

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kancan dan Persiapan

1. Orientasi Kancan



Gambar 2. Kondisi lokasi pengambilan data T

Pengambilan data pada subjek pertama (T), subjek kelima (GW), dan subjek keenam (G) dilakukan di kediaman T di wilayah Bantul, DIY. Rumah tersebut terletak di tengah perkampungan yang bersebelahan dengan sawah, membuat rumah T tampak asri dengan teras yang cukup luas. Pada bagian dalam rumah tersebut, terdapat ruangan depan yang biasa digunakan T sebagai tempat berkarya dengan pojok ruangan terdapat rak kayu dengan empat slot yang berisi berbagai macam dan warna cat, kuas, serta alat lukis lainnya (Lihat Gambar 2). Pada bagian yang lain terdapat empat lukisan yang terdiri dari dua kanvas besar dan dua kanvas sedang (Lihat Gambar 2). Pada saat akan dilakukan pengambilan data dengan T, terdapat teman A sesama seniman yang juga berada di lokasi pengambilan data. Selama proses pengambilan data berlangsung, terdapat diskusi kecil antara T dan A, namun tidak sampai menghambat pengambilan data.



Gambar 3. Kondisi lokasi pengambilan data AS

Pengambilan data pada subjek kedua (AS) dilakukan secara langsung di Studio Seni milik AS di kawasan Bantul, DIY. Lokasi tersebut berjarak beberapa meter dari lingkungan warga sekitar, membuat suasana menjadi sangat sunyi sehingga sangat kondusif untuk melakukan pengambilan data. Studio Seni yang dimaksud berupa rumah dengan satu ruangan besar yang difungsikan sebagai tempat berkarya dan beberapa ruangan kecil yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan subjek selama berada di sana. Pada *centre* ruangan dengan kursi yang menghadap kanvas besar dan beberapa alat lukis lainnya (Lihat Gambar 3). Di pojok ruangan sebelah kanan terdapat meja besar yang di atasnya dipenuhi oleh buku-buku yang dijadikan sebagai sumber referensi subjek dalam berkarya serta terdapat beberapa buku yang dihasilkan subjek dari hasil riset yang dilakukan oleh subjek (Lihat Gambar 3). Sementara kanvas-kanvas besar tersebar mengelilingi ruangan (Lihat Gambar 3).

Pengambilan data pada subjek ketiga (AK) dilakukan secara langsung di sebuah kedai makanan Sarang Building yang berada di kawasan Bantul, DIY. Suasana lokasi tersebut cukup ramai sehingga kurang kondusif untuk melakukan pengambilan data.



Gambar 4. Kondisi lokasi pengambilan data IS

Pengambilan data pada subjek keempat (IS) dilakukan secara langsung di kediaman IS di wilayah Tegalrejo, Yogyakarta, DIY. Rumah tersebut memiliki konsep yang unik dengan lokasi pengambilan data dan bangunan utama didesain terpisah. Lokasi pengambilan data berupa ruang terbuka dengan lemari yang diletakkan di pojok tengah ruangan digunakan untuk menyimpan barang IS (Lihat Gambar 4). Kemudian, terdapat pula beberapa pigura kayu dengan berbagai ukuran yang biasa digunakan sebagai bingkai kanvas di pojok ruangan dan meja besar beserta kursi di dekat area terbuka yang digunakan untuk keperluan ruangan (Lihat Gambar 4). Pengambilan data dilakukan pada malam hari, sehingga suasana rumah sangat kondusif untuk dilakukan pengambilan data.

Pengambilan data pada subjek keenam (H) dilakukan secara *online by call* atas kesepakatan peneliti dan subjek karena subjek sedang berada di Jakarta dan tidak memungkinkan untuk melakukan pengambilan data secara langsung.

2. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Administrasi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengajukan Surat Izin Penelitian (Lihat Lampiran 3) kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial untuk kemudian diberikan kepada para subjek penelitian. Setelah Surat Izin Penelitian sampai ke tangan peneliti, peneliti menyerahkan surat tersebut kepada para subjek penelitian beserta dengan pengantar penelitian agar para subjek memiliki gambaran terkait penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu, peneliti membuat *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang kemudian diberikan kepada para subjek ketika akan melakukan pengambilan data sebagai bentuk pernyataan kesediaan para subjek untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

b. Persiapan Alat Ukur

Penelitian ini dalam pengambilan datanya menggunakan metode wawancara, yang mana *guideline* wawancara dibutuhkan untuk dijadikan pedoman wawancara (Lihat Lampiran 2) agar tidak terjadi *out of topic*. *Guideline* wawancara disusun berdasarkan pada tahap dinamika emosi teori Holodynski dan Friedlmeier yang kemudian diuraikan menjadi sebuah indikator lalu diturunkan menjadi item pertanyaan.

c. Persiapan Alat Pengambilan Data

Selain wawancara, peneliti juga menggunakan metode observasi tak berstruktur sebagai data pendukung penelitian, sehingga peneliti perlu mempersiapkan *handphone* untuk kebutuhan *record* suara dan dokumentasi berupa foto.

B. Hasil Penelitian

1. Gambaran Subjek

Peneliti dalam menetapkan subjek dibantu oleh rekan peneliti yang merupakan seorang *Art Manager* untuk dibantu mencari seniman yang memiliki kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti sehingga mendapatkan empat seniman dengan data diri, sebagai berikut (Lihat Tabel 1):

Tabel 1.
Data Diri Subjek

	Nama (Inisial)	Usia (Tahun)	Alamat	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Kebutuhan
Subjek 1	T	29	Bantul	L	Seniman, <i>Freelance Graphic Designer</i>	SK
Subjek 2	AS	42	Bantul	L	Seniman	SK
Subjek 3	AK	52	Kotagede	P	Seniman	SK
Subjek 4	IS	65	Tegalrejo	L	Seniman	SK
Subjek 5	GW	28	Bantul	L	Mahasiswa ISI Yogyakarta	SO T
Subjek 6	G	26	Bantul	P	Manajer Seni	SO AS dan IS
Subjek 7	H	24	Kotagede	P	<i>Gallery Manager</i>	SO AK

Diketahui subjek 1 (T) telah menggeluti bidang DKV (Desain Komunikasi Visual) sejak tahun 2011 hingga saat ini dan memutuskan mulai berkarir sebagai seniman lukis sejak tahun 2016. Subjek 2 (AS) berkontribusi pada masyarakat dengan *skill* keahliannya sejak 2022 dan memutuskan untuk berkarir sebagai seniman lukis sejak tahun 2008. Berbeda dengan kedua subjek, subjek 3 (AK) memiliki hobi melukis sejak kecil dan memutuskan untuk berkarir sebagai seniman selama 10 tahun berjalan. Sedangkan subjek 4 (IS) memiliki ketertarikan dengan seni sejak kecil yang kemudian ia asah bakatnya pada sekolah seni rupa hingga saat ini masih aktif berkarir sebagai seniman, sehingga IS sudah berkarir selama lebih dari 10 tahun.

Diketahui subjek 5 (GW) merupakan teman T dari masa kuliah dan sedikit banyak mengetahui tentang perjalanan karir T sebagai seorang seniman. Sedangkan subjek 6 (G) merupakan seorang manajer seni yang telah mengikuti AS selama 2 tahun dan IS selama 3 tahun, sehingga G kurang lebih mengetahui proses kreatif yang dialami oleh kedua seniman tersebut. Lalu subjek 7 (H) merupakan putri ketiga AK yang juga terjun dalam bidang seni sebagai manajer *gallery* yang cukup mengenal AK dalam menjalankan profesi sehari-harinya sebagai seorang seniman.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini diawali dengan penentuan topik dan judul penelitian yang dilatarbelakangi oleh peneliti yang melihat peran seni yang begitu besar bagi kehidupan masyarakat. Kemudian, peneliti berusaha untuk mengaitkan hal tersebut ke dalam bidang ilmu yang sedang ditekuni, yaitu psikologi. Timbullah pertanyaan, bagaimana dinamika emosi yang dialami oleh para seniman sehingga dapat menghasilkan karya yang mengandung berbagai macam makna.

Setelah konsep penelitian disetujui oleh dosen pembimbing, peneliti melanjutkan dengan menyusun latar belakang, tujuan, dan manfaat penelitian. Selain itu, untuk memperkuat keaslian penelitian, peneliti melakukan *literature review* dengan mengkaji beberapa jurnal guna mengetahui apakah terdapat penelitian serupa atau tidak. Setelah itu, peneliti juga mengkaji beberapa teori terkait emosi, namun hanya menemukan satu teori yang relevan untuk dijadikan landasan teori dalam penelitian ini, yaitu teori Holodynski Friedlmeier yang menguraikan terkait tahapan dinamika emosi.

