ampuh dalam menyampaikan pesan. Ibarat kotak sulap, televisi melalui program yang ditayangkannya dapat merubah psikologis kita dan juga dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah kita alami sendiri, dapat memancing dan meluapkan ekspresi dalam waktu yang singkat.

Dampak psikologis yang ditimbulkan akibat pengaruh tayangan program televisi antara lain dapat merubah perilaku serta pola pikir ke arah yang berlebihan, menjadi mudah terpengaruh atau tersugesti, dan dapat menjadi ketergantungan. Tayangan televisi dianggap sebagai penyebab dari semakin meningkatnya tindakan kriminalitas, sadis, erotik, serta budaya konsumtif yang berlebih, baik disadari maupun tidak disadari. Seperti dikatakan oleh Sunardian Wirodono sebagai berikut:

”Sebagai media yang ditempatkan di ruang tamu atau ruang keluarga, media televisi, dengan tingkat penetrasi yang tinggi dibanding media-media massa lainnya, mempunyai tingkat efektivitas dan efisiensi besar dalam mempengaruhi pikiran, perasaan, emosi, dan akhirnya perilaku serta karakter seseorang. Apalagi, jika televisi dikonsumsi oleh seseorang yang tidak memiliki daya imunitas tertentu karena keterbatasan nalar dan emosinya”.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> *Jauhkan Anak Anda dari Dampak Negatif Televisi*,..(On-Line),,tersedia.di:[http:// www.conectique.com](http://www.conectique.com) (14 Februari 2008)

<sup>6</sup> Wirodono. *Op.Cit* h.158

Berbagai stasiun televisi pun hadir meramaikan serta menawarkan berbagai macam program acara dan tayangan, hal ini mampu menghibur masyarakat walaupun tak semua program yang ditawarkan bersifat mendidik, justru terkadang tayangan televisi menyajikan acara yang hanya menampilkan mimpi–mimpi belaka yang dapat mempengaruhi pemirsanya. Mengidolakan tokoh kesayangan, memuja, lalu mengikuti gaya hidup tokoh idola yang ada pada cerita televisi walaupun bertentangan dengan kehidupan nyata atau sebenarnya.

Berkaitan dengan ini semua muncul reaksi dalam diri penulis yang mencoba untuk mentransformasikan secara utuh realitas dan kenyataan yang penulis yakini kedalam sebuah visualisasi gambar sebagai bentuk keprihatinan dan kegelisahan diri secara personal dan individu. Seni lukis penulis anggap sebagai media visual yang paling tepat untuk menggambarkan isu–isu atau permasalahan tersebut. Secara subjektif seni lukis adalah medium ekspresi yang paling jujur dan bebas, dimana ekspresi penulis terhadap kegelisahan dan kekhawatiran akan isu tersebut, pemikiran, pendapat dan gagasan saya dapat ditransformasikan dan divisualisasikan secara positif melalui medium seni lukis.

## **B. Identifikasi Masalah**

Fenomena kehadiran televisi serta program tayangannya dalam kehidupan masyarakat merupakan sebuah objek, dengan segala macam permasalahan yang jika diamati secara teliti dan cermat dapat menjadi acuan dalam menemukan ide atau gagasan yang menarik.

Ditinjau dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah negatif sebagai berikut:

1. Dampak negatif program tayangan televisi seperti apakah yang dapat diangkat kedalam karya seni lukis yang menarik?
2. Mengapa pemirsa televisi dapat terpengaruh dengan mudah oleh tayangan-tayangan yang disiarkan melalui televisi?
3. Tayangan seperti apakah yang ditayangkan melalui televisi yang dapat memberikan dampak negatif bagi pemirsanya?
4. Apakah masyarakat dapat lepas dari kecenderungan menonton televisi setiap hari?
5. Bagaimana karya seni lukis dapat menjadi refleksi bagi diri sendiri yang hidup ditengah arus modernisasi dan kemajuan teknologi?

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana memvisualisasikan fenomena yang berkembang di dalam kehidupan masyarakat mengenai dampak televisi terhadap perilaku pemirsanya, yang juga merupakan interpretasi pribadi terhadap isu yang berkembang kedalam karya seni lukis.

### **D. Tujuan Penciptaan Karya**

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir karya inovatif dan penciptaan karya seni lukis ini adalah sebagai upaya dalam menampilkan, serta memvisualisasikan hasil temuan penulis mengenai dampak negatif televisi dan tayangannya bagi masyarakat Indonesia, sehingga diharapkan dapat menjadi media penyadaran bagi masyarakat luas.

### **1. Aspek Konseptual**

Penulis yang juga konsumen televisi, yang merupakan teknologi informasi, hiburan semata, ataupun edukasi yang sangat lekat dengan kehidupan sehari-hari. Mencoba memaparkan hasil temuan mengenai dampak negatif televisi dan tayangannya terhadap pemirsanya, dengan melihat kepada dampak personal atau dampak yang dialami orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Aspek Kreativitas**

Pemilihan medium seni lukis merupakan sarana dan media dalam ekspresi diri. Sebagai media ekspresi diri terhadap fenomena yang terjadi dan berkembang di kehidupan masyarakat Indonesia yang sudah bergeser pola pikir serta prilakunya akibat dari tayangan televisi.

### **3. Aspek Keterampilan**

Pemilihan medium seni lukis sebagai eksplorasi imajinasi dan proses kreatif dalam menyampaikan ide dan gagasan. Selain itu sebagai upaya dalam memvisualisasikan *subject matter* yang sangat dekat dengan lingkungan dan kehidupan penulis sebagai masyarakat kota yang hidup di tengah arus modernisasi dan kemajuan teknologi. Dalam memvisualisasikan fenomena yang sedang berlangsung dan terus berkembang sampai saat ini. Penulis berupaya untuk menginterpretasikan apa yang dilihat serta mengimajinasikan *subject matter* untuk dapat menjadi karya yang menarik, sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Menggunakan teknik lukis dengan sapuan kuas dan pewarnaan menggunakan cat akrilik.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Dalam melakukan proses kreatif mencari inspirasi memerlukan landasan teori yang tepat. Yang dapat membantu di dalam menguatkan ide, ataupun gagasan di dalam proses berkarya.

Pada bagian ini penulis akan memaparkan beberapa temuan berupa kutipan, kajian, serta pengertian dari beberapa pakar mengenai bahasan materi lengkap serta pendukung penulisan karya tugas akhir untuk menjadi lebih baik. Selain itu sebagai referensi dan menambah wawasan dalam proses kreatif berkarya.

#### **A. Hakikat Televisi**

Freddy H. Istanto mengatakan peran televisi dalam masyarakat dewasa ini:

”Saat televisi diciptakan untuk pertama kalinya, penciptanya tidak pernah membayangkan bahwa alat yang dirancangnya akan menjadi alat yang luar biasa pengaruhnya bagi peradaban dunia”.<sup>7</sup>

Televisi juga memiliki peranan dalam kondisi dan situasi budaya dan politik suatu negara dengan memberikan pengaruh atau sugesti yang dapat merubah pola pikir dan perilaku masyarakatnya, menghadirkan suasana tertentu di saat kita menonton televisi. Menurut Wikipedia, ensiklopedia online dalam artikelnnya tentang televisi:

”Televisi adalah sebuah alat penangkap siaran bergambar. Kata televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*; yang mempunyai arti masing-masing,

---

<sup>7</sup> Freddy H. Istanto. *Peran Televisi Dalam Masyarakat Citraan Dewasa ini, Sejarah, Perkembangan dan Pengaruhnya*, (On-Line), tersedia di: <http://www.puslit.petra.ac.id/journals/design> (5 Maret 2006)



yaitu jauh (tele) dan tampak (vision). Jadi televisi berarti tampak atau dapat melihat dari jarak jauh”.<sup>8</sup>

Sejak kehadirannya televisi membawa dampak yang sangat besar bagi masyarakat diseluruh dunia bahkan di Indonesia. Mencari Informasi atau sekedar hiburan dapat dengan mudah didapatkan dengan menonton televisi dengan duduk manis dan tanpa harus keluar rumah, sekian juta pemirsa televisi di Indonesia dimanjakan oleh benda yang namanya televisi. Selain itu karena sifatnya yang fleksibel dapat diterima siapa saja pemirsanya.

Bicara mengenai televisi maka bicara mengenai siaran ataupun program yang ditayangkan televisi. Seperti disebutkan dalam Kamus Komputer dan Teknologi:

”Televisi merupakan nama yang digunakan untuk penyiaran video secara broadcast. Sedangkan Broadcasting menurut arti adalah siaran atau bisa diartikan sebagai proses pengiriman sinyal ke berbagai lokasi secara bersamaan baik melalui satelit, radio, televisi, komunikasi data pada jaringan dan lain sebagainya”.<sup>9</sup>

Dan karena programnya juga televisi bisa menjadi lekat dan berada di tengah–tengah kehidupan masyarakat menggeser media massa lainnya seperti koran atau majalah karena dengan menonton televisi pemirsa dimudahkan tanpa harus membaca. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengenai televisi adalah:

”Televisi merupakan sistem penyiaran gambar yang disertai dengan bunyi (suara) melalui kabel atau melalui angkasa dengan menggunakan alat yang mengubah cahaya (gambar) dan bunyi (suara) menjadi gelombang listrik dengan mengubahnya kembali menjadi berkas cahaya yang dapat dilihat

---

<sup>8</sup> Wikipedia.*Loc.Cit.*

<sup>9</sup> *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*, (On-Line), tersedia di: <http://www.total.or.id> (5 Maret 2008 )

dan bunyi yang dapat didengar. Atau dapat dikatakan televisi adalah pesawat penangkap siaran televisi”.<sup>10</sup>

Hadirnya beberapa stasiun penyiaran televisi di Indonesia bisa dibilang menambah deret panjang kemajuan teknologi di Indonesia. Dan kesemuanya berlomba untuk menjadi yang terbaik dan berada dekat dihati para pemirsanya. Seperti dikatakan Sunardian Wirodono:

”Kompetisi pun menjadi semakin kencang dan sengit. Dari limabelas media televisi yang ada (TVRI Nasional, RCTI, SCTV, TPI, ANTV, Indosiar, Metro TV, Trans TV, Lativi-TV One, TV7–Trans7, Global TV yang memiliki “hak” siaran nasional. Sementara di Jakarta Muncul TV local seperti O-Channel, Jak-TV dan Space-Toon, disamping Cahaya TV yang berkedudukan di Provinsi Banten, namun siarannya bisa di tangkap menyeluruh ke Jakarta, Bekasi, Depok dan Bogor), satu sama lain susah untuk dibedakan ragamnya”.<sup>11</sup>

Demi tercapainya hal tersebut, maka dihadirkan pula program tayangan atau program acara yang siap dinikmati pemirsa di mana saja. Menyajikan program tayangan yang menarik dengan ‘gambar’ yang bagus dan enak dilihat, seperti menampilkan artis/tokoh idola yang sedang populer merupakan salah satu strategi media televisi dalam menarik minat pemirsanya.

Seperti dikatakan oleh Primadi Tabrani dalam buku Semiotika dan Bahasa Rupa Gambar melalui Freddy H. Istanto sebagai berikut:

“Televisi adalah gambar yang paling kompleks pada media rugarungudwimatra dinamis (*moving audiovisual media*) bahasa rupa inilah yang dianggap paling pesat perkembangannya. Tidak dapat dipungkiri peran televisi saat ini semakin besar saja. Peranannya sebagai media komunikasi visual sangat luar biasa dibandingkan media-masa yang lain”.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> *Kamus Besar Kamus Bahasa Indonesia*, Edisi ketiga (Jakarta:Balai Pustaka,2003) h.1162

<sup>11</sup> Wirodono, *Op.Cit* h.16

<sup>12</sup> Istanto, *Loc.Cit*.

Bentuk program tayangan televisi yang beragam menawarkan kesenangan bagi para pemirsa televisi. Karena kenyataannya kita dihadapkan pada banyak pilihan dan dengan bebas kita dapat memilih serta menonton program tayangan televisi manapun yang kita sukai. Seperti dikatakan oleh Reza Afisina sebagai berikut:

“Televisi secara fisik dan fungsi adalah benda yang menyenangkan, simbol kecanggihan media visual secara tangkapan gambar bergerak maupun diam, dan juga mampu memancarkan “kenyataan”. Maka untuk membuat hal yang “nyata” ini lebih dekat dengan kita selaku pirsawan, hadirilah susunan acara dari program televisi, karena ini adalah salah satu sarana yang memungkinkan kita memiliki permainan visual atas pemikiran kita...”.<sup>13</sup>

Menikmati dengan santainya setiap program tayangan/acara televisi di rumah adalah hal yang menyenangkan, maka wajar saja banyak pemirsa televisi yang dengan mudahnya terpengaruh oleh program tayangan televisi.

## **B. Televisi, Fungsi dan Karakteristik**

Televisi merupakan sebuah produk budaya dan peradaban dari abad ke-20 yang kehadirannya sangat diminati dan dinikmati masyarakat luas di seluruh dunia. Dalam perkembangannya televisi sebagai media massa cukup membawa pengaruh besar bagi kehidupan masyarakat. Sebagai media massa televisi mengalahkan pesona media massa lainnya seperti radio dengan menjadi benda yang paling populer dikonsumsi masyarakat luas dari segala lapisan dan tanpa batasan umur yang jelas. Mulai dari kanak-kanak, remaja, orang tua bahkan manula gemar menonton televisi tanpa syarat atau aturan tertentu, cukup hanya dengan duduk dengan nyaman di rumah.

---

<sup>13</sup> Reza Afisina. “*City Project/an Hour with Magical Box*” (satu jam bersama kotak ajaib). Ok.Video Katalog (Jakarta: Ruang Rupa,2005) h. 53

Televisi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media massa lainnya, yaitu dengan menggabungkan unsur audio dan visual televisi mampu menyentuh aspek psikologis pemirsanya. Daya tarik yang dimiliki begitu besar mengakibatkan pola-pola kehidupan rutinitas pemirsanya mengalami perubahan total, sehingga televisi juga menjadi panutan bagi kehidupan sehari-hari.

Karena mempunyai jangkauan yang luas serta relatif tidak terbatas dan mampu menembus segala lapisan masyarakat televisi dinilai sebagai media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi kepada pemirsanya, disamping berfungsi juga sebagai media hiburan. Melihat fungsi utama televisi sebagai media massa D.S Subroto mengutip pendapat Harold D Laswell sebagai berikut:

- 1). *The surveillance of the environment*. Maksud dan penegasan ini adalah media massa yang mempunyai fungsi sebagai pengamat sumber daya lingkungan, atau dalam bahasa sederhana, sebagai pemberi informasi tentang hal-hal yang berada di luar jangkauan penglihatan masyarakat luas.
- 2). *The correlation of the parts of society in responding in the environment*. Maksudnya, media massa berfungsi untuk melakukan seleksi, evaluasi dan interpretasi dari informasi terhadap sumber daya lingkungan. Dalam hal ini, peranan media massa adalah melakukan seleksi mengenai apa yang perlu dan pantas untuk disiarkan. Pemilihan dilakukan oleh editor, reporter, redaktur yang mengelola media massa.
- 3). *The transmission of the social heritage from one generation to the next*. Maksudnya, media massa sebagai sarana untuk menyampaikan nilai dan warisan social budaya dari satu generasi ke generasi yang lain.<sup>14</sup>

Dengan begitu televisi menjadi media informasi yang keberadaannya begitu penting dalam kehidupan masyarakat. Daya jangkau publik yang teramat luas, kemampuan televisi untuk menampilkan kebenaran dan pengetahuan, serta

---

<sup>14</sup> D S. Subroto., *Televisi Sebagai Media Pendidikan*.(Yogyakarta:Duta Wacana University Press,1995) h.26

kemampuan yang dapat menampilkan peristiwa atau ulasan sosial budaya melalui keragaman program acara menjadikan televisi sebagai media informasi dengan karakteristik tersendiri. Yang perlu diperhatikan adalah televisi bersifat satu arah, di mana proses komunikasinya berjalan satu arah saja. Artinya pemirsa televisi (komunikasikan) tidak dapat berhubungan langsung dengan pengirim pesan (komunikator), demikian juga dengan komunikasinya. Komunikator tidak bersifat individual melainkan bersifat kolektif, sedangkan komunikasinya adalah pemirsa televisi yang mempunyai karakteristik tersendiri.

Media televisi pun sangat dominan memberikan pengaruh positif maupun negatif bagi pemirsanya, terlebih terhadap pemirsa kanak-kanak. Seperti disebutkan D.S Subroto mengutip Patricia M. Greefield sebagai berikut:

“Menonton televisi dapat menjadi suatu kejadian pasif yang mematikan apabila orang tuanya tidak mengarahkan apa-apa yang boleh dilihat oleh anak-anak mereka dan sekaligus mengajar anak-anak itu untuk menonton secara kritis serta untuk belajar dari apa-apa yang mereka tonton”.<sup>15</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut peranan orang tua sangatlah penting dalam memberikan arahan kepada anaknya agar tidak terjebak di depan layar kaca berlama-lama sebagai pemirsa yang pasif tanpa mengerti apa yang dilihatnya. Selain itu seharusnya televisi dapat menjadi media pengembangan informasi bagi masyarakat luas, Seperti dikatakan R.S Putra yang melihat 5 sisi pandangan dalam pengembangan informasi, khususnya melalui media televisi, yaitu:

“(1).Media informasi merupakan industri yang harus berkembang dan berubah, yang diharapkan mampu menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa. (2).Sebagai sumber kekuatan, alat control, dan inovasi masyarakat. (3).Sebagai forum yang semakin berperan dalam

---

<sup>15</sup> *ibid* h.93

meminimalkan peristiwa kehidupan masyarakat. (4).Sebagai wahana pengembangan kebudayaan. (5).Sebagai sumber dominan yang menyuguhkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dalam berita dan hiburan”.<sup>16</sup>

Peranan televisi sebagai media massa bagi pembangunan membantu mempercepat proses peralihan masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern. Terkait dengan perilaku, gaya hidup atau tren, serta ideologi tertentu dalam kehidupan masyarakat.