Setelah menyusun tinjauan pustaka, peneliti melanjutkan dengan menetapkan metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pengambilan data menggunakan teknik wawancara semi terstruktur sebagai data utama dan observasi tak berstruktur sebagai data pendukung. Subjek penelitian yang digunakan

adalah empat orang seniman seni rupa, khususnya seni lukis, yang telah berkiprah di bidangnya selama lebih dari sepuluh tahun yang telah dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

3. Pengambilan Data Penelitian

Pengambilan data pada subjek pertama (T) dilakukan pada hari Jumat, 01 Juli 2022 pukul 17.16 – 18.01 WIB di kediaman T yang berada di wilayah Bantul. Proses pengambilan data diawali dengan perkenalan terlebih dahulu antara peneliti dengan T, di tengah perkenalan, datanglah A yang merupakan rekan seniman T. Suasana yang dibangun cukup santai dengan duduk lesehan di sebuah ruangan yang biasa digunakan T untuk berkarya. Sebelum mulai pengambilan data, peneliti menjelaskan terlebih dahulu terkait konsep penelitian, kemudian peneliti memberikan *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang berisi pernyataan kesediaan subjek untuk dilakukan pengambilan data, untuk kemudian diisi dan ditandatangani oleh subjek. Selama proses pengambilan data, tidak ada kendala yang berarti bagi peneliti, sehingga proses pengambilan data dapat diselesaikan dalam waktu 45 menit.

Pengambilan data pada subjek kedua (AS) dilakukan pada hari Senin, 04 Juli 2022 pukul 14.38 – 17.23 WIB di Studio Seni milik AS yang berada di Bantul. Proses pengambilan data diawali dengan perkenalan terlebih dahulu antara peneliti dengan AS. Namun sayangnya, keterbukaan AS terhadap peneliti cukup menghambat peneliti untuk melakukan penelitian sesuai prosedur. Setelah berkenalan, AS mempersilakan peneliti untuk duduk, kemudian AS memulai perbincangan yang awalnya membicarakan terkait penelitian yang akan dilakukan peneliti. Namun, AS seperti tidak ingin diinterupsi, lalu peneliti mencoba untuk meminta izin untuk *merecord* perbincangan kami. Pengambilan data wawancara akhirnya dilakukan dengan metode tidak terstruktur, namun peneliti tetap menggali data yang relevan dengan topik penelitian. Sehingga, proses pengambilan data dapat diselesaikan

dalam waktu 2 jam 45 menit. Kemudian, setelah mengakhiri perbincangan, barulah peneliti memberikan *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang dengan senang hati diisi oleh AS.

Pengambilan data pada subjek ketiga (AK) dilakukan pada hari Jumat, 08 Juli 2022 pukul 18.38 – 19.08 WIB di sebuah kedai makanan di wilayah Bantul. Hal ini diputuskan bersama antara subjek dan peneliti karena jadwal subjek yang sangat padat, sehingga peneliti berinisiatif untuk menawarkan diri untuk mendatangi subjek di tempat beliau berkegiatan dan subjek pun tidak merasa terganggu. Proses pengambilan data diawali dengan perkenalan antara subjek dan peneliti, Setelah itu, tanpa basa-basi, peneliti segera menjelaskan konsep penelitian serta memberikan *informed consent* (Lihat Lampiran 4) kepada subjek. Setelah subjek selesai membaca dan mengisi *informed consent*, peneliti segera melakukan pengambilan data. Proses pengambilan data dilaksanakan sangat singkat, namun tidak mengurangi keakurasian data. Proses pengambilan data diselesaikan dalam waktu 30 menit, karena subjek masih akan berkegiatan kembali setelah proses wawancara.