### **C. Televisi dan Pemirsa Televisi**

Bicara tentang televisi tentu akan menyinggung mengenai tayangan televisi serta pemirsa televisi. Dimana ketiga unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain. Jika tidak ada televisi, tentu tidak ada tayangan televisi begitu pula jika pemirsa televisi tidak ada, maka televisi pun tidak ada. Semua saling berhubungan dan mencoba untuk saling menguntungkan. Semua stasiun televisi saling berlomba menciptakan tayangan televisi yang menarik untuk kemudian disajikan kepada pemirsa televisi. Jika tayangan televisi banyak ditonton oleh pemirsa televisi maka pihak stasiun televisi akan menjual waktu tayang acara tersebut kepada pemasang iklan dengan mekanisme rating.

Pemirsa merupakan sebuah identitas yang dibentuk dengan melihat kepada aktifitas yang dilakukan dalam mengkonsumsi media. Sebuah ungkapan atau istilah yang digunakan untuk penonton, pelihat, penikmat, atau pemerhati media. Pemirsa tidak hanya bersifat individual tetapi dapat juga bersifat komunal atau kelompok serta menembus segala lapisan masyarakat. Ketika orang tersebut sudah

---

<sup>16</sup> R.S. Putra. *Bersama Televisi Merenda Wajah Bangsa* (Jakarta: YPKMD,1997) h.18

turut mengkonsumsi media, dalam hal ini televisi maka dia sudah bisa dikatakan sebagai pemirsa televisi. Seperti dikatakan oleh Ahmad Samantho dalam tulisannya "Pemirsa: Penafsiran dan Konsumsi" sebagai berikut:

"Pemirsa dapat didefinisikan dalam pengertian pemerhati berat ataupun ringan, bagi media-media yang berbeda atau genre-genre (jenis-jenis) media".<sup>17</sup>

Di Indonesia sendiri istilah pemirsa digunakan ketika bermunculan televisi swasta (TV swasta) diawali dengan RCTI, SCTV, dan seterusnya. Sebelum TV swasta muncul tayangan TV masih didominasi oleh TVRI sebagai stasiun TV satu-satunya di Indonesia. Dahulu TVRI menggunakan istilah "saudara" dalam menyapa penontonnya, suatu istilah kekerabatan yang memperlakukan penonton seperti anggota keluarga. Seperti dikatakan Philip Kitley dalam bukunya *Konstruksi Budaya Bangsa Dilayar Kaca* adalah :

"Pada saluran swasta, cara sapa TVRI yang agak resmi tapi selalu merangkul "saudara" diganti dengan istilah yang kurang personal "pemirsa", terutama oleh penyiar RCTI. Pemirsa telah lama dipakai untuk menggambarkan penonton".<sup>18</sup>

Sampai saat ini istilah pemirsa masih tetap digunakan sebagai sapaan untuk orang yang menonton televisi yang kemudian juga diikuti oleh TVRI.

#### **D. Televisi dan Program Tayangannya**

Menonton televisi bagi sebagian kalangan dianggap dapat membunuh kebosanan serta mengisi waktu luang. Tiada hari tanpa televisi, memang benar kenyataannya bahwa televisi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat

---

<sup>17</sup> Ahmad.Samantho.*Pemirsa:..Penafsiran.dan.Konsumsi*,(OnLine),,tersedia.di:.<http://www.ahmadsamantho.wordpress.com> (14 Februari 2008)

<sup>18</sup> Philip Kitley. *Konstruksi Budaya Bangsa Dilayar Kaca* (Jakarta:Lembaga Studi Pers,2001) h.87

sehari-hari. Akan terasa aneh dan janggal apabila sehari saja tidak menonton televisi. Karena aktivitas menonton televisi merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas lainnya. Sebuah aktivitas sekedar mengisi waktu luang atau menjadi selingan diantara aktivitas tertentu, seperti makan, mengerjakan tugas, membersihkan rumah, memasak, bermain, tidur, istirahat, mengasuh anak, dan lain sebagainya.

Televisi di Indonesia dimeriahkan dengan banyaknya tayangan hiburan yang seragam tanpa muatan dan kandungan makna yang jelas. Belakangan tayangan televisi yang dikelola televisi swasta dianggap kurang inovasi dan kreatif, mereka dinilai lebih mementingkan segi bisnis ketimbang kepentingan sosial budaya masyarakat. Sedangkan acara yang bersifat informasi sudah didominasi oleh acara gosip seputar artis dan selebriti. Realitas media massa terutama saat ini, terutama televisi menjadi sebuah tanda tanya besar bagi masyarakat, apakah televisi sudah bisa menjalankan fungsi dan perannya sebagai media, bukan hal yang tabu lagi ketika kita melihat bentuk-bentuk penayangan program acara saat ini, lebih banyak didominasi oleh penayangan sinetron dan infotainment. Konsumsi masyarakat terhadap media televisi berubah secara signifikan, Yang awalnya mereka mengkonsumsi televisi hanya sebagai pengetahuan mereka tentang informasi, namun kini merambah sebagai hiburan, pengisi waktu luang dan kebutuhan sehari-hari.

Pengelola televisi swasta sekarang cenderung menjual mimpi, fantasi, dan tidak rasional. Kritik ini tentu beralasan, karena tayangannya dianggap tidak lagi memperhatikan pembelajaran bagi pemirsanya. Fungsi utama televisi sebagai media penyebar informasi, mulai ditunggangi stasiun televisi swasta untuk



kepentingan komersialisasi. Saling jiplak dan *copy* acara menjadi sah demi menaikkan rating. Tayangan televisi yang kini semarak dan menghiasi layar kaca di rumah yang berdampak negatif terhadap perilaku pemirsanya antara lain:

### **1. Sinema Elektronik (Sinetron)**

Sinetron merupakan tayangan televisi yang paling besar mendapatkan tempat dihati para pemirsa televisi. Ceritanya yang ringan dan mudah dimengerti oleh pemirsa televisi dari berbagai kalangan, tua, remaja, bahkan kanak-kanak

Sinetron atau singkatan dari *Sinema Elektronik* adalah sandiwara bersambung yang disiarkan oleh stasiun televisi. Di Indonesia, istilah ini pertama kali dicetuskan oleh Soemardjono (Salah Satu Pendiri dan Mantan Pengajar Institut Kesenian Jakarta). Sumber ini didapatkan dari hasil wawancara dengan Teguh Karya. Dalam bahasa Inggris, *sinetron* disebut *soap opera*, sedangkan dalam bahasa Spanyol disebut *telenovela*.<sup>19</sup>

Tema yang digunakan pada umumnya bercerita tentang kehidupan manusia seperti percintaan remaja dengan berbagai konflik didalamnya dengan berlatar masyarakat modern atau pinggiran kota, kehidupan keluarga yang penuh kekerasan. Berdasarkan tema yang diangkat maka sinetron dapat dibedakan lagi jenisnya menjadi beberapa macam, antara lain: (1).Sinetron Anak, (2).Sinetron Remaja, (3).Sinetron Misteri, (4).Sinetron Religius, dan (5).Sinetron Komedi.

### **2. Informasi Entertainment (Infotainment)**

Program tayangan ini menggabungkan unsur *information* dan *entertainment* dalam teknis penggarapannya. Menyajikan informasi atau

---

<sup>19</sup> Wikipedia Indonesia. *Sinema Elektronik*, (On-Line), tersedia di: [http://www.wikipedia.org/sinema elektronik](http://www.wikipedia.org/sinema_elektronik) (30 April 2008)

sekedar gosip para artis/selebriiti atau orang populer sebagai muatan beritanya. Oleh karena itu *infotainment* terkadang menuai pro dan kontra dikalangan masyarakat karena isinya hanya berisikan tayangan yang menyoroti kehidupan atau sisi–sisi pribadi artis, selebriiti, atau orang populer.

Materi tayangan *infotainment* terkadang hanya merupakan hasil interpretasi semata dan belum tentu terbukti kebenarannya, oleh karenanya bahasa yang digunakan pun (harus) terkadang provokatif dan bombastis. Mencoba mengajak para penonton berasumsi terkait dengan artis/selebriiti yang diberitakan. Imajinasi penonton seakan–akan terseret oleh citraan yang sudah melekat pada popularitas artis/selebriiti tersebut.

Berdasarkan perkembangannya bisa dibilang tayangan *infotainment* mengalami perkembangan yang pesat. *Infotainment* menjadi bentuk hiburan tersendiri bagi pemirsa televisi karena informasi yang disajikan bersifat ringan dan mudah diterima serta mudah untuk diperbincangkan kembali di waktu senggang atau ketika ngobrol bersama teman.

### **3. Reality Show**

*Reality show* adalah salah satu jenis program acara TV dimana pendokumentasian rekayasa realitas berlangsung tanpa skenario dengan menggunakan pemain dari masyarakat biasa (tidak menggunakan artis), kecualiannya bila acara tersebut mengenai kehidupan artis, maka yang

didokumentasikan adalah kehidupan nyata bagaimana artis tersebut menjalani hari-harinya.

*Reality show* menjadi program tayangan televisi yang fenomenal di awal kemunculannya. Tayangan yang menampilkan realitas sosial masyarakat yang meliputi aktifitas keseharian. Acara ini menampilkan momen dramatik yang terkadang memunculkan emosi-emosi spontan, keharuan, serta tawa bagi pemirsanya. Sedangkan tema yang diangkat seperti percintaan, rekayasa jebakan, dan diangkatnya status seseorang dengan diberikan uang banyak, kehidupan sehari-hari selebritis, melancong. Dan sekarang yang sedang marak adalah *reality show* pencarian bakat. Acara yang digagas untuk mencari bintang-bintang baru yang siap diorbitkan, kontan hal ini membuat masyarakat berlomba untuk dapat berpartisipasi dengan harapan dapat terkenal, hidup lebih baik dan punya banyak uang.

#### **4. Kuis dan Game Show**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kuis adalah acara hiburan di radio dan televisi yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan, cepat tepat, cerdas cermat. (di majalah) Kuis adalah daftar pertanyaan sederhana yang berhadiah.<sup>20</sup>

Dalam tayangan televisi acara kuis merupakan tayangan hiburan yang dipandu oleh pembawa acara yang dapat dibawakan dengan sangat menarik. Dengan alur cerita yang sudah ditentukan biasanya kuis di televisi terbagi kedalam beberapa termin. Yang dilombakan pun standar hanya adu cepat atau ketepatan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh

---

<sup>20</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Op.Cit* h.608

pembawa acara. Agar lebih menarik biasanya para pesertanya adalah artis/selebriiti yang berguna untuk menarik minat penonton. Selain itu dalam menarik jumlah pemirsa televisi, dibuatlah kuis yang memperebutkan hadiah yang berlimpah, dengan nilai nominal yang sangat fantastis atau dalam jumlah yang sangat besar.

Sedangkan *game show* merupakan acara permainan. Tidak jauh beda dengan konsep penggarapan acara kuis di televisi, hanya bentuk yang dilombakannya yang berbeda. Kalau acara kuis pesertanya dituntut untuk adu cepat atau tepat menjawab soal, dalam *game show* biasanya acara yang dilombakan adalah pesertanya dituntut menyelesaikan suatu tantangan, secara perorangan atau berkelompok. *Setting* tempat serta alur cerita yang sama, peserta dan pembawa acaranya, muatan pihak sponsor produk, juga hadiah yang dilombakan dengan nominal yang fantastis semuanya hampir sama.

Selain itu ada juga acara kuis sms dimana peserta yang mau berpartisipasi diminta mengirimkan sms sebanyak-banyaknya dengan iming-iming hadiah uang tunai jutaan bahkan puluhan juta rupiah serta kendaraan bermotor. Acara yang dibawakan secara *live* ini pasti dipandu oleh pembawa acara yang berbusana seksi atau dengan gaya atau logat bicara yang seksi pula.

## **5. Berita Kriminal**

Program berita kriminal lebih mengutamakan berita atau liputan mengenai tindakan kriminal yang terjadi dimasyarakat sebagai materi beritanya. Aksi perampokan, pemalakan, penjambretan, pembunuhan,

kematian tidak wajar, penganiayaan, penculikan, penyelundupan, tindakan asusila/pelecehan, bahkan aksi tawuran antar warga, suporter, pelajar dan mahasiswa, serta masih banyak lagi tindakan yang dapat dikategorikan sebagai tindakan kriminal dan menarik untuk diberitakan. Tayangan berita kriminal juga dianggap sebagai semakin bertambahnya tindak kriminal dimasyarakat. Dengan bermodalkan pengetahuan seadanya menirukan aksi apa yang dilihat ditayangan berita kriminal serta modal nekat tidak sedikit dari orang-orang yang mencoba aksi tersebut.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti dari Universitas Pembangunan Nasional (UPN) Veteran Surabaya. Hasil penelitian itu menyebutkan bahwa pelaku kejahatan seperti pencurian, pembunuhan dan pemerkosaan mencontek kejahatan yang dilakukan sebelumnya. Salah satunya, melalui referensi dari tayangan tindak kriminalitas di televisi yang akhirnya membuat pola imitasi dimasyarakat. Menurut salah satu peneliti, Catur Suratnoaji mengatakan bahwa:

”Penelitian itu dilakukan pada 13 orang narapidana yang ada di Sidoarjo dan Malang. Ke-13 narapidana itu mendapat ilham melakukan tindak pidana dari tayangan di televisi. Mereka memodel dari apa yang ditayangkan televisi. Sebagaimana narapidana itu mengaku mendapat cara menghapus jejak atau melakukan penipuan berdasarkan apa yang mereka lihat di televisi”.<sup>21</sup>

## **6. Film Kartun dan Film Anak**

Film kartun merupakan tayangan yang sudah cukup lama hadir dalam televisi di Indonesia. Tema yang diangkat pun seragam berkisar

---

<sup>21</sup> Andriewongso. *Dampak Negatif Tayangan Televisi*, (On-Line), tersedia di: <http://www.andriewongso.com> (12 Februari 2008)

cerita kepahlawan pembasmi kejahatan, seperti membasmi monster atau orang jahat. Selain film kartun ada juga film anak yang cukup disukai oleh anak-anak kecil seperti *Spongebob Square Pants*, *Naruto*, bajak laut *One Piece*, petualangan perkelahian *Avatar The Legend of Aang*, *Hunter X Hunter* yang semuanya disukai oleh kanak-kanak karena mengangkat cerita kepahlawanan.

Dalam setiap tayangannya selalu terjadi perkelahian antara jagoan dengan musuh atau orang jahat yang selalu dimenangkan oleh jagoan atau tokoh utama. Seakan-akan tindakan kekerasan, perkelahian, ataupun peperangan dibenarkan atas nama membasmi kejahatan. Yang kemudian banyak tindakan seperti ini ditiru oleh kanak-kanak karena mereka menganggap hal ini hebat dan keren, menirukan tokoh idolanya dalam film kartun kesukaannya.

## **7. Film Asing / Film Import**

Tayangan film asing atau import merupakan film-film yang biasanya sudah pernah diputar di bioskop. Film ini kembali ditayangkan di televisi sebagai upaya menarik perhatian pemirsanya televisi. Film-film tersebut dapat tayang di layar kaca setelah melewati uji sensor dari Lembaga Sensor Film (LSF), tetapi kenyataannya masih banyak dari film-film tersebut menayangkan adegan kekerasan, seksualitas, adegan ciuman, perdagangan drugs, kebut-kebutan, tembak-tembakan dan lain sebagainya yang dapat mempengaruhi pola pikir pemirsanya dan terutama kanak-kanak dibawah umur yang ikut menontonnya.

## 8. Iklan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Iklan merupakan berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Atau bisa dikatakan sebagai pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di media massa atau di tempat umum.<sup>22</sup>

Iklan di televisi menjadi salah satu teknik penjualan yang paling efektif dibandingkan iklan di media massa lainnya. Karena menggunakan media audio dan visual dalam teknik penyampaiannya kepada calon pembeli yang dapat dengan mudah dimengerti bahkan kanak-kanak. Banyak pengaruh yang dapat ditimbulkan dari tayangan iklan di televisi bagi pemirsanya salah satunya adalah masalah gengsi yang dapat ditimbulkan oleh tayangan iklan. Seperti yang dikatakan oleh Oos M. Anwas sebagai berikut:

”Kecenderungan lain adalah anak-anak dan remaja merasa bergengsi bila makan-makanan yang sering muncul di layar TV. Makanan fastfood seperti fried chicken, pizza, hamburger, dan jenis makanan lainnya yang dinegara asalnya merupakan makanan biasa menjadi makanan luar biasa (bergengsi)”.<sup>23</sup>

### E. Dampak Negatif Tayangan Televisi Terhadap Pemirsanya Sebagai Inspirasi

Televisi sebagai media massa merupakan media yang paling luas dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia. Sebagai media audio visual yang tidak terlalu membebani masyarakat dengan syarat untuk dapat menikmatinya. Menjadikan televisi dapat dengan mudah dinikmati hingga pelosok negeri. Perkembangan televisi merupakan suatu fenomena yang besar. Hal ini disebabkan

---

<sup>22</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Op.Cit* h.421

<sup>23</sup> Anwas, *Loc.Cit*.

karena televisi sebagai media massa sangat memberikan manfaat, pengaruh dan perannya dalam membentuk pola pikir dan pendapat umum.

Bicara mengenai televisi maka berbicara pula mengenai program acara yang ditayangkan. Televisi menyajikan berbagai macam program tayangan baik yang berdasarkan realitas, rekaan atau ciptaan yang sama sekali baru. Banyaknya program acara yang dihadirkan atau ditayangkan di televisi dipastikan dapat merebut perhatian pemirsa dan menjadikannya acara favorit yang harus ditonton setiap harinya.

Berbagai permasalahan pun muncul dalam citraan tentang media televisi. Televisi, misalnya agak diabaikan strategisnya dalam membimbing dan memimpin berkembangnya kualitas sumber daya manusia. Munculnya program tayangan televisi yang sering lepas dari norma–norma kepatutan. Banyak sinetron yang rendah kualitas tematikanya, *setting* sosial serta miskin dalam pendalaman materi. Yang ada hanya tayangan yang menampilkan adegan kekerasan, konflik sosial didalam keluarga maupun sesama teman, tayangan yang mengeksploitasi bentuk tubuh wanita yang dapat menjurus ke pornografi, serta tayangan misteri atau tayangan agama tetapi berbau mistik yang semuanya dapat dikategorikan sebagai tayangan yang buruk bagi pemirsanya terutama kanak–kanak. Berikut merupakan program tayangan televisi yang memberikan dampak negatif terhadap pemirsanya

**Tabel 1.** Sinetron yang mengandung unsur kekerasan

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Aqsa dan Madina	RCTI	Tayangan yang mengandung unsur kekerasan atau pelecehan dapat membangkitkan rasa empati yang
2.	Yasmin	RCTI	
3.	OB	RCTI	



No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
4.	Namaku Mentari	SCTV	berlebihan pada pemirsa televisi, sehingga timbul perasaan benci dan kesal terhadap orang-orang tertentu yang mirip dengan tokoh dalam cerita sinetron yang melakukan adegan kekerasan, menciptakan <i>image</i> buruk bagi beberapa tokoh yang terlibat dalamnya, seperti ibu tiri, para suami, kumpulan orang-orang <i>nongkrong</i> , dll.
5.	Cinta Bunga	SCTV	
6.	Koq Gitu Sich	SCTV	
7.	Cerita SMA	RCTI	
8.	Jelita	RCTI	
9.	Sekar	RCTI	
10.	Mister Bego	ANTV	
11.	Si Entong	TPI	
12.	Rubiah	TPI	
13.	Cinta di Ujung Takdir	Indosiar	
14.	Suami-Suami Takut Istri	TransTV	
15.	Nikita	RCTI	
16.	Air Mata Cinta	RCTI	
17.	Perawan Desa	SCTV	

Catatan: Tayangan di atas menampilkan adegan kekerasan (fisik, psikologi, dan sosial) baik dalam tindakan verbal, maupun non verbal, seperti perkelahian, tindakan penganiayaan, tidak melindungi kepentingan anak serta remaja, pelecehan terhadap kelompok masyarakat maupun individual.

**Tabel 2.** Sinetron yang mengandung unsur pergaulan bebas dan gaya hidup hura-hura

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Kawin Masal	RCTI	Tayangan seperti ini dapat merusak moral generasi muda dengan mempertontonkan gaya hidup hura-hura, konsumtif, serta pergaulan bebas yang tidak sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia dan bertentangan dengan agama. Selain itu menggunakan pakaian-pakaian ketat bagi remaja putri di sinetron menjadi tren di kehidupan sehari-hari yang dapat menjurus pada perilaku menyimpang bagi sebagian pemirsa televisi.
2.	Cerita SMA	RCTI	
3.	Yasmin	RCTI	
4.	Sinema Romantis	RCTI	
5.	Kepompong	SCTV	
6.	Toyib Minta Kawin	SCTV	
7.	Melati untuk Marvel	SCTV	
8.	Cucu Menantu	SCTV	
9.	Serial Sinema Pagi	SCTV	
10.	Serial Sinema Siang	SCTV	
11.	Ta Aruf	TPI	
12.	Mantu-Mantu Pelit	TPI	
13.	Sinema Pilihan episode: "Istri sakit suami selingkuh"	TPI	
14.	Abdel dan Temon Bukan Superstar	Global TV	

Catatan: Tayangan di atas menampilkan adegan gaya hidup yang tidak sesuai dengan budaya masyarakat di Indonesia serta bertentangan dengan norma agama, seperti perselingkuhan, konflik rebutan pasangan, gaya hidup belanja dan hura-hura.

**Tabel 3.** Sinetron yang mengandung unsur tahyul, mistis, dan horor

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Jadi Pocong	TPI	Tayangan berbau tahyul, mistis, dan horor selain merusak keimanan dapat juga menciptakan masyarakat/generasi penakut dan tidak lagi berpegang kepada hal logis, terutama pemirsa kanak-kanak. Tidak lagi takut kepada Tuhan melainkan makhluk halus.
2.	Serial Petualangan Malam	TPI	
3.	Jin dan Jun	TPI	
4.	Angling Dharma	Indosiar	
5.	Serial Layar Indonesia	Indosiar	
6.	Cinta Dalam Maut	Indosiar	
7.	Selma dan Ular Siluman	Indosiar	
8.	Dendam Nyi Pelet	Indosiar	

Catatan: Tayangan di atas menampilkan adegan yang menyeramkan bagi beberapa pemirsa televisi, menampilkan sosok jahat, monster atau pun hantu/mahluk goib sebagai bagian dari alur cerita.

**Tabel 4.** Tayangan Infotainment dan gosip

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Was-was	SCTV	Tayangan seperti ini menciptakan masyarakat/generasi yang gemar bergosip, membicarakan masalah orang lain walaupun itu masalah seseorang, dan justru dianggap menarik untuk diperbincangkan. Tiada hari tanpa bergosip sehingga dalam kehidupan sehari-hari masyarakat susah untuk menghilangkan kebiasaan ini. Di Kantor, sekolah, atau tempat beraktifitas pasti <i>ngomongin</i> orang. Anak kecil, remaja, bahkan para orang tua.
2.	Kasak-kusuk	SCTV	
3.	Hot Shot	SCTV	
4.	Investigasi Kasak-kusuk	SCTV	
5.	Halo Selebriti	SCTV	
6.	Ada Gosip	SCTV	
7.	GO Show	TPI	
8.	GO SPOT	RCTI	
9.	Silet	RCTI	
10.	Kabar Kabari	RCTI	
11.	Cek & Ricek	RCTI	
12.	Insert	TransTV	
13.	Kroscek	TransTV	
14.	Kiss	Indosiar	
15.	Espresso	ANTV	
16.	Selebriti Updated	ANTV	
17.	I Gosip	Trans7	
18.	Expose	TV One	

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
19.	Selebrita	Global TV	
20.	Obsesi	Global TV	
21.	Showbiz	Metro TV	
22.	Lens	Jak TV	
23.	Lens n Profile Eksklusif	Jak TV	
24.	For Youth Info	O Channel	

Catatan: Tayangan di atas merupakan tayangan informasi yang muatan beritanya adalah seputar artis, selebriti, ataupun orang terkenal. Baik yang sedang tersandung masalah atau sedang menaiki tangga popularitas. Seakan menjadi hal yang penting setiap hari selalu diinformasikan, bahkan beritanya pun diulang-ulang.

**Tabel 5.** Tayangan Berita Kriminal

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Sidik	TPI	Tayangan berita kriminal yang berisi adegan kekerasan atau kejahatan yang kerap dipertontonkan kepada pemirsa televisi secara rutin dapat membangkitkan semangat untuk meniru/mencontoh.
2.	Tangkap	ANTV	
3.	Buser	SCTV	
4.	Sergap	RCTI	
5.	Patroli	Indosiar	
6.	Jejak Kasus	Indosiar	
7.	TKP	Trans7	
8.	Metro Realitas	Metro TV	
9.	Menyikap Tabir	TV One	

Catatan: Tayangan di atas merupakan berita yang menampilkan tindakan kriminal masyarakat yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Tindakannya bisa berupa tindak pidana, perdata ataupun asusila mulai dari yang ringan sampai berat bahkan menjurus kesadistik yang kadang tidak bisa diterima akal sehat.

**Tabel 6.** Tayangan Reality Show dan Entertainment yang mengandung unsur gaya hidup hura-hura

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Pacar Pertama	SCTV	Tayangan yang menampilkan realitas kehidupan masyarakat walau belum tentu semuanya real (nyata) dapat memberikan sugesti yang kurang baik kepada pemirsanya yang tidak bisa membedakan
2.	Backstreet	SCTV	
3.	Cinta Lokasi	SCTV	
4.	Mak Comblang	SCTV	
5.	Cinta Monyet	SCTV	
6.	Playboy Kabel	SCTV	

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
7..	Kontak Jodoh	SCTV	kehidupan nyata dan fiksi dalam televisi Menjadi sebuah referensi dalam menjalani kehidupan nyata sehari-hari walau bertentangan dengan norma sosial dan budaya masyarakat.
8.	Katakan Cinta	RCTI	
9.	Boombastic	RCTI	
10.	Mata-mata	RCTI	
11.	Mencari Bahagia	RCTI	
12.	Hari yang Aneh	ANTV	
13.	My Special Date	ANTV	
14.	Agen Cinta	ANTV	
15.	Seleb VS Seleb	ANTV	
16.	Work Hard Play Hard	O Channel	
17.	Paranoia	O Channel	
18.	Dream Ride	O Channel	
19.	Extravaganza	Trans TV	
20.	Prime time	Trans TV	
21.	Sketsa	Trans TV	
22.	Orang Ketiga	Trans TV	
23.	First Love	Trans TV	
24.	Realigi	Trans TV	
25.	Makin Gaya	Trans TV	
26.	MTV Rumah Gue	Global TV	
27.	MTV Insomnia	Global TV	
28.	Cari – cari Jodoh	Global TV	
29.	Oto blitz	Metro TV	
30.	Mendadak Artis	TPI	
31.	Take Me Out Indonesia	TPI	
32.	Magic in Style	Trans7	

Catatan: Tayangan di atas menampilkan adegan realitas kehidupan masyarakat dengan tema acara yang berbeda-beda. Masalah percintaan remaja dengan *setting* kehidupan modern masyarakat kota, kehidupan artis/selebriti, gaya hidup mewah, gaya hidup hura-hura remaja masa kini. Serta acara hiburan dengan *setting* yang meriah.

**Tabel 7.** Tayangan ajang pencarian bakat

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Indonesian Next Star	Indosiar	Tayangan seperti ini dapat menciptakan generasi muda yang gemar tampil dihadapan publik dengan orientasi hadiah yang berlimpah dan popularitas, seakan-akan hal tersebut menjadi suatu hal yang penting dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Ini semua
2.	Mamamia	Indosiar	
3.	Stardut	Indosiar	
4.	Super Twin	Indosiar	
5.	Super Soulmate Show	Indosiar	
6.	Idola Cilik	RCTI	
7.	Celebrity Contest	SCTV	
8.	Anggun Cari Bintang	Trans TV	

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
9.	Sunsilk	TPI	berkat dukungan bahkan ambisi orang tua demi mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Bahkan ada acara khusus bagi para waria yang dididik untuk menjadi laki-laki sejati, dan waria kerap mendapat perlakuan kasar secara verbal dari para pelatih. Sehingga memberikan gambaran bahwa menghadapi para waria harus dengan cara keras seperti itu karena menganggap mereka 'berbeda'
10.	Dadakan 3 Dangdut	TPI	
11.	Play DVDut	Trans7	
12.	Yuk Goyang	Global TV	
13.	Let's Dance	Global TV	
	Be A Men		

Catatan: Tayangan di atas menyajikan acara pencarian bakat bagi masyarakat yang ingin menjadi idola baru, terkenal dan masuk TV. Tak sedikit dari para orang tua memberikan dukungan penuh kepada putra dan putri untuk dapat ikut acara tersebut dengan harapan anaknya dapat terkenal, sehingga kehidupan keluarga pun akan menjadi lebih baik karena punya banyak uang.

**Tabel 8.** Tayangan kuis dan game show serta tayangan bagi-bagi rejeki

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Deal or No Deal	RCTI	Tayangan seperti ini dapat merusak mental masyarakat karena mempertontonkan acara yang dengan mudahnya bagaimana cara mendapatkan uang/rejeki yang berlimpah hanya dalam waktu singkat. Sehingga dapat menciptakan generasi yang malas bekerja dan berusaha dan hanya berharap mendapatkan keberuntungan mengikuti acara ini, atau mendapatkan undian. Karena pada dasarnya tayangan ini hanya cerita fiktif di televisi.
2.	Hole in The Wall	RCTI	
3.	Bedah Rumah	RCTI	
4.	Minta Tolong	RCTI	
5.	Teka-teki Malam	TPI	
6.	Kuis Bisik-bisik	TPI	
7.	Kena Deh	ANTV	
8.	Kuis Mania	Jak TV	
9.	Tolong	SCTV	
10.	Gong Show	Trans TV	
11.	Missing Lyrics	Trans TV	
12.	Maju Terus Pantang Mundur	Trans TV	
13.	Sing a Song	Indosiar	
14.	Password	Global TV	

Catatan: Tayangan di atas merupakan acara yang menampilkan adegan bagaimana mendapatkan rejeki yang berlimpah dengan cepat, dikemas dengan beraneka ragam *setting*, seperti kuis sms, *game* menyelesaikan tantangan, dan menjawab pertanyaan. Dipandu oleh pembawa acara yang menarik, ada diantaranya dibuat seksi dan genit.

**Tabel 9.** Tayangan anak yang mengandung unsur kekerasan

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Sponge Bob Square Pants	Global TV	Tayangan yang banyak ditonton oleh kanak-kanak ini banyak mengandung unsur kekerasan dalam jalan ceritanya, adegan perkelahian ataupun pertempuran antara kebaikan dan kejahatan, obsesi menguasai dunia, serta memusnahkan umat manusia. Atas dasar membasmi orang jahat tindakan kekerasan disahkan dalam tayangan ini. Sehingga dapat menjadi doktrin bagi pemirsa kanak-kanak yang tidak bisa membedakan dunia khayalan dengan kehidupan nyata. Sehingga bahaya jika mereka meniru adegan yang berbahaya. Selain itu tayangan anak juga menjadi penyebab menjadi malasnya kanak-kanak, sulit untuk belajar, pasif karena hanya duduk tanpa ada interaksi.
2.	One Piece	Global TV	
3.	Avatar: The Legend of Ank	Global TV	
4.	Naruto	Global TV	
5.	Ultraman Nexus	Global TV	
6.	Crayon Shincan	RCTI	
7.	Doraeman	RCTI	
8.	Popeye	ANTV	
9.	Transformer	ANTV	
10.	Zoids	ANTV	
11.	Mask Rider Blade	ANTV	
12.	Tom and Jerry	TPI dan Trans7	
13.	Detective Conan	Indosiar	
14.	Bleach	Indosiar	
15.	Dragon Ball	Indosiar	
16.	Hunter X Hunter	Spacatoon	
17.	Saint Seiya	Spacatoon	

Catatan: Tayangan anak dalam setiap ceritanya pasti menampilkan adegan kekerasan (fisik, psikologi, dan sosial) baik dalam tindakan verbal maupun non verbal yang dibuat menarik untuk dinikmati kanak-kanak.

**Tabel 10.** Film asing/import yang mengandung unsur kekerasan, horor, percintaan, pergaulan bebas dan gaya hidup hura-hura

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Star Movies	ANTV	Film-film asing kerap mempertontonkan adegan kekerasan (fisik, psikologi, dan sosial) baik dalam tindakan verbal maupun non verbal yang dapat membangkitkan empati masyarakat untuk meniru, menjadi referensi bahwa tindakan kekerasan dianggap sah atas dasar membasmi kejahatan. Selain itu film asing juga kerap mempertontonkan adegan percintaan yang menjurus kearah pornografi,
2.	Last Night Movies	ANTV	
3.	Gala Sinema	SCTC	
4.	Gala Mandarin	SCTV	
5.	Gala Hollywood	SCTV	
6.	Sinema Tengah Malam	SCTV	
7.	Sinema Utama	Indosiar	
8.	Sinema Pilihan	Indosiar	
9.	Sinema India	Indosiar	
10.	Bioskop Trans TV	Trans TV	
11.	Theater7	Trans 7	

No	Judul Tayangan	Stasiun	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
12.	Film seri: Smallville	Trans 7	<p>gaya hidup hura-hura, pergaulan bebas dan perselingkuhan yang dapat membangkitkan rasa empati pemirsanya untuk meniru dan jelas ini bertentangan dengan budaya lokal, norma sosial dan agama. Selanjutnya film dengan tema action/perang yang selalu menggambarkan kepahlawanan amerika dan mendeskreditkan/ mendiskriminasikan kaum tertentu (muslim) sebagai biang kejahatan, hal tersebut dapat membangkitkan empati masyarakat untuk membenci kaum/golongan tertentu. Selanjutnya film dengan tema horor/mistis yang mempertontonkan makhluk seram/monster/hantu dapat mencelakai/membunuh manusia, hal ini dapat merusak keimanan seseorang, menciptakan generasi penakut yang berkeyakinan kepada hal yang tak logis.</p>
13.	Big Movies	Global TV	
14.	Asian Series	Jak TV	
15.	Mega Sinema	RCTI	
16.	Sinema Box Office	RCTI	
17.	Telenovela: Marichuy	Global TV	

Catatan: Film-film asing/import yang tayang di televisi didominasi oleh film-film buatan Amerika (Hollywood). Tema yang ditampilkan berupa action, perang, drama, romantik, komedi, horor, science fiction, super hero, dll. Selain film amerika terdapat juga film mandarin, perancis dan India dengan tema yang tidak jauh beda. Semua film asing/import harus melalui badan sensor film (LSF) untuk dapat tayang di televisi, namun kenyataannya masih banyak tayangan yang mempertontonkan adegan yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku.

**Tabel 11.** Tayangan iklan yang mengandung unsur mistis dan gaya hidup hura-hura

No	Jenis Iklan	Mengandung Unsur	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
1.	Layanan sms supranatural: Ki Joko Bodo, Dedi Corbuzeir, Mama Lauren, dll)	Mistis/ supranatural	<p>Iklan-iklan yang mengandung unsur mistis/supranatural yang menjanjikan dapat merubah nasib orang dinilai mengabaikan nilai agama sehingga dapat merusak moral masyarakat karena dapat meruntuhkan keimanan seseorang</p>
2.	Layanan sms ramal primbon	Gaya hidup hura-hura	
3.	Layanan sms artis,	Gaya hidup	

No	Jenis Iklan	Mengandung Unsur	Dampak Negatif Terhadap Pemirsa
4.	<i>chat and date</i> Operator handphone	hura-hura/ konsumtif	serta menciptakan masyarakat yang percaya kepada hal yang tak logis. Sedangkan iklan yang mengandung unsur gaya hidup hura-hura dapat mengubah perilaku masyarakat menjadi konsumtif, membangkitkan empati masyarakat untuk turut dan terus mengkonsumsi jasa layanan atau produk-produk kapitalis dengan membelanjakan uangnya secara berlebihan agar tidak dibilang ketinggalan jaman. Karena iklan-iklan tersebut menjadi panutan dan referensi dalam hidup modern.
5.	Produk Kecantikan	Gaya hidup/ Konsumtif	
6.	Handphone	Gaya hidup/ Konsumtif	
7.	Rokok	Konsumtif	
8.	Restoran/Tempat Makan	Gaya hidup/ Konsumtif	
9.	Mobil dan motor	Konsumtif	
10.	Makanan anak-anak	Konsumtif	

Catatan: Iklan-iklan di atas ditayangkan hampir disemua stasiun tv pada waktu yang beragam satu sama lain. Menjadi selingan pada waktu program acara berlangsung dengan segmentasi segala usia dan kalangan. Produk yang diiklankan pun beragam, mulai dari produk kebutuhan sehari, makanan, alat elektronik pemuas kehidupan, dan jasa layanan sms.

Berdasarkan uraian tabel-tabel di atas dapat dilihat dampak negatif tayangan televisi terhadap pemirsanya yang merupakan sumber inspirasi bagi penulis dalam menciptakan karya lukis. Inspirasi sendiri memiliki pengertian sebagai ilham, pikiran seseorang berupa angan-angan yang muncul dan menggerakkan hati untuk menciptakan sesuatu. Maka dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsanya sebagai inspirasi bagi penulis merupakan suatu bagian yang menggerakkan hati penulis dalam menciptakan karya seni lukis

## F. Hakikat Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang berdasarkan perkembangannya terus mengalami perubahan dari segi operasional dan teknik



maupun garapan rupanya. Seni lukis sebagai ungkapan seseorang dalam mengekspresikan dirinya.

Pada waktu lampau seni lukis dianggap dan digunakan sebagai ungkapan atau media komunikasi manusia dengan Tuhannya kini seni lukis lebih sebagai sarana ekspresi seorang seniman dalam mengekspresikan diri terhadap keadaan sekitar. Bisa menjadi karya–karya lukisan yang menampilkan figur/bentuk yang indah–indah atau bentuk yang satir–ironik sekali pun.

Menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa mengenai seni lukis adalah:

”Seni lukis merupakan bahasa ungkapan dari pengalaman artistik maupun ideologis yang menggunakan warna dan garis, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang”. Serupa dengan apa yang diungkapkan Soedarso Sp. ”Seni lukis merupakan pengungkapan atau pengucapan pengalaman artistik yang ditampilkan dalam bidang 2 dimensional dengan menggunakan garis dan warna”.<sup>24</sup>

Selain itu Sony Kartika Dharsono mengatakan dalam bukunya Seni Rupa Modern tentang seni lukis adalah:

”Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetis seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (duamatra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya”.<sup>25</sup>

Sedangkan Herbert Read mengatakan seni lukis adalah:

”Seni lukis adalah penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk, *shape*, pada suatu permukaan yang bertujuan menciptakan berbagai *image*. *Image-image* tersebut bisa merupakan pengekspresian ide-ide, emosi, dan pengalaman-pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga mencapai harmoni”.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Mikke Susanto. *Diksi Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002) h.71

<sup>25</sup> Sony Kartika Dharsono. *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2004), hlm.36

<sup>26</sup> Sem.C.Bangun, dkk, *Hand Out Seni Lukis*, Program Semi-Oue V Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, (Jakarta: 2005), hlm.6

Seni lukis merupakan salah satu cara dalam menyampaikan ungkapan ekspresi. Seni rupa (seni lukis) sangat erat memang hubungannya dengan ekspresi. Melalui ide dan gagasan yang kemudian dapat digambarkan dalam wujud, sehingga dapat dinikmati oleh apresiator. Ungkapan kesakitan, kesenangan, tawa-riang, suasana kalut ataupun bimbang dapat tergambarkan dalam karya lukis.

Bicara mengenai seni rupa terutama seni lukis maka bicara pula mengenai estetika, bagaimana estetika dapat membangun suatu karya seni menjadi lebih baik. Dick Hartoko menjelaskan mengenai istilah estetika dalam bukunya *Manusia dan Seni* sebagai berikut:

”Kata estetika atau ”aesthesis” berasal dari bahasa Yunani dan berarti pencerapan, persepsi, pengalaman, perasaan, pemandangan. Kata ini untuk pertama kali dipakai oleh Baumgarten (+ 1762) seorang filsuf Jerman, untuk menunjukkan cabang filsafat yang berurusan dengan seni dan keindahan”.<sup>27</sup>

Nilai estetik merupakan penilaian apresiator terhadap karya seni yang bisa bersifat subjektif atau bersifat objektif, karena erat hubungannya dengan perasaan dan selera. Dan kini istilah estetika selain terdiri dari keindahan sebagai nilai positif juga dianggap pula meliputi nilai yang negatif. Dalam kecenderungan seni dewasa ini, keindahan tidak lagi merupakan tujuan yang paling penting dari seni. Justru sebagian seniman menganggap lebih penting menggoncangkan publik dari pada menyenangkan orang dengan karya seni mereka.

Bagi seniman inspirasi dalam membuat karya bisa datang dari perenungan, kegelisahan diri, representasi kehidupan sehari-hari maupun kehidupan disekitar

---

<sup>27</sup> Dick Hartoko. *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: kanisius, 1964) h.15

yang memang penuh kejutan. Seperti dikatakan oleh Dick Hartoko dalam bukunya *Manusia dan Seni* sebagai berikut :

”Dalam menghadapi sebuah karya seni tidak hanya kategori keindahan yang bergetar dalam hati seorang penonton melainkan kategori-kategori lainnya juga. Perasaan estetik hanya merupakan sebagian saja dari perasaan seni bahwa keselarasan tidak selalu merupakan satu–satunya pedoman untuk menimbulkan efek estetik, bahwa penyimpangan menambah estetik”.<sup>28</sup>

Goncangan perasaan dan kejutan batin itu dapat terjadi dengan melalui keindahan maupun kejelekan. Tidak mengherankan bahwa sekarang banyak para seniman menciptakan karya–karya seni dan dalam mengekspresikan diri tidak pertama–tama terdorong oleh teori keindahan yang sedap bagi mata, melainkan oleh kejutan – kejutan yang sedang mereka alami.

### **G. Seni Lukis Dalam Kaidah Seni Rupa Modern**

Sudarso Sp. M.A. menyitir buku karangan Sarah Newmeyer yang mengatakan: ”Seni rupa modern itu boleh jadi berupa gambar bison yang digoreskan 20.000 tahun yang lalu dan boleh jadi juga karya Picasso yang baru saja di selesaikan pagi ini”<sup>29</sup>. Katjik Soetjipto mengatakan pendapat tersebut menjelaskan bahwa istilah kata ”modern” disini tidak ada hubungannya dengan kronologi, melainkan untuk menandai suatu golongan tertentu yang bernama ”MODERN”, yang memiliki sifat–sifat kesamaan tertentu.<sup>30</sup>

Sedangkan Drs. Nanang Ganda Prawira dalam bukunya *Sejarah Seni Rupa Modern* mengatakan bahwa:

”Cara berpikir modern adalah pemikiran tentang sesuatu yang baru dan biasanya dipertentangkan dengan yang lama. Maka dalam bidang seni, khususnya seni rupa, pengertian modern bisa juga diartikan sebagai suatu seni yang baru, didasari pola penciptaan yang baru dengan sikap dan watak yang kreatif”.<sup>31</sup>

<sup>28</sup> *ibid*, h.45–46

<sup>29</sup> Drs. Katjik Soetjipto. *Sejarah Perkembangan Seni Lukis Modern*, (Jakarta: Depdikbud, 1989), hlm.3

<sup>30</sup> *ibid.*, hlm. 7

<sup>31</sup> Drs. Nanang Ganda Prawira. *Sejarah Seni Rupa Modern*. (Bandung: Depdiknas, 2000) hlm.2

Sifat-sifat tersebut adalah sikap dimana sang seniman tidak mau mencontoh karya orang lain yang sebelumnya. Tidak meneruskan tradisi melukis yang sudah pernah ada atau tradisi di suatu daerah yang sudah ada secara turun temurun atau tidak terbatas pada daerah tertentu saja. Sifat yang lain adalah sifat kreatif seniman yang merupakan ciri khas seni lukis modern.

Soedarso Sp. mengatakan menurut periodisasi sejarah umum di Eropa, babakan sejarah modern Eropa dianggap mulai sejak jaman *Renaissance* pada abad 15. Sedang sementara itu, banyak penulis menganggap mulainya sejarah seni rupa modern di Eropa baru pada abad ke 19, dengan munculnya tokoh pelukis J.L. David di Perancis<sup>32</sup>. Dalam seni rupa modern, sifat yang paling hakiki ialah kebebasan menyuarkan gejolak jiwanya.<sup>33</sup>

Seperti diungkap Katjik Soetjipto dalam buku *Sejarah Perkembangan Seni Lukis Modern* adalah sebagai berikut:

”David yang tidak mau menuruti atau mengikuti aturan-aturan tertentu yang sudah berlaku dalam melukis, yaitu membuat bentuk-bentuk bidadari yang montok berkulit merah jambu. Justru ia melukis orang-orang kuat dengan tema kepahlawanan. Ia tidak melukis kemewahan, keindahan serta kenikmatan semata, melainkan sesuatu hal yang dapat direnungkan dan diamalkan. Seni bukan semata-mata untuk mengungkapkan keindahan dan kenikmatan saja, melainkan seni adalah suatu cara untuk memecahkan suatu persoalan”.<sup>34</sup>

Kebebasan menyuarkan gejolak jiwa menjadi faktor yang mendorong para seniman dalam menciptakan karya lukis pada masa itu, serta mendorong para seniman untuk terus berusaha mencari sesuatu nilai yang baru dalam menciptakan karya seni dengan memiliki sikap batin yang berbeda dengan lingkungannya, sehingga kreativitas menjadi salah satu syarat yang dituntut pada

---

<sup>32</sup> Soedarso Sp. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), hlm. 2

<sup>33</sup> *Ibid*, hlm. 8

<sup>34</sup> Soetjipto. *Op.Cit*, h.13-14

masa itu. Sedangkan menurut A.D Pirous mengenai seni rupa modern adalah sebagai berikut:

”Seni rupa modern mempunyai beberapa kecenderungan yaitu karya lebih bersifat prestasi individual tercekam oleh upaya mencari *to be different*, karya menampilkan bentuk keragaman yang tinggi; sarat dengan masalah-masalah yang bertolak dari pemikiran yang berbeda-beda, seniman sangat mendambakan orisinalitasnya; lain dari pada yang lain; ingin asli dalam gagasan; bahasa visualnya”.<sup>35</sup>

Ditinjau dari penggunaan material atau media pengungkapan nilai-nilai ide ekspresi estetis, sesuai dengan tuntutan zaman. Para seniman kreatif telah memanfaatkan dan mengeksploitasi bahan dan teknik-teknik baru hasil kemajuan ilmu dan teknologi abad ke 20. Seni lukis modern merupakan ekspresi estetis dari segala macam ide yang bisa diwujudkan oleh pelukis dalam bentuk-bentuk yang kongkrit dimana kebebasan serta sikap batin pelukis sangat menentukan proses pembuatan lukisan.

Seni lukis modern tidak terbatas oleh ruang dan waktu, karena dapat dan mampu menerima segala macam bentuk seni dengan hampir tiada bersyarat kecuali yang masih mempertahankan kaidah atau aturan lama, seperti seni tradisional yang masih mempertahankan aturan akan keindahan, komposisi yang harmonis, bentuk atau figur yang sudah digunakan turun temurun karena pengaruh kultur dan pola hidup masyarakatnya.

Seni lukis modern memberikan berbagai macam alternatif dan permasalahan untuk dapat ditampilkan sebagai ungkapan ekspresi sang seniman. Tidak lagi lukisan pemandangan yang indah dan permai, tetapi dapat juga menampilkan suasana kotor kehidupan masyarakat di pinggir kali, atau kehidupan

---

<sup>35</sup> Soedarso. *Op.Cit*, h.147

pemulung. Seni lukis modern terkadang menampilkan permasalahan yang rumit dan sulit untuk dipahami.

Katjik Soetjipto mengatakan dalam buku *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern* adalah sebagai berikut:

”Seni bukan semata-mata hanya untuk mengungkapkan keindahan dan kenikmatan saja, melainkan seni adalah suatu cara lain untuk dapat memecahkan suatu permasalahan”.<sup>36</sup>

Sedangkan Sudjoko mengatakan mengenai perkembangan seni rupa modern dalam *Pengantar Seni Rupa* sebagai berikut:

”...tidak mengherankan, bahwa generasi muda dalam menciptakan karya-karya seni dan dalam mengekspresikan diri, tidak pertama-pertama terdorong oleh visium-visium keindahan, oleh apa yang sedap bagi mata, melainkan oleh kejutan yang sedang meraka alami. Protes terhadap pembunuhan masal, protes terhadap penidasan yang merajalela, terhadap kemunafikan kaum agama yang melarikan diri kedalam benteng-benteng agama dan tidak mau melihat bagaimana martabat manusia di injak-injak misalnya, itu bagi seniman modern lebih bermakna dan lebih mendesak”.<sup>37</sup>

Menurut perkembangannya seni lukis modern di Eropa ketika pecah revolusi Prancis pada tahun 1789 yang merupakan titik akhir dari kekuasaan feodalisme di Prancis dan terasa juga sampai daerah-daerah yang lain di dunia. Revolusi Prancis melahirkan perubahan dalam tatanan politik, tata sosial dan juga menyangkut perubahan dalam kehidupan seni. Pengaruh raja telah tidak ada lagi, sedangkan gereja telah lebih dulu melepaskan seniman sebelum raja. Dengan begitu para seniman menjadi tokoh yang bebas, terkatung-katung tanpa pekerjaan yang tetap, tanpa alas berpijak dan tanpa penghasilan yang jelas dan dari segi finansial.

---

<sup>36</sup> Soetjipto. *Op.Cit*, h.14

<sup>37</sup> Sudjoko. *Pengantar Seni Rupa* (Bandung: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2001) h. 46-74

Kedudukan para seniman dalam kehidupan masyarakat tidaklah jelas, Jadilah mereka melukis bukan untuk pesanan melainkan melukis untuk kepuasan serta ungkapan mereka pribadi. Para seniman cenderung bebas dalam kehidupan spiritual seninya. Sampai pada akhirnya para seniman mulai membentuk kelompok yang melukis sebagai upaya menyenangkan hati yang juga merupakan panggilan hati. Para seniman melukis cenderung lebih bebas tanpa harus mengikuti/melukiskan apa yang sudah pernah dibuat, karena tidak lagi harus melukiskan anggota kerajaan atau bentuk kemewahan, tetapi dapat dengan bebas mengungkapkan masalah–masalah yang berat untuk dapat direnungkan dan diamalkan.

Sedangkan di Indonesia sendiri perkembangan seni lukis modern dirintis oleh Raden Saleh Syarif Bustaman (1807-1880) yang baru pulang belajar melukis di Belanda atas biaya pemerintah belanda. Karena bakat dan kemampuannya pemerintah belanda mengirimnya untuk belajar melukis disana pada seorang pelukis Belgia A.A.J. Payen. Gaya lukisan yang lembut yang merupakan tema romantis kehidupan, atau dengan kata lain naturalisme–romantis. Mengganggu dominasi seni rupa tradisional yang merupakan seni tradisi yang masih menggunakan aturan atau kaidah–kaidah tradisional, seperti batik, membuat wayang, memotong atau gaya lukisan bali tradisional yang realistis wayang yang pada waktu itu masih kental di lakoni masyarakat. Keiatan berkesenian bukan atas dasar ekspresi melainkan atas kebutuhan spritual, serta mempertahankan tradisi

Perkembangan seni rupa Indonesia juga mencatat gelombang perkembangan seni rupa Indonesia memasuki pijakan baru, yaitu Gerakan Seni Rupa Baru (1974-1977) dengan tokoh–tokohnya merupakan seniman akademisi

seperti Harsono, Jim Supangkat, Hardi, dan lain sebagainya. Masa dimana kebebasan kreatif melonjak kedepan menjadi satu alternatif bagi kaum muda yang jenuh dengan kemapanan.

Berkaitan dengan hal itu telah menginspirasi penulis dalam mengungkapkan gagasan tentang dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsanya dalam karya seni lukis. Penekanan sisi kreatifitas dalam menyajikan gambar atau mengolahnya menjadi sesuatu yang menarik dan kebebasan individu dalam kaidah seni rupa modern meningkatkan motivasi untuk bereksplorasi dalam melakukan proses kekaryaannya guna melatih sensibilitas proses berkarya secara kreatif dan estetik.



## **BAB III**

### **PENELITIAN LAPANGAN**

#### **A. Metodologi Penelitian**

Salah satu persyaratan yang harus ditempuh di dalam melaksanakan perkuliahan tugas akhir karya inovatif adalah penulis diwajibkan mengikuti atau melakukan kegiatan magang. Yaitu mengikuti proses bimbingan yang diberikan oleh seorang seniman atau praktisi bidang seni rupa yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dalam berkarya. Kegiatan yang dilakukan meliputi praktik maupun diskusi mengenai ide, gagasan atau yang bersifat kekaryaan sebagai upaya dalam pencapaian yang lebih baik.

Selain dari itu proses magang atau praktek dilakukan sebagai bentuk upaya menciptakan penelitian yang relevan di dalam menjalankannya, dimana penulis harus benar-benar tahu serta mendapatkan pengetahuan dari nara sumber.

#### **1. Deskripsi Lapangan**

Proses magang atau bimbingan penulis merupakan proses pembelajaran demi mendapatkan pengetahuan secara langsung dari narasumber, khususnya dalam konteks dunia seni rupa. Dimana bertemu dengan seorang pakar atau ahli dunia seni rupa untuk menimba ilmu, serta melakukan proses berkreasi. Dimana selain itu penulis harus memaparkan proses berkreasi yaitu proses penciptaan karya, profil tempat magang, serta profil nara sumber (seniman) yang melahirkan penilaian yang bersifat realitas.

##### **a. Lokasi Tempat Magang**

Melakukan riset lapangan merupakan tahapan awal dalam melakukan penulisan tugas akhir karya inovatif, yaitu pengenalan dan pendekatan atau

*silaturrahi* dengan seniman yang ditunjuk sebagai narasumber dengan tujuan untuk mengetahui konsep dia dalam berkarya, proses dan kegiatannya dalam berkarya, teknik yang sering digunakan atau pernah digunakan dalam berkarya, serta kecenderungannya dalam menggunakan media yang sering atau yang pernah digunakan sebelumnya oleh narasumber. Selain itu riset lapangan juga bertujuan untuk mengetahui keadaan lingkungan studio tempat narasumber berkarya sehari-hari.



Gambar 1. Lokasi tempat magang, rumah sekaligus studio Mas Rano  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Riset lapangan dilakukan di tempat tinggal (rumah) milik P.Sofrano atau yang lebih akrab disapa Mas Rano. Rumah yang juga dijadikan sebagai studio lukis tersebut tidaklah luas, tetapi cukup nyaman untuk berkarya. Studio yang berlokasi di Jl. Cendrawasih 2 No.16 F RT/RW 06/08 Kebayoran Lama Selatan Jakarta Selatan ternyata cukup dikenal dikalangan warga sekitar, karena Mas Rano setiap harinya mempersilakan kanak-kanak yang tinggal disekitar rumahnya untuk menggambar bersama.

#### **b. Profil Narasumber**

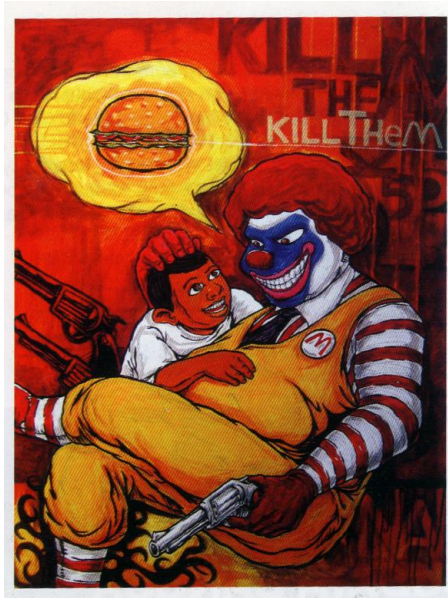
Proses magang atau bimbingan saya lakukan di studio milik Mas Rano atau yang memiliki nama lengkap P. Sofrano. Mas Rano lahir di Jakarta, 30

September 1979 dan memilih seni lukis sebagai media dalam berkesenian. Ciri khas lukisannya adalah selalu menampilkan tema–tema realisme sosial yang bersifat kekinian dan digarap dengan sentuhan popArt. Penggunaan warna serta penggunaan tulisan dalam beberapa karyanya.



Gambar 2. P.Sofrano  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu Mas Rano bisa dibilang juga sebagai pelaku seni jalanan (*street art*), karena sempat berpartisipasi dalam *event* Jak-Art yang pada tahun 2001 mem-*bomb* jakarta dengan karya–karya mural (lukis dinding) di bawah tiang jembatan layang di Jakarta. Selain itu Mas Rano juga pernah terlibat dan ikut serta beberapa kali dalam *event* performance art di Jakarta, seperti di TIM pada tahun 1999.



Gambar 3. Karya P.Sofrano (Mas Rano)  
"Kill Them" Acrylic on Canvas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Karya P.Sofrano (Mas Rano)  
"Playboy" Acrylic on Canvas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aktifitas berkesenian Mas Rano lainnya adalah menggelar pameran di Yogyakarta maupun Jakarta, hingga sampai saat ini pun masih aktif berpameran. Dan yang terakhir adalah pameran berdua dengan Bambang "Toko" Witjaksono seniman asal Yogyakarta di Galeri Publik, Menteng.

Ditengah kesibukannya sebagai pelukis atau Mas Rano mengatakan dirinya adalah perupa, Mas Rano yang menyelesaikan pendidikannya di ISI Yogyakarta jurusan seni lukis tahun 1997 juga adalah seorang desainer grafis untuk keperluan website ataupun periklanan. Kecakapannya dalam membagi waktu antara melukis dan mendesain ternyata bisa dia jalankan keduanya secara bersamaan. Walau terkadang dia harus memenangkan *deadline* atau *order* dari klien untuk urusan desain.

## **2. Prosedur Riset Lapangan**

Langkah–langkah yang dilakukan penulis dalam menjalankan riset lapangan yang merupakan bagian dari proses magang atau bimbingan pada seniman (narasumber) adalah meliputi kegiatan pra awalan magang, menentukan jadwal magang bersama dengan narasumber, baru selanjutnya penulis dapat melakukan proses magang bersama narasumber.

### **a. Pra Magang**

Kegiatan pra magang merupakan proses awal dalam menjalankan riset lapangan. Sebelum memasuki proses magang semua persiapan, perlengkapan, serta kelengkapan data penulis harus dipersiapkan terlebih dahulu disini sebagai upaya menunjukkan kesiapan penulis mengikuti proses magang. Langkah–langkah yang dilakukan antara lain:

#### **1). Menentukan seniman**

Menentukan seniman yang akan menjadi narasumber penulis selama magang. Baik dalam proses berkarya maupun diskusi. Dengan cara mencari referensi dari teman–teman yang sudah pernah magang sebelumnya. Atau mendatangi pameran seni lukis.

#### **2). Melakukan survey tempat magang**

Setelah menentukan seniman sebagai tempat magang selanjutnya adalah mengunjungi lokasi magang. Melihat apakah seniman (narasumber) memiliki tempat/studio sebagai tempat berkarya nantinya.

### 3). Mempersiapkan surat izin magang

Langkah selanjutnya adalah mengurus surat-surat serta birokrasi yang merupakan kelengkapan data dan surat izin magang yang ditetapkan pihak kampus/jurusan.

### 4). Mengumpulkan data kepustakaan

Selanjutnya adalah mengumpulkan data kepustakaan yang sesuai dengan tema yang akan dibahas dalam penulisan dan akan diangkat dalam karya lukis oleh penulis. Hal ini juga merupakan persiapan untuk berdiskusi mengenai gagasan penulis dalam tulisan dan kekaryaannya dengan narasumber.

### 5). Mempersiapkan penulisan serta perlengkapan berkarya

Dan yang terakhir adalah mempersiapkan penulisan sebagai pengantar berkarya dan perlengkapan berkarya selama magang.

#### b. Jadwal Magang

Jadwal magang dapat ditentukan setelah penulis melakukan observasi tempat magang, serta mendapatkan kesepakatan dari narasumber untuk melakukan proses magang dan narasumber bersedia membimbing penulis mendapatkan pengetahuan, data dan tentunya pengalaman yang berharga selama proses magang.

Narasumber : P. Sofrano (*Mas Rano*)  
 Tanggal : Dimulai awal Februari 2008  
 Hari/waktu : Sabtu dan Minggu / pkl.13.00 s.d 18.00  
 Tempat : Studio yang berlokasi di Jl. Cendrawasih 2 No.16 F  
 RT/RW 06/08 Kebayoran Lama Selatan Jakarta  
 Selatan

### **c. Kegiatan Magang**

Kegiatan yang akan dilakukan selama proses magang selain mendapatkan pengetahuan melalui proses berkarya, penulis juga akan melakukan diskusi bersama narasumber guna mendapatkan pengetahuan secara lisan maupun tertulis.

Kegiatan yang akan dilakukan antara lain :

- 1). Diskusi dengan narasumber mengenai ide, konsep, teknik, proses berkarya dan permasalahan mengenai dunia seni rupa.
- 2). Wawancara dengan narasumber mengenai teknik melukis dengan menggunakan akrilik serta kemungkinan penambahan atau penggunaan media lain dalam berkarya.
- 3). Mengeksplorasi karya dengan berbagai teknik, media, dan garapan rupa.
- 4). Membuat laporan serta catatan akan hasil magang yang telah dilaksanakan.
- 5). Membuat karya seni lukis sebagai bahan pengajuan seminar karya inovatif.

### **3. Teknik Pengambilan Data**

Metode pengambilan data yang digunakan penulis selama proses magang antara lain menggunakan beberapa instrumen, antara lain:

#### **a. Interview dan Wawancara**

Untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai narasumber ataupun karya seni lukis penulis melakukan proses interview atau wawancara terbuka kepada narasumber. Wawancara ini menyangkut tentang perjalanan karir atau biodata narasumber, sampai dengan permasalahan seni rupa, perkembangannya atau pun kajian seni rupa modern, mengenai media, proses

berkarya, sampai tahapan *finishing* dalam berkarya, dan lain sebagainya. Untuk melengkapi catatan, penulis menyediakan dan menggunakan alat perekam suara yaitu kamera dan *tape recorder*.



Gambar 5 dan 6, Proses wawancara dengan narasumber  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### **b. Studi Literatur**

Studi literatur sangat diperlukan dalam memperkuat landasan teori yang penulis gunakan dalam penyusunan laporan atau pengantar karya, dalam arti lain yaitu pengkajian sumber data yang diperoleh dari buku, jurnal, katalog pameran seni rupa, majalah, media massa, serta internet berupa artikel, tulisan dari seorang pakar, seniman, kurator ataupun pemerhati seni yang berguna sebagai referensi dan pengetahuan bagi pengembangan inspirasi penciptaan karya seni. Dalam studi pustaka ini juga dapat diperoleh landasan teori untuk penyusunan laporan/pengantar karya.

### **c. Photo / Dokumentasi**

Proses pendokumentasi juga merupakan salah satu teknik pengambilan data yang sangat mendukung keakuratan dalam proses penelitian. Dokumentasi



yang dilakukan antara lain sarana dan prasarana tempat magang, kegiatan atau proses magang berlangsung, ataupun proses berkarya seniman (narasumber). Pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan kamera digital.



Gambar 7, Evaluasi karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **B. Temuan Data Lapangan**

Terjun kedalam masyarakat merupakan suatu pengalaman yang berharga bagi penulis. Dimana bisa bertemu dengan orang yang berbeda dengan latar belakang yang berbeda dan dengan pemikiran yang berbeda pula. Penulis baru yakin pengalaman merupakan guru berharga dalam menjalani kehidupan.

Dalam hal ini adalah selama mengikuti proses magang atau bimbingan penulis banyak mendapatkan masukan dari narasumber mengenai gagasan, teknik, serta media dalam melaksanakan proses kreatif. Tidak hanya itu pengetahuan dan wawasan akan dunia senirupa pun bertambah melalui proses diskusi kecil yang kerap penulis lakukan disela-sela kekosongan waktu narasumber atau pun narasumber memaparkan pengalaman berkeseniannya. Melalui kegiatan magang yang dilakukan, banyak hal yang didapatkan penulis.

Selain itu dengan menggunakan teknik pengambilan data yang digunakan, semua hal tersebut dapat tercatat, terangkum dan terdokumentasikan dengan baik,

seperti penemuan ide dan gagasan mengenai konsep karya maupun proses kreatif yang meliputi eksplorasi teknik dan media. Yang sangat berguna bagi penulis didalam proses kreatif dan penyusunan laporan dan pengantar karya. Dengan adanya temuan data lapangan selama magang, diharapkan penulis banyak mengalami perubahan yang positif didalam berkarya seni rupa.

### **C. Kegiatan Eksplorasi**

Bagi seorang perupa proses berkreasi tentu telah mengalami proses eksplorasi sampai dia (perupa) menemukan sesuatu yang membuat dirinya merasa yakin dan puas. Meliputi eksplorasi gagasan dan konsep, media, teknik, maupun objek visual. Proses eksplorasi dilakukan selain sebagai bahan pertimbangan juga dapat berguna sebagai pembelajaran dalam mendapatkan hasil yang lebih baik.

Begitu pun penulis dalam menjalani proses kreatif melakukan kegiatan eksplorasi dalam membuat karya. Sebagai bahan pertimbangan maupun pembelajaran dalam membuat karya. Dimana penulis banyak mendapatkan masukan selama kegiatan magang berlangsung. Yang berorientasi dalam pembuatan karya seni rupa yang lebih baik, khususnya karya lukis.

#### **1. Eksplorasi Segi Konseptual**

Beberapa aspek yang merupakan bagian dari kegiatan eksplorasi konseptual dalam proses penciptaan karya, antara lain :

##### **a. Sumber Inspirasi**

Sebuah karya seni merupakan bentuk akhir seorang seniman dalam merealisasikan ide dan gagasannya. Melalui proses kreatif seorang

seniman dituntut untuk dapat menyampaikan pesan atau mengungkapkan gagasannya kepada penghayat.

Penciptaan sebuah karya seni dimulai dari dasar pemikiran seorang seniman mengenai suatu hal yang mengugah hatinya sebagai pokok atau tumpuan pemikiran selanjutnya. Pemikiran tersebut merupakan sumber dari pemikiran dasar yang dapat diperoleh dari individu itu sendiri ataupun melalui pengaruh eksternal yang ditangkap oleh indera, yang kemudian mengalami proses penyerapan dan pemikiran sehingga menghasilkan ide atau gagasan dalam proses penciptaan karya.

Mengembangkan Ide atau gagasan adalah tingkatan lanjutan didalam melakukan proses kreatif. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya pengembangan bentuk visual atau kreativitas tekni dan media yang digunakan dalam proses pembuatan karya. Semakin kompleksnya pemikiran seorang seniman akan suatu hal, maka semakin luas pula ide dan gagasan dapat dikembangkan. Ini merupakan rangkaian proses yang harus dilalui seorang seniman dalam menciptakan sebuah karya. Bagi sebagian penghayat penilaian bukan pada hasil akhir (karya), melainkan semua proses yang menjalankan itu semua sampai karya itu tercipta. Semuanya menjadi satu kesatuan dalam penilaian sebuah karya seni.

Berkaitan dengan ini ide atau gagasan yang mau disajikan oleh penulis adalah dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsanya. Televisi melalui berbagai macam tayangannya hadir dan berada di tengah-tengah masyarakat sebagai salah satu sarana hiburan yang banyak dinanti pemirsanya. Tua muda, dewasa bahkan kanak-kanak

suka menonton televisi. Namun patut diwaspadai dan dikritisi mengenai tayangan televisi di Indonesia dewasa ini semakin memprihatinkan karena menyajikan banyak tayangan yang kurang bermutu, karena hanya menghadirkan hiburan semata tanpa mempertimbangkan muatan edukasi bagi pemirsanya.

Televisi sebagai media massa yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat ketimbang media massa lain seharusnya dapat berfungsi sebagai media yang menyuguhkan nilai-nilai positif dan edukatif dalam tayangan berita dan hiburannya

#### **b. Interes Seni**

Ide atau gagasan yang muncul sebagai bahan acuan di dalam melakukan proses kreatif merupakan permasalahan yang terjadi pada diri sendiri maupun orang lain yang ada di lingkungan sekitar. Secara afektif permasalahan tersebut berkembang dan menjadi rangsangan untuk dapat direnungi menjadi bagian proses penciptaan karya.

Reflektif menjadi interes seni yang dipilih penulis dalam proses penciptaan karya, karena pada interes seni reflektif seni ditempatkan sebagai pencerminan realitas aktual dan khayali. Ditinjau dari konsep atau gagasan dasar penulis mengenai dampak negatif tayangan televisi dan perilaku negatif pemirsanya berasal dari pengamatan penulis dalam kehidupan sehari-hari, maupun realitas peristiwa yang terjadi dalam kehidupan penulis, bersamaan dengan kecenderungan berkarya penulis mengenai televisi diolah secara konseptual dengan pertimbangan dan

pengalaman estetis, artistik, ekspresi, emosi, imajinasi penulis yang diungkapkan ke dalam karya seni lukis.

### **c. Karakter Bentuk**

Ungkapan ekspresi dalam bentuk visual kepada penghayat meliputi objek visual serta unsur rupa harus dapat merepresentasikan ide atau gagasan yang telah ditentukan dan sebagai acuan dalam melakukan proses kreatif.

Penggunaan bentuk visual dapat menjadi karakteristik seorang seniman dalam berkaryanya, dapat dikatakan juga sebagai pengakuan penghayat terhadap karyanya. Bagi seorang seniman proses eksplorasi dalam menentukan bentuk visual dalam karya merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi, sebagai bahan pertimbangan atau pembelajaran didalam melakukan proses kreatif.

Dalam menentukan bentuk visual seorang seniman dapat mendapatkan pengaruh eksternal kehidupan sehari-hari ataupun representasi pengalaman pribadinya. Tuntutannya adalah bagaimana menampilkan bentuk visual yang dapat mewakili ide atau gagasan untuk dikemudian diaplikasikan pada sebuah karya seni.

Dalam hal ini penulis mencoba menggunakan bentuk yang sudah dikenal masyarakat pada umumnya. Menamplkan figur-figur manusia ataupun televisi secara realistik atau secara jelas dan nyata.

### **d. Kaidah Seni**

Dalam proses penciptaan karya seni konsep menjadi landasan utama dalam proses kreatif. Konsep merupakan acuan dalam

menyampaikan ide atau gagasan kedalam sebuah karya. Melalui pendekatan idealistis konsep yang telah berkembang sebagai ide atau gagasan melalui proses analisis divisualisasikan sebagai ungkapan ekspresi serta pemikiran seniman.

Berdasarkan konsep penulisan yang menjadi landasan tema, penulis mencoba memvisualisasikan gagasan mengenai dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsa televisi kedalam medium karya seni lukis yang mengacu pada kaidah senirupa modern. Di mana penulis tidak terbatas dalam melakukan eksplorasi dan bebas dalam berkreaitivitas.

## **2. Eksplorasi Operasional**

Terdapat dua macam eksplorasi operasional dalam proses penciptaan karya, yaitu eskplorasi segi material dan eksplorasi segi teknik.

### **a. Eksplorasi Segi Material**

Dalam menjalankan proses magang atau dalam menjalankan proses kreatif penciptaan sebuah karya penulis kerap melakukan eksplorasi yang berhubungan dengan kegiatan eksplorasi meliputi media, alat dan bahan serta teknik yang digunakan dalam pembuatan karya. Pentingnya proses eksplorasi bagi penulis adalah dapat menjadi referensi atau bahan pertimbangan dalam membuat karya yang lebih baik. Selain itu wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan media, alat dan teknik pun bertambah, serta terlihat perbedaan jenis karya yang dihasilkan.

#### **1). Alat**

Alat yang digunakan penulis dalam melakukan proses kreatif penciptaan karya antara lain adalah Kuas cat akrilik maupun cat minyak

sebagai alat yang digunakan untuk proses pewarnaan. Kuas tersebut memiliki karakteristik yang tersendiri sehingga penulis pilih dalam proses penciptaan karya. Kuas akrilik memiliki karakter bulu yang halus sehingga dapat menghasilkan sapuan kuas yang lembut dalam proses perwarnaan maupun menciptakan efek gradasi. Sedangkan pada kuas cat minyak bulunya memiliki karakteristik yang lebih kaku dan kuat, sehingga bulu kuas tidak mudah hancur dan berubah bentuk.

Kuas yang digunakan penulis pun memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai kuas blok dan kuas detail, keduanya digunakan sesuai kebutuhan penulis.

Selain itu alat yang digunakan penulis adalah pensil. Pensil digunakan penulis sebagai alat untuk membuat sketsa awal di kanvas. Karakteristik goresan yang tipis membuat penulis memilih pensil sebagai alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya.



Gambar 8. Kuas ukuran sedang dan besar untuk Blok  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9. Kuas kecil untuk keperluan detail  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya penulis juga menggunakan Kompresor dan *pen brush* dalam proses berkarya. Kedua alat tersebut sangat membantu penulis di dalam proses penciptaan karya dengan menggunakan teknik *airbrush*. Karakteristik yang dihasilkan berupa warna yang tipis / transparan dalam proses berkarya. Selain itu teknik *airbrush* membantu penulis di dalam proses berkarya menggunakan teknik cetak atau mal.



Gambar 10. Pen Brush  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11. Kompresor  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2). Bahan / Media

Bahan atau media yang digunakan penulis dalam proses penciptaan karya terdiri dari kanvas akrilik, cat akrilik merk Galeria, Revees dan Mowilex. Bahan-bahan yang digunakan penulis dalam proses penciptaan karya memiliki karakteristik tersendiri yang dibutuhkan penulis, seperti kanvas akrilik dipilih penulis sebagai media untuk melukis karena karakteristik pori-pori kanvas yang dapat menyerap cat akrilik serta *aerosol paint* ataupun *airbrush* dengan baik.

Bahan lainnya seperti cat akrilik merk Galeri dipilih penulis karena memiliki karakteristik warna yang baik. Warna-warna yang dihasilkan lebih terang ataupun kuat ketika dilukiskan pada kanvas. Selain



itu ada pula cat akrilik merk Revees dan Mowilex yang digunakan sebagai cat tambahan. Selain itu cat akrilik dipilih penulis sebagai bahan dalam proses penciptaan karya karena karakteristik cat yang mudah kering dalam proses pewarnaan.

Pada proses finishing penulis menggunakan cat pelapis merk Galeri dengan jenis *Glossy*. Karakteristik yang dimiliki adalah dapat melindungi warna lukisan dan efek yang merusak seperti debu, air, ataupun cuaca. Disamping itu efek *glossy* yang ditimbulkan memberikan kesan warna lebih tajam dan mengkilap.



Gambar 12. Cat Akrilik Mowilex dan Cat Akrilik Reeves  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 13. Cat pelapis Mowilex Woodstein dan Clear RJ London  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## b. Eksplorasi Segi Teknik

Dalam proses penciptaan karya lukis penulis menggunakan teknik manual dan sederhana yaitu teknik sapuan kuas (*brush stroke*), yaitu melukis menggunakan kuas. Walaupun ada beberapa karya yang menggunakan bantuan *pen brush* dan kompresor, tetapi teknik menggunakan kuas tetap mendominasi karya secara keseluruhan.

Berbagai karakteristik ditimbulkan dari penggunaan kedua teknik tersebut, antara lain dengan menggunakan kuas teknik pewarnaan akan

lebih tebal, sedangkan dengan menggunakan teknik *airbrush* pewarnaan akan lebih *soft*/halus dan terkesan tipis.

Airbrush sebuah teknik yang mengubah cairan (cat yang berupa cair) menjadi partikel partikel kecil dengan cara disemprotkan dengan bantuan tekanan udara.<sup>38</sup> Teknik ini dipilih penulis karena karakter yang dihasilkan berupa semprotan cat, warna yang tipis dan transparan, selain dapat menghasilkan gradasi dengan sangat halus.

Adapun tahap pengerjaan dari proses persiapan pembuatan karya, pembuatan karya sampai terwujudnya karya seni lukis sebagai berikut:

- 1). Mempersiapkan kanvas, cat, kuas, pensil, wadah tempat membersihkan kuas, gelas cat, wadah air sebagai campuran cat akrilik, kain lap, serta beberapa majalah sebagai referensi visual.
- 2). Langkah pertama adalah membuat sketsa menggunakan pensil pada kanvas.
- 3). Setelah sket sudah selesai, selanjutnya adalah persiapan memberi sentuhan warna pada sketsa.
- 4). Mencampurkan warna, dan memilih warna sesuai kebutuhan.
- 5). Mengaduk cat dengan tambahan menggunakan air.
- 6) Mempersiapkan kuas yang ingin digunakan.
- 7). Basahkan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk menyapu warna pada kanvas.
- 8). Selanjutnya adalah tahapan pewarnaan. Melakukan teknik bloking dan detail

---

<sup>38</sup> Wikipedia Indonesia. *Airbrush*, (On-Line), tersedia di: <http://www.wikipedia.org/airbrush> (30 April 2008)

- 9). Setelah lukisan telah mendapatkan sentuhan warna, dan telah selesai
- 10). Langkah selanjutnya adalah tahapan *finishing*, yaitu pelapisan lukisan dengan menggunakan cat pelapis aquaproof atau pun woddstein.
- 11). Diamkan hingga kering.
- 12). Tahap terakhir adalah pemasangan bingkai sesuai dengan kebutuhan.
- 13). Jika *bingkai* sudah terpasang, maka lukisan telah jadi dan siap untuk dipamerkan.

### **3. Eksplorasi Garapan Rupa**

Dalam proses berkarya rupa tentu perlu diperhatikan mengenai unsur–unsur rupa sebagai elemen yang merupakan kesatuan pembentuk karya tersebut. Unsur–unsur rupa tersebut menjadi pertimbangan dalam proses eksplorasi garapan rupa, antara lain :

#### **a. Eksplorasi Garis**

Garis merupakan salah satu unsur rupa yang digunakan dalam membentuk objek visual dalam proses penciptaan karya. Dalam hal ini penulis menggunakan garis untuk memperkuat bentuk figur–figur serta objek visual lainnya dalam karya lukis sehingga bentuk figur tampak jelas. Atau dikenal dengan istilah garis *outline* atau garis yang mengikuti pola kontur objek dalam karya lukis juga dibuat tegas dengan warna kontras yang menjadikan objek lukisan menjadi terlihat tegas

Unsur garis dapat bersifat formal dan nonformal, misalnya garis geometrik yang bersifat formal, beraturan dan resmi serta garis non geometrik bersifat tidak resmi, lembut, lemah gemulai dan tidak teratur, itu semua tergantung pada intensitas pembuat garis pada saat itu.

### **b. Eksplorasi Bentuk**

Bentuk yang ditampilkan penulis didalam melakukan proses penciptaan karya adalah bentuk figuratif secara umum, serta bentuk simbolik seperti manusia, dan benda lainnya seperti televisi sebagai *subjek matter* (tema pokok). Penggambaran bentuk figur secara imitatif yang telah mengalami deformasi bentuk atau secara distorsi yang merupakan representasi ide penulis sebagai upaya dalam menguatkan serta menyajikan sebuah pesan di dalam karya lukis.

### **c. Eksplorasi Warna**

Warna yang digunakan penulis dalam proses penciptaan karya antara lain warna-warna komplementer atau kontras, yaitu warna-warna yang saling berseberangan karena satu sama lain tidak memiliki "hubungan kekeluargaan" sama sekali. Warna-warna kontras memiliki intensitas warna yang sama kuat atau maksimal. Selain itu penulis juga memadukan pola susunan warna komplementer dengan penggunaan warna analogus, yaitu warna yang berdekatan intensitas warnanya.

Pewarnaan setiap bentuk figur memiliki karakteristik masing-masing begitu pun dengan latar belakang yang tentu memiliki karakteristik warna yang berbeda untuk memberikan kesan tertentu. Penggunaan warna secara keseluruhan didalam proses penciptaan karya tidak terlepas dari

ungkapan emosi penulis dalam mengungkapkan perasaan dan pesan didalam karya lukis yang cenderung memiliki kebebasan dalam menciptakan karya lukis.

#### **d. Eksplorasi Komposisi**

Komposisi bisa dikatakan sebagai upaya penyusunan atau pengorganisasian unsur-unsur rupa untuk menjadi lebih baik, sehingga dapat terlihat harmonis atau selaras dan memiliki nilai estetis. Komposisi yang dihadirkan penulis di dalam proses penciptaan karya cenderung menghadirkan pola komposisi sentral yang menempatkan objek figur manusia di tengah sebagai pusat perhatian dan juga komposisi asimetris yaitu keseimbangan antara sisi kiri dan kanan namun disusun dari unsur yang memiliki bobot dan ukuran yang berbeda.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN LAPANGAN**

#### **A. Temuan Penelitian Lapangan**

##### **1. Temuan Hasil Eksplorasi Segi Operasional**

Setelah melakukan berbagai kegiatan eksplorasi segi operasional di dalam melakukan proses penciptaan karya, maka proses penciptaan karya mengacu pada beberapa aspek antara lain:

###### **a. Aspek Material**

Hasil eksplorasi material yang didapatkan penulis merupakan temuan yang berdasarkan pada kelebihan serta kekurangan alat dan bahan yang digunakan dalam penggunaan proses eksplorasi material. Beberapa alat dan bahan yang dibahas adalah sebagai berikut:

###### **1). Kuas**

Kuas merupakan alat yang digunakan dalam melukis. Berupa tangkai dengan bulu-bulu halus pada ujung gagangnya memberi kemudahan dalam membuat sapuan cat di atas kanvas, selain mudah digenggam dan digunakan sehingga penulis dapat membentuk dan membuat efek *brush stroke* yang halus pada kanvas. Bentuk dan jenis kuas yang berbeda pun menghasilkan karakteristik yang berbeda di samping fungsi yang berbeda pula. Ketika penulis ingin melakukan proses pewarnaan figur bisa menggunakan kuas ukuran sedang atau tidak terlalu besar dan kecil. Sedangkan kuas kecil atau detail bisa digunakan untuk

proses yang detail dalam lukisan. Lalu ada kuas ukuran besar yang dapat digunakan untuk menyapu cat pada bidang gambar yang lebar, kuas ini memudahkan penulis ketika memblok kanvas dengan cat sebagai warna dasar. Sedangkan kekurangan menggunakan kuas dengan ujung bulu adalah untuk pemakaian yang terlalu lama terkadang bulu-bulu kuas tidak lagi kembali sebagaimana mestinya atau berantakan, sehingga *brush stroke* menjadi tidak enak dan proses pewarnaan pun bisa menjadi tidak rata.

## **2). Pensil**

Pensil merupakan material yang begitu *familiar* digunakan banyak orang untuk menggambar ataupun menulis. Selain mudah didapat dan mudah digunakan, Penulis menggunakan pensil sebagai alat yang membantu membuat sketsa awal di kanvas. Karakteristik goresan yang tipis dan dapat ditorekan pada kanvas dan mudah dihapus merupakan kelebihan dari pensil.

## **3). Cat Akrilik**

Cat yang dibuat dari bahan sintesis dengan kandungan *acrylic co-polymer emulsion* dan menggunakan bahan pelarut air, merupakan jenis cat yang memiliki kelebihan cepat kering, praktis, dan aman untuk digunakan. Namun kelemahan dari cat jenis ini ialah bahan cat yang terlalu cepat kering sehingga proses pewarnaan harus dilakukan dengan cepat sebelum cat segera kering.

#### **4). Kanvas**

Kanvas merupakan elemen penting bagi seorang pelukis ketika ingin membuat lukisan. Kanvas merupakan bidang gambar dua dimensi yang dibuat menggunakan bahan dasar kain yang dilapisi bahan kimia perekat agar pori-pori kanvas tidak terlalu besar sehingga dapat menyerap cat dengan baik. Kanvas yang digunakan penulis adalah kanvas Akrilik yang memiliki karakteristik pori-pori dapat menyerap dengan cepat cat akrilik yang pengencernya adalah air.

#### **5). *Aerosol Paint***

*Aerosol Paint* merupakan jenis cat berbahan dasar cat minyak atau cat duco yang digunakan dengan cara menyemprotkan cat dari kaleng yang memiliki lubang semprotan (*caps*). Cat dapat keluar dengan bantuan gas yang terdapat di dalam kaleng, sehingga hasil yang didapat memiliki karakteristik tersendiri. Kelebihan menggunakan media ini adalah praktis untuk digunakan, selain itu cat yang disemprotkan cepat kering, warna lebih terang, dan memiliki banyak pilihan warna. Sedangkan kekurangannya ialah kandungan pada cat jenis ini kurang bersahabat bagi lingkungan, agak sulit dan kurang praktis untuk mengisi ruang-ruang tertentu, sehingga memerlukan cetakan bentuk (*mal*), serta ketahanan media ini pada kanvas belum teruji sehingga diperlukan pula pelapis atau *fixative* agar cat dapat tahan lama dan awet.



## **b. Aspek Teknik**

Setelah melakukan kegiatan eksplorasi teknik, penulis menemukan kelebihan dan kekurangan dari teknik yang digunakan didalam melakukan proses penciptaan karya antara lain:

### **1). Teknik *Opaque***

Teknik *opaque* adalah teknik melukis dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer cat. Dalam hal ini penulis melukis menggunakan cat akrilik yang pengencernya adalah air, sehingga warna sebelumnya yang hampir atau sudah kering dapat tertutup atau bercampur.

Teknik *opaque* digunakan penulis dikarenakan teknik ini membantu penulis menciptakan karya sesuai dengan kecenderungan melukis penulis sebelumnya dan kecenderungan visual penulis. Dalam proses berkarya penulis cenderung membuat sketsa terlebih dahulu di kanvas menggunakan bantuan pensil dan selanjutnya proses pewarnaan, yaitu menyatukan warna-warna gelap dan terang secara berulang-ulang sampai mendapatkan visual yang diinginkan penulis.

### **2). Teknik Sapuan Kuas**

Teknik sapuan kuas pada umumnya digunakan seorang pelukis yang menggunakan kuas di dalam menciptakan suatu karya lukis. Dalam hal ini penulis juga menggunakan teknik sapuan kuas di dalam proses penciptaan karya. Mulai dari proses pewarnaan sampai kepada proses pencampuran warna. Kelebihan

menggunakan teknik ini ialah mempermudah proses pencampuran warna terutama dalam menghasilkan gradasi warna.



Gambar 14. Karya eksplorasi berjudul "The Conqueror"  
Cat akrilik diatas kanvas, 2008  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3). Teknik Menggambar Menggunakan Pensil

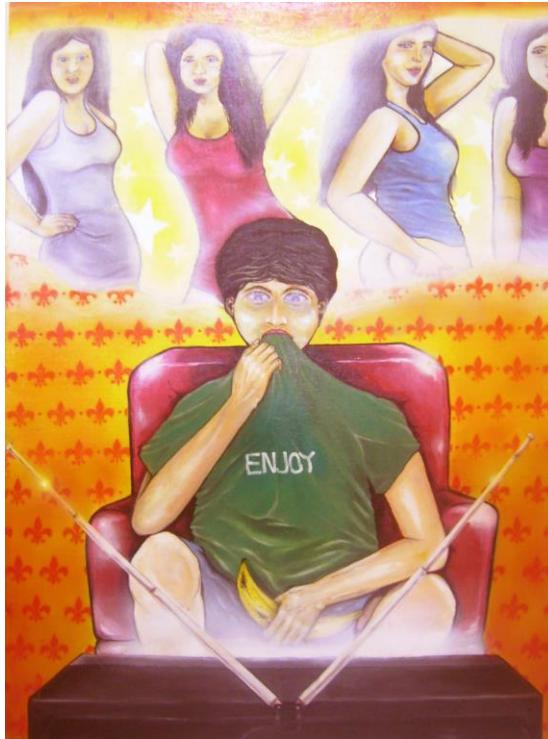
Teknik *drawing* menggunakan pensil dikombinasikan dengan cat akrilik menghasilkan karakteristik tersendiri dalam karya lukis. Pada teknik ini penulis menggunakan pensil berbagai macam jenis sebagai media untuk membuat arsir atau gelap terang, *volume*, serta sebagian garis kontur pada figur untuk mempertegas bentuk figur diantara latar belakang. Penguasaan teknik sketsa dan kesabaran menjadi penghambat penulis di dalam menggunakan teknik *drawing* ini. Selain itu penulis harus menjaga karakter pensil tidak terhapus atau menyebabkan lukisan tidak kotor karena efek pensil.



Gambar 15. Karya eksplorasi berjudul "Gossip Hari Ini"  
 Cat Akrilik dan pensil diatas kanvas, 2008  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4). Teknik *Air Brush*

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan kesan tertentu di dalam proses penciptaan karya lukis, baik pada karya eksplorasi maupun karya jadi. Kelebihan menggunakan teknik ini adalah kita dapat dengan mudah dan cepat jika kita ingin membuat warna pada area yang besar dengan karakteristik yang hampir sama dengan kita menggunakan *Spray Paint/Aerosol*, tetapi jika kita ingin membuat warna pada area yang kecil (detail) tentu akan mengalami kesulitan.



Gambar 16. Karya eksplorasi berjudul "enjoy"  
Cat Akrlk diatas kanvas, 2008  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu teknik ini tergolong rumit karena diperlukan berbagai macam peralatan seperti kompresor, yaitu alat untuk menampung udara serta dapat memompa udara untuk dapat disalurkan melalui selang kecil menuju *Pen Brush*, yaitu pena yang berfungsi untuk menyemprotkan cat.

##### **5). Teknik Mal**

Teknik mal merupakan teknik yang menggunakan cetakan yang dibuat dengan membuat sebuah pola kemudian dilubangi sehingga cat yang disemprotkan dapat mengikuti bentuk pola cetakan tersebut. Teknik ini dapat dikombinasikan atau dipadupadankan dengan teknik *airbrush*. Penggunaan cetakan (mal) diperlukan untuk membuat pola-pola tertentu secara teratur

atau mengalami pola repetitif untuk mendapatkan hasil yang rapih dan cepat.



Gambar 17. Mal berbentuk pattern ragam hias  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada teknik ini penulis menggunakan cetakan berupa motif yang dibentuk dengan irama repetitif. Sehingga memudahkan penulis di dalam melakukan pengulangan untuk mendapatkan bentuk dan proporsi yang sama. Kelemahan teknik ini ialah cetakan (mal) dapat rusak jika dipakai berulang kali, sehingga penulis harus membuat beberapa kali. Selain itu penggunaan teknik ini ekspresi dari penulis kurang begitu terlihat (datar) dibandingkan dengan menggunakan kuas.

## **2. Temuan Hasil Eksplorasi Segi Rupa Karya**

Beberapa unsur rupa didalam proses penciptaan karya yang dapat ditemukan sebagai hasil eksplorasi rupa antara lain:

### **a. Garis**

Garis merupakan salah satu unsur rupa yang dapat mempertegas suatu objek visual melalui garis luar atau pola kontur suatu objek visual. Selain dengan penambahan garis luar atau kontur suatu objek visual garis dapat diciptakan atau dibentuk dengan perpaduan dua warna yang berlainan dan saling berhimpitan satu sama lain di dalam satu bidang. Menciptakan sebuah garis semu yang dapat menjadi tegas atau halus. Peranan garis di dalam karya lukis sangatlah penting, garis dapat menjadi sebuah ungkapan ekspresi serta emosi tersendiri atau dapat menjadi sebuah elemen estetis di dalam karya lukis. Pada karya eksplorasi penulis menggunakan garis sebagai garis luar figur dan objek visual untuk mempertegas bentuk, sebagai simbol juga sebagai pendukung elemen estetis di dalam proses penciptaan karya.

### **b. Bentuk**

Dharsono Sony Kartika mengatakan, Pada dasarnya apa yang dimaksud dengan bentuk (form) adalah tdenlitas dari karya seni. Bentuk ini merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya.<sup>39</sup>

Oleh karena itu di dalam proses penciptaan karya melalui proses eksplorasi bentuk penulis mencoba menampilkan bentuk yang dapat menjadi identitas karya. Dengan pertimbangan sesuai dengan ide dan gagasan awal penulis mencoba mencari sebuah karakteristik serta bentuk ekspresi pribadi di dalam proses penciptaan karya. Yang kemudian

---

<sup>39</sup> Dharsono. *Op.Cit*, h. 30

bentuk–bentuk tersebut dapat dikomposisikan menjadi sebuah kesatuan yang menarik sesuai dengan ide dan gagasan awal sesuai dengan ekspresi pribadi.

Pemilihan bentuk visual berupa figur manusia sering ditampilkan di dalam karya dengan penggarapan yang nyata dan jelas (realistik) maupun yang telah mengalami perubahan atau deformasi yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk objek melalui penggambaran figur dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili saja, atau menambah unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang bersifat hakiki. Selain itu kerap disisipkan bentuk–bentuk simbolik maupun penggunaan tulisan (font) di dalam karya yang juga telah mengalami deformasi bentuk.

Penggunaan *font* ini membantu dalam menyampaikan pesan lebih cepat kepada apresiator maksud atau makna suatu karya. Seperti dikatakan Artini Kusmiati R. dalam bukunya Huruf Sebagai Karya Seni adalah sebagai berikut:

”Huruf dapat ditransformasikan menjadi suatu karya seni yaitu dengan mengolah bentuk dari huruf, kata atau block tulisan tersebut sesuai dengan fungsinya masing–masing, sehingga tercipta suatu bentuk, tekstur yang kemudian dikomunikasikan sebagai pesan, mood, atau berupa gambar hias”.<sup>40</sup>

### **c. Warna**

Penggunaan warna menjadi begitu penting bagi penulis dalam proses penciptaan karya karena warna dapat mewakili perasaan, emosi,

---

<sup>40</sup> Artini Kusmiati R. *Huruf sebagai Karya Seni (Type as Art)*. (Jakarta: Djambatan, 1999) h.36

serta dapat menjadi unsur yang menambah nilai estetis, di samping dapat mempertegas suatu makna yang simbolik di dalam suatu karya.

Warna yang digunakan didalam proses penciptaan karya adalah warna–warna komplementer yang menjadi kecenderungan di dalam penciptaan karya terdahulu.

#### **d. Tekstur**

Tekstur dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu tekstur raba atau nyata dan tekstur visual atau semu. Tekstur dapat dihasilkan dengan menggunakan beberapa metode didalam pencapaiannya. Tekstur nyata adalah tekstur yang didapat dari pengamatan terhadap permukaan sebuah benda, seperti kasar, licin, atau pun halus. Sedangkan di dalam proses penciptaan karya tekstur yang dihasilkan adalah tekstur visual atau semu yang merupakan manipulasi penglihatan terhadap permukaan benda, seperti efek tiga dimensi ataupun warna kulit.

#### **e. Komposisi**

Komposisi yang digunakan penulis cenderung pada komposisi sentral dengan memperhatikan keseimbangan antara sisi kiri dan kanan, atas dan bawah dengan penyusunan unsur-unsur yang memiliki bobot dan ukuran berbeda namun tidak mengganggu objek yang menjadi sentral sehingga dapat mendukung tampilan visual mencapai komposisi yang selaras.



## **B. Konsep Dasar Penciptaan Karya**

Dasar penciptaan sebuah karya berawal dari dasar pemikiran seniman untuk dijadikan acuan dalam menemukan ide atau gagasan dalam berkesenian. Dasar pemikiran tersebut dapat berasal dari realitas internal atau pun realitas eksternal berupa kegelisahan, keresahan, serta emosi yang terpancing. Kemudian dasar pemikiran tersebut dapat divisualisasikan lebih lanjut dengan mengembangkan ide dan gagasan ke dalam sebuah karya seni lukis.

Ide atau gagasan untuk penciptaan karya inovatif adalah membahas mengenai dampak negatif yang ditimbulkan televisi melalui program acara yang ditayangkan terhadap perilaku pemirsanya. Dampak tersebut bisa berupa pengalaman pribadi ataupun fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Beberapa aspek yang menjadi dasar dalam penciptaan karya lukis meliputi aspek konseptual, aspek operasional, dan aspek segi rupa karya.

### **1. Dasar Pemikiran Konseptual**

Konsep dasar penciptaan karya menguraikan tema yang diambil yaitu televisi sebagai *subject matter* dalam karya lukis. Dan terdapat beberapa poin khusus yang menjadi landasan dan acuan dalam berkarya seni lukis, yaitu:

#### **a. Sumber Gagasan**

Proses penulisan dan proses berkarya ini didasari oleh gagasan yang bersumber dari rasa kepedulian penulis terhadap tayangan televisi. Penulis yang juga sebagai pemirsa televisi yang gemar menonton televisi melihat bahwa tayangan televisi semakin menurun kualitasnya.

Televisi merupakan media massa yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat karena sifatnya yang menghidur dibandingkan dengan media lainnya bahkan radio sekalipun. Banyak orang rela duduk berjam-jam di depan televisi mencari hiburan atau sekedar mendapatkan informasi. Dengan jangkauannya yang sangat luas televisi dapat ditonton semua kalangan usia, status bahkan dari lokasi yang berbeda.

Penulis menyadari dan yakin bahwa televisi melalui tayangan-tayangannya jika dikelola secara baik dengan melihat pada fungsi dan peranan televisi sebagaimana mestinya seharusnya dapat menjadi media yang dapat menciptakan masyarakat yang cerdas.

Televisi seharusnya dapat menjadi media pemberi informasi maupun edukasi tentang berbagai hal yang berada di luar jangkauan penglihatan masyarakat luas, sehingga dapat menciptakan masyarakat yang cerdas. Namun kenyataannya tayangan televisi banyak didominasi tayangan hiburan semata. Sedangkan tayangan yang bersifat informatif pun didominasi oleh tayangan gosip seputar para artis mau pun publik figur. Tayangan seperti ini berdampak kepada pemirsanya, yaitu menjadi masyarakat yang gemar bergosip / ngomongin orang lain. Selain itu ada pula bersifat informatif yaitu tayangan berita kriminal yang menyuguhkan informasi seputar kejahatan yang justru menjadi referensi bagi sebagian orang untuk melakukan aksi kejahatan.

Televisi juga seharusnya dapat melakukan seleksi mengenai tayangan atau program acara apa yang perlu dan pantas untuk disiarkan dan ditonton oleh pemirsa di rumah. Namun kenyataannya tayangan televisi banyak didominasi oleh tayangan hiburan semata. Seperti sinetron dan reality show dengan cerita yang seragam dan alur cerita yang mudah ditebak. Tema yang ditampilkan tidak jauh seputar percintaan, perselingkuhan, dan kehidupan masyarakat perkotaan yang disuguhkan dalam berbagai format seperti drama, komedi, atau pun horor. Dan dalam setiap episode kerap menampilkan adegan konflik antara beberapa tokoh, kekerasan baik verbal maupun fisik, gaya hidup hura-hura, maupun porno aksi yang dapat berdampak kepada perilaku pemirsanya, yaitu kerap mengikuti adegan seperti yang ada dalam cerita di televisi.

Ada pula tayangan game show / kuis yang menyuguhkan hadiah jutaan bahkan puluhan juta rupiah yang memberikan kesan bahwa untuk mendapatkan uang sangatlah mudah. Bahkan ada acara kuis yang memanfaatkan daya pesona dan sisi sensualitas seorang wanita untuk menarik perhatian pemirsa televisi. Berpakaian serba ketat dan minim dan gaya bicara dan perilaku yang menggoda mengajak pemirsa laki-laki untuk turut berpartisipasi dalam acara.

Selain itu televisi juga seharusnya dapat menjadi media massa yang dapat menyampaikan nilai dan warisan sosial budaya

dari satu generasi ke generasi yang lain. Namun justru televisi banyak menayangkan film-film asing yang banyak menampilkan adegan tembak-tembakan, aksi jagoan atau super hero membasmi kejahatan yang melegalkan aksi kekerasan dalam membasmi segala kejahatan, `kekerasan verbal, adegan porno aksi perseliingkuhan atau pun konflik sosial antara satu kaum dengan kaum yang lain.

Penulis melihat bahwa tayangan televisi memlikii dampak terhadap pemirsanya baik secara personal dimana penulis juga mengalami. Karena penulls sebagai orang yang gemar menonton televisi maupun melihat kepada orang lain atau pun orang terdekat. Terdapat beberapa hal yang menarik dan dapat diceritakan kembali atau divisualisasikan ke dalam karya seni lukis.

Menjadikan sumber gagasan atau pun inspirasi bagi penulis dengan memlilih televisi dan dampak yang ditimbulkan terhadap pemirsanya dalam kehidupan sehari-hari. Jika melihat kepada fungsi dan karakteristik televisi sebagai media yang banyak di konsumsi dan memiliki jangkauan yang sangat luas serta memiliki kekuatan dalam hal memberikan pengaruh terhadap pemirsanya televisi seharusnya dapat menjadi media yang dapat mencerdaskan masyarakat.

Berkaitan dengan itu semua penulis memlilih seni lukis sebagai medium berkarya dalam mengungkapkan perasaan, emosi, ekspresi maupun kegelisahan penulis mengenai televisi dan

tayangannya terhadap perilaku pemirsanya dalam proses penciptaan karya.

### **b. Konteks Seni**

Sesuai dengan hasil temuan di lapangan maka konteks seni yang digunakan adalah konteks karya untuk seni. Yaitu seni yang digunakan untuk mengungkapkan ekspresi diri, yaitu ekspresi penulis terhadap televisi dan tayangannya terhadap perilaku pemirsanya. Ekspresi penulis dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, perasan maupun emosi, kegelisahan diri, serta obsesi untuk memberikan kepuasan batin dalam berkarya.

### **c. Interes Seni**

Tema yang diambil adalah dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsanya. Refleksi perilaku pemirsa televisi yang berlaku di kehidupan sehari-hari sebagai akibat dari menonton tayangan televisi yang memiliki kandungan nilai negatif atau buruk menjadi bentuk interes seni di dalam menyampaikan gagasan. Oleh karenanya penulis menggunakan interes seni reflektif dalam proses penciptaan karya.

Dalam hal ini penulis mencoba menggali aspek realita internal didalam diri sebagai orang yang turut mengkonsumsi televisi serta menggali aspek realita eksternal dengan mengamati kecenderungan orang-orang terdekat atau orang dilingkungan sekitar serta masyarakat pada umumnya dalam kehidupan sehari.

Yang kemudian dituangkan dalam medium seni lukis sebagai media pencapaian cerminan realitas aktual dan khayal.

#### **d. Kaidah Seni**

Kaidah seni yang digunakan dalam proses pencapaian karya adalah kaidah seni modern. Dalam seni rupa modern terdapat suatu semangat kebebasan dalam mengungkapkan gejolak jiwa serta kegelisahan dalam diri untuk mencari nilai-nilai kreatif lewat medium seni. Oleh karena itu penulis bermaksud menciptakan karya lukis yang dapat merefleksikan ekspresi pribadi dari pengalaman estetis dan mencoba mengembangkan potensi seni individual penulis dalam upaya untuk dapat menghasilkan karya seni lukis yang memiliki karakteristik pribadi.

## **2. Dasar Pemikiran Operasional**

Konsep dasar pemikiran Operasional disini merupakan bahasan uraian kepada penggunaan media, alat, dan teknik pengerjaan dalam melakukan proses kreatif, serta meliputi unsur rupa sebagai bagian dari karya seni lukis. Dasar pemikiran operasional meliputi aspek material berupa alat dan bahan, serta aspek teknik.

### **a. Dasar Pemikiran Media**

Dalam membuat karya lukis peranan media menjadi begitu penting keberadaannya. Media menjadi sarana dalam menyampaikan gagasan seniman kepada orang lain dengan cara memvisualisasi gagasan tersebut kedalam bentuk 2 dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu.

Penggunaan berbagai jenis material seperti kanvas, tinta, cat atau pigmen warna, dan berbagai kemungkinan yang dapat digunakan untuk mewujudkan media rupa sesuai dengan keinginan seniman. Mikke Susanto mengatakan bahwa:

“Media atau medium merupakan perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni”.<sup>41</sup>

Sedangkan media yang digunakan penulis dalam melakukan proses kreatif disini antara lain menggunakan kanvas, media yang pada umumnya digunakan oleh seniman lukis lain, kemudian untuk warna cat atau pigmen warna penulis menggunakan cat akrilik yang memiliki kelebihan yaitu cat lebih cepat kering dan mudah larut hanya dengan menggunakan air, dan untuk proses pencampuran warna. Cat yang digunakan pun memiliki kualitas warna yang bagus, penulis menggunakan cat mowilex sebagai pilihan dalam berkarya. Selain kualitas warna yang solid atau nyata ternyata mowilex juga memiliki banyak pilihan warna. Hal tersebut sangat mendukung penulis dalam proses kreatif menciptakan karya.

Selain itu cat akrilik dapat dengan mudah dikombinasikan dengan media lain, seperti pensil. Sedangkan kanvas dipilih karena sifat kanvas yang mudah menyerap cat sehingga

---

<sup>41</sup> Susanto. *Op.Cit*, h. 73

memudahkan penulis didalam proses penciptaan karya. Selanjutnya digunakan juga cat transparan pelapis RJ London dan *Mowilex Woodstein* sebagai elemen tambahan untuk *finishing touch* yang berfungsi melapisi lukisan yang sudah jadi sehingga tahan dari pengaruh luar yang dapat merusak cat, atau dapat menggores cat, serta lukisan tahan air, dapat menjadikan karya tahan lama, serta lukisan menjadi mengkilap.

Alat-alat yang digunakan adalah kuas berbagai macam ukuran dengan karakteristik yang beragam mulai dari kuas kecil untuk keperluan detail maupun kuas besar dan sedang untuk keperluan mengeblok. Melukis menggunakan kuas dengan cat *acrylic* merupakan kegemaran penulis dalam melakukan proses kreatif sejak dahulu. Selain itu juga digunakan *pen brush*, dan kompresor. Mencoba mengeksplorasi berbagai macam media tersebut dengan harapan untuk mendapatkan hasil yang baik. Teknik *airbrush* tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan teknik menggunakan sapuan kuas, semuanya memiliki kelebihan dan kekurangan pada masing-masing teknik.

#### **b. Dasar Pemikiran Teknik**

Selain pembahasan penggunaan media dalam dasar pemikiran operasional yang juga meliputi penggunaan teknik dalam penciptaan karya. Dalam menciptakan sebuah karya seni proses penciptaan merupakan deretan panjang melalui sebuah proses dalam pencapaian tahap akhir. Dimana seniman harus dapat



mengolah serta dapat memvisualisasikan gagasannya dengan memadukan unsur rupa dan prinsip seni kedalam bentuk sebuah karya melalui berbagai macam teknik sebagai ekspresi atau ungkapan pribadi.

Teknik yang digunakan dalam penciptaan karya adalah teknik sapuan kuas dan teknik *opaque* yaitu cara melukis dengan mencampur cat dengan sedikit pengencer yaitu air sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Selain itu dalam beberapa karya penulis menggunakan teknik *airbrush* sebagai teknik pendukung teknik sapuan kuas yang memang mendominasi secara keseluruhan. Teknik *airbrush* yaitu teknik dengan menyemprotkan cat (warna) dengan udara melalui selang yang dihubungkan antara pen brush dengan kompresor, sehingga menghasilkan karakter sempotan cat.

### **3. Dasar Pemikiran Rupa Karya**

Bagi seniman penyusunannya unsur rupa tentu bukan sembarang, melainkan melalui proses dan pematangan teknik sehingga dapat mewujudkan satu kesatuan unsur rupa yang baik serta menarik dalam suatu karya seni. Unsur rupa tersebut meliputi garis, bentuk, warna, tekstur, serta komposisi yang kesemuanya dapat ditemukan dalam sebuah karya seni.

#### **a. Garis**

Dalam dunia senirupa sebuah garis dapat digunakan dalam melihat serta menilai sebuah karakteristik seseorang, karena

dikatakan setiap orang memiliki karakteristik yang berbeda. Begitu pun setiap seniman dalam menorehkan garis pada kanvas atau media ekspresi lainnya tentu akan berbeda satu sama lain sesuai dengan kecenderungan karakteristiknya masing-masing. Seperti dikatakan Sony Kartika Dharsono mengenai garis adalah sebagai berikut:

”Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda, maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman”.<sup>42</sup>

Sedangkan menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupanya adalah sebagai berikut:

”Garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain”.<sup>43</sup>

Unsur garis dapat menjadi sangat dominan dalam karya lukis, sehingga peranannya dapat disejajarkan dengan penggunaan warna. Dengan garis kita dapat pula menciptakan sebuah karakter atau sebuah figur sebagai objek dalam karya seni. Atau garis merupakan elemen penting dalam karya seni lukis dapat memberikan penekanan terhadap bagian-bagian tertentu atau suatu objek visual agar terlihat lebih menarik.

Garis yang digunakan oleh penulis tentu akan menggunakan berbagai macam garis serta akan menggunakan garis untuk memberikan penekanan terhadap suatu objek visual dalam

---

<sup>42</sup> Dharsono. *Op.Cit*, h. 40

<sup>43</sup> Susanto. *Op.Cit*, h.45

karya lukis, seperti kontur atau garis pinggir yang mengikuti poia objek visual.

#### **b. Bentuk**

Ada bentuk yang menyerupai aslinya (realistik) atau tidak nyata sama sekali (nonrealistik), atau ada bentuk yang menyerupai wujud (figur) dan ada bentuk yang tidak berwujud (nonfigur) yang semuanya merupakan hasil interpretasi seniman terhadap gagasan serta subject matter yang menjadi acuan dalam berkarya seni.

Bentuk yang ditampilkan penulis dalam karya adalah bentuk figuratif, menampilkan figur atau sosok tertentu yang cenderung realistik atau nyata tampilannya serta menampilkan bentuk-bentuk nyata dalam kehidupan sehari-hari, serta menampilkan juga bentuk-bentuk non realistik dalam karya lukis. Dengan berbagai macam alternatif bentuk akan ungkapan gagasan mengenai dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsanya di mana televisi menjadi *subject matter* atau tema pokoknya. Namun figur-figur tersebut tidak semuanya ditampilkan secara utuh. Dalam beberapa karya penulis melakukan perubahan dengan mengganti bagian tertentu bagian tubuh dengan bentuk simbolik sebagai representasi dari ide penulis terhadap bentuk-bentuk tersebut dalam memaknai suatu hal. Seperti dikatakan oleh Sony Kartika Dharsono dalam buku *Seni Rupa Modern* adalah sebagai berikut :

”Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern, unsur–unsur yang ditampilkan merupakan komposisi yang setiap unturnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis”.<sup>44</sup>

### **c. Warna**

Dalam karya seni lukis peranan warna sangatlah penting, karena merupakan unsur rupa yang dapat berfungsi sebagai ungkapan emosi seorang seniman. Dengan menggunakan warna seorang seniman dapat menggambarkan sifat objek visual secara nyata, warna dapat membedakan suatu bentuk dari sekelilingnya karena warna merupakan unsur yang nampak.

Menurut Drs Sulasmi Darma Prawira mengenai warna dalam bukunya *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain* adalah sebagai berikut :

”Warna merupakan salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur–unsur visual lainnya seperti: garis, bidang, bentuk, barik (tekstur), nilai, ukuran”.<sup>45</sup>

Warna sangat erat kaitannya dengan cahaya/sinar, karena tanpa cahaya yang cukup mata kita tidak dapat melihat warna dengan baik. Secara alami mata dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda yang ditangkap melalui retina. Seperti yang diungkapkan Mieke Susanto sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Dharsono. *Op.Cit*, h. 43

<sup>45</sup> Drs Sulasmi Darma Prawira. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain* (Jakarta: Depdikbud, 1989) h. 4

”Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda–benda yang dikenainya”.<sup>46</sup>

Selain itu juga ada istilah warna pokok. Warna pokok terbagi dua, yaitu warna pokok cat dan warna pokok sinar, warna pokok cat tidak sama dengan warna pokok sinar. Warna pokok cat ialah: Merah, Biru, Kuning, sedangkan warna pokok sinar: merah, biru, hijau. Drs Dadang Udansyah mengatakan mengenai warna pokok adalah sebagai berikut:

”Warna pokok itu disebut juga warna utama, karena warna–warna tersebut bukan merupakan warna campuran dari warna–warna lain, tetapi merupakan warna yang asli”.<sup>47</sup>

Dalam karya lukis penggunaan warna dapat menyatakan suatu keadaan dengan jelas, gerak, tegangan, ruang, bentuk, ekspresi atau mimik, ataupun menampilkan makna simbolik yang beraneka ragam, serta menciptakan komposisi yang menarik dalam sebuah karya menjadikan warna memiliki kedudukan yang penting dalam penciptaan sebuah karya.

Warna–warna yang digunakan penulis dalam mengekspresikan gagasan adalah warna dengan kombinasi analogus dan komplementer sesuai dengan kecenderungan penulis dengan karya–karya terdahulu.

Penulis menggunakan pola susunan warna komplementer didalam proses penciptaan karya yang juga menggunakan banyak

---

<sup>46</sup> Susanto. *Op.Cit*, h.11

<sup>47</sup> Drs Dadang Udansyah. *Seni Tata Pameran Di Museum, Proyek Pengembangan Museum Nasional* (Jakarta, 1987/1988 ) h. 82

warna sesuai dengan kebutuhan dalam pencapaian makna didalam karya lukis. Selain ingin menjadikan sebuah karakteristik penulis dalam berkarya.

#### **d. Tekstur**

Tekstur dibuat sebagai upaya dalam menghasilkan efek atau kesan pencitraan terhadap suatu objek atau bentuk, dalam hal ini adalah bentuk di dalam karya lukis. Tekstur dapat membantu dalam memberikan kesan terhadap suatu objek agar menjadi lebih nyata atau samar sekalipun. Dan di dalam proses penciptaan karya penulis menggunakan tekstur visual atau semu.

#### **e. Komposisi**

Komposisi atau penyusunan unsur-unsur rupa harus diperhatikan dalam proses penciptaan karya Mengamati serta memperhatikan komposisi merupakan bentuk pengorganisasian unsur-unsur rupa sebagai upaya dalam menciptakan suatu kesatuan, harmoni, serta keseimbangan dalam sebuah karya seni. Seperti dikatakan oleh Drs. Dadang Udansyah bahwa:

”Komposisi yang baik dalam sebuah karya seni haruslah memiliki komposisi yang seimbang. Keseimbangan adalah usaha untuk menyetarakan bagian-bagian sebelah kiri dan kanan, atas dan bawah, maupun bagian-bagian lain. Keseimbangan merupakan salah satu prinsip dalam penyusunan komposisi agar tercapai persepsi tenang, melalui susunan unsur-unsur dimana tidak ada unsur yang menonjol sendiri”.<sup>48</sup>

Sedangkan menurut Sony Kartika Dharsono kesatuan merupakan isi pokok dari komposisi, dikatakan bahwa:

---

<sup>48</sup> *ibid*, h.26

”Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh”.<sup>49</sup> ”Dan harmonisasi atau keselarasan dalam komposisi dapat di temui ketika seniman mencoba memadukan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur rupa dipadu secara berdampingan akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni)”.<sup>50</sup>

Tentu diperlukan intusi dan emosi seniman dalam menangkap keselarasan karyanya. Drs Dadang Udansyah pun mengatakan bahwa pola komposisi memiliki dua macam jenis, yaitu :

”Komposisi memiliki dua macam jenis, yang pertama komposisi simetris dan yang kedua adalah komposisi asimetris. Komposisi simetris adalah keseimbangan ”terjadi bilamana objek atau unsur di bagian kira dan kanan memiliki ukuran dan bentuk yang sama, sedangkan komposisi asimetris terjadi apabila antara sisi kiri dan kanan seimbang, namun disusun dari unsur yang bobot dan ukurannya berbeda”.<sup>51</sup>

Dalam proses penciptaan karya penulis cenderung menggunakan komposisi asimetris dan tetap menghasilkan komposisi yang dinamis serta karya yang menarik.

### **C. Kriteria Keberhasilan**

Setelah melalui proses berkarya, penulis mencoba melakukan analisis, bereksperimen dan melakukan eksplorasi dalam proses penciptaan karya hingga diperoleh pencapaian kreativitas seni dengan kriteria keberhasilan yang mencakup

---

<sup>49</sup> Dharsono. *Op.Cit*, h. 59

<sup>50</sup> Susanto. *Op.Cit*, h.45

<sup>51</sup> Udansyah. *Loc.Cit*, h. 26

beberapa aspek, antara lain: aspek gagasan, material, teknik dan rupa karya. Berikut ini penulis mencoba menguraikan keberhasilan aspek tersebut.

### **1. Segi Konseptual**

Berdasarkan konsep dasar penciptaan karya terdapat beberapa poin khusus dari segi konseptual yang menjadi landasan dan acuan dalam berkarya, yaitu:

#### **a. Gagasan**

Keberhasilan gagasan dapat terlihat pada penyampaian ide dari pokok bahasan yang beragam dengan tema dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsanya. Sehingga muncul karya-karya dengan gagasan permasalahan tayangan televisi dan hubungannya dengan perilaku pemirsanya misalnya masalah pola hidup konsumtif, gaya hidup hura-hura, gosip, obsesi menjadi selebritis, adegan kekerasan dan meningkatnya tingkat kriminalitas.

Permasalahan tayangan televisi dan perilaku pemirsa televisi diinterpretasikan berdasarkan persepsi imajinasi, empati dan pengalaman pribadi yang berkaitan dengan konteks televisi melalui bentuk-bentuk ataupun figur nyata yang dibuat secara realistis dan tegas.

#### **b. Konteks Seni**

Keberhasilan konteks seni dapat dilihat melalui ekspresi penulis di dalam memvisualisasikan perilaku negatif pemirsa televisi akibat program-program tayangan televisi, menjadi sebuah karakter yang terbentuk melalui pengalaman estetik dan artistik penulis. Karya dibuat sebagai kepentingan ekspresi penulis berdasarkan interpretasi persepsi



imajinasi, empati dan pengalaman pribadi yang berkaitan dengan tema berdasarkan pengalaman internal maupun eksternal.

### **c. Interes Seni**

Pencapaian keberhasilan interes seni diperoleh melalui keberhasilan penulis menempatkan seni sebagai cerminan realitas aktual dari pengalaman personal yang diekspresikan ke dalam media lukis. Dalam hal ini penulis menggunakan interes seni reflektif di dalam proses penciptaan karya lukis. Pengalaman personal sebagai refleksi dalam proses menghadirkan gagasan maupun visualisasi, pengalaman tersebut antara lain berupa pengalaman internal yang dialami dan dirasakan langsung oleh penulis sebagai pribadi yang suka menonton televisi. Selain itu juga terdapat pengalaman eksternal yang didapat dengan melihat kecenderungan orang lain maupun orang-orang di lingkungan terdekat dan sekitar.

Berbagai macam pengalaman yang didapat penulis memberi ekspresi tersendiri, dan ekspresi itulah yang di tuangkan ke dalam karya lukis sebagai hasil reflektif.

## **2. Segi Operasional**

Dalam proses penciptaan karya dapat ditinjau dari aspek operasional yang menjadi landasan dan acuan proses berkarya yaitu aspek material dan aspek teknik.

### **a. Material**

Pencapaian keberhasilan material diperoleh melalui penggunaan cat *acrylic* pada kanvas menggunakan berbagai macam alat seperti kuas dan *pen brush* menggunakan bantuan kompresor. Sapuan kuas dan hasil semprotan *airbrush* yang halus dapat menjadi satu kekuatan gaya personal karya yang ditampilkan penulis. Selain itu penulis mencoba menggunakan elemen lain seperti gliter, yaitu bubuk yang berkilap sehingga memberikan kesan bercahaya dan berhasil menggabungkan gliter dan cat *acrylic* menjadi satu hal yang menarik tanpa menghilangkan nilai estetis dan artistik sebuah karya.

Selain itu penulis berhasil menghadirkan efek visual pada karya lukis dengan menggunakan pernis sebagai *finishing touch*, memberikan efek visual yang mengkilap pada lukisan dan menjadikan cat lebih kuat dan tahan lama menempel pada kanvas karena dapat melindungi cat dari kotoran, air, maupun temperatur. Selain itu pernis dapat menjadikan intensitas warna cat lebih kuat jika dibandingkan dengan warna aslinya.

### **b. Teknik**

Pencapaian keberhasilan teknik diperoleh dengan penggabungan beberapa teknik dalam proses penciptaan karya. Penggabungan ini merupakan eksperimentasi kebebasan eksplorasi sesuai dengan kebutuhan ekspresi. Teknik yang digunakan antara lain teknik *dry paint*, *airbrush*, dan kolase.

Teknik *dry paint* memudahkan penulis membuat efek detail pada objek dengan menggunakan beragam jenis dan ukuran kuas sesuai dengan

kebutuhan. Teknik *airbrush* memudahkan penulis membuat efek pencahayaan yang halus, dan teknik kolase memberikan efek visual yang menarik, terutama bila terkena cahaya maka karya akan terlihat berkelip-kelip.

### **3. Segi Rupa Karya**

Berdasarkan konsep dasar penciptaan karya terdapat beberapa poin khusus dari segi rupa karya yang menjadi landasan dan acuan dalam berkarya, yaitu:

#### **a. Tema**

Pencapaian keberhasilan tema diperoleh melalui tema yang ditampilkan dalam karya yaitu dampak negatif tayangan televisi terhadap perilaku pemirsa televisi sebagai sumber inspirasi dalam karya lukis. Penggunaan tema ini merupakan perwujudan dari penulis sebagai pribadi yang gemar dan turut mengkonsumsi tayangan televisi setiap hari, serta sebagai pribadi yang berada di antara percepatan arus informasi tanpa filter yang jelas dan keyakinan bahwa penulis tidak terpengaruh oleh dampak negatif tayangan televisi.

#### **b. Bentuk**

Pencapaian keberhasilan bentuk diperoleh melalui visualiasi bentuk-bentuk figuratif manusia maupun televisi dalam setiap karya lukis. Dapat menghadirkan figur manusia yang dikombinasikan dengan televisi menjadi figur baru sebagai bentuk figuratif fantasi. Selain itu penulis berhasilkan menghadirkan bentuk-bentuk simbolisasi sebagai ungkapan

makna tertentu untuk memperkuat cerita dalam lukisan sesuai dengan tema. Idiom rupa yang digunakan adalah figuratif realistik dimana penulis menggambarkan figur-figur secara jelas dan nyata.

### **c. Komposisi**

Pencapaian keberhasilan komposisi diperoleh melalui penempatan berbagai macam bentuk pada kanvas secara dinamis. Penulis cenderung menggunakan komposisi simetris dalam proses penciptaan karya. Pada beberapa karya *point of interest* atau poin yang menarik dari sebuah lukisan berada di tengah atau sentral namun bentuk estetis lainnya mengisi sisi atas, bawah, kiri, dan kanan bidang kanvas menjaga keseimbangan antara satu objek dengan objek yang lain.

### **d. Ruang**

Pencapaian keberhasilan ruang diperoleh dengan menghadirkan ruang sebagai latar visual lukisan berupa warna yang cenderung menciptakan suasana gelap seperti hitam pada beberapa karya. Selain itu dihadirkan ruang sebagai latar visual lukisan berupa situasi imajinasi / fantasi yang merupakan representasi dari tema sehingga menciptakan situasi yang dramatis pada beberapa karya.

### **e. Warna**

Penciptaan keberhasilan warna diperoleh melalui penggunaan warna-warna pada latar visual karya dapat menghadirkan suatu kesan suasana tertentu yang sesuai dengan ide dan gagasan penulis sebagai representasi dari keadaan tertentu, seperti situasi dimana perilaku pemirsa televisi yang dipengaruhi oleh tayangan televisi.

Warna-warna yang digunakan penulis dalam proses penciptaan karya terdiri dari warna komplementer untuk membedakan antara satu figur dengan figur lainnya juga untuk membedakan antara figur dengan latar. Warna monokromatik digunakan untuk memberi kesan gelap terang. Warna-warna yang digunakan memang menjadi sebuah kesatuan antara objek utama yang sama sekali dibedakan dengan warna-warna yang terbentuk sebagai elemen pendukung dalam karya.