Pengambilan data pada subjek keempat (IS) dilakukan pada hari Jumat, 15 Juli 2022 pukul 19.49 – 21.24 WIB di kediaman IS yang berada di wilayah Tegalrejo. Proses pengambilan data diawali dengan perkenalan terlebih dahulu antara peneliti dengan IS. Sama seperti pada proses pengambilan data terhadap subjek kedua (AS), keterbukaan IS terhadap peneliti juga cukup menghambat peneliti untuk melakukan penelitian sesuai prosedur. Setelah berkenalan, IS mempersilakan peneliti untuk duduk. Sebelum bertemu dengan IS, peneliti telah lebih dulu mengirimkan pengantar skripsi yang berisi tentang konsep garis besar penelitian bersamaan dengan Surat Izin Penelitian (Lihat Lampiran 3), sehingga Ketika dilakukan proses pengambilan data, IS lah yang membuka topik dengan menjabarkan jawaban atas pertanyaan peneliti yang tertera pada pengantar skripsi. Sebelum IS terlalu jauh dalam menjabarkan, peneliti mencoba untuk meminta izin untuk *merecord*

perbincangan kami. Pengambilan data wawancara tetap dilakukan dengan metode semi terstruktur, karena apa yang dijabarkan oleh IS masih sesuai dengan poin-poin yang telah disusun peneliti dalam *guideline* wawancara (Lihat Lampiran 2). Peneliti merasa dimudahkan oleh IS dalam proses pengambilan data karena secara keseluruhan, peneliti hanya melakukan *crosscheck* atas keterkaitan pernyataan dengan topik penelitian, serta menanyakan hal-hal yang belum terjawab. Proses pengambilan data diselesaikan dalam waktu 1 jam 35 menit. Kemudian, setelah mengakhiri perbincangan, barulah peneliti memberikan *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang dengan senang hati diisi oleh IS.

Pengambilan data pada subjek kelima (GW) dilakukan pada hari Sabtu, 27 Agustus 2022 pukul 18.07 – 18.19 WIB di kediaman T yang berada di wilayah Bantul. Proses pengambilan data diawali dengan perkenalan antara subjek dan peneliti terlebih dahulu, kemudian peneliti menjelaskan tujuan dilakukannya wawancara. GW merupakan SO yang dipilih oleh T untuk memvalidasi pernyataan T kepada peneliti. Selain itu, peneliti menjelaskan adanya *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang dikirimkan oleh peneliti melalui *softfile*. Setelah subjek memahami seluruh penjelasan dari peneliti, peneliti segera melakukan pengambilan data. Selama proses pengambilan data, peneliti hanya menanyakan hal-hal yang perlu divalidasi dari pernyataan T, sehingga proses pengambilan data dapat diselesaikan dalam waktu 12 menit.

Pengambilan data pada subjek keenam (G) dilakukan pada hari Sabtu, 27 Agustus 2022 pukul 18.29 – 18.53 WIB di kediaman T yang berada di wilayah Bantul. Proses pengambilan data diawali dengan penjelasan peneliti terkait tujuan dilakukannya wawancara. G merupakan SO yang dipilih oleh AS dan IS untuk memvalidasi pernyataan AS dan IS kepada peneliti. Selain itu, peneliti menjelaskan adanya *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang dikirimkan oleh peneliti melalui *softfile*. Setelah subjek memahami seluruh penjelasan dari peneliti, peneliti segera melakukan pengambilan data. Selama proses pengambilan data, peneliti

hanya menanyakan hal-hal yang perlu divalidasi dari pernyataan AS dan IS, sehingga proses pengambilan data dapat diselesaikan dalam waktu 24 menit.

Pengambilan data pada subjek ketujuh (H) dilakukan pada hari Selasa, 30 Agustus 2022 pukul 20.25 – 20.56 WIB secara *online by call* atas kesepakatan subjek dan peneliti. Proses pengambilan data diawali dengan pengenalan antara subjek dan peneliti terlebih dahulu, kemudian peneliti menjelaskan terkait tujuan dilakukannya wawancara. H merupakan SO yang dipilih oleh AK untuk memvalidasi pernyataan AK kepada peneliti. Selain itu, peneliti menjelaskan adanya *informed consent* (Lihat Lampiran 4) yang dikirimkan oleh peneliti melalui *softfile*. Setelah subjek memahami seluruh penjelasan dari peneliti, peneliti segera melakukan pengambilan data. Selama proses pengambilan data, peneliti hanya menanyakan hal-hal yang perlu divalidasi dari pernyataan AK, sehingga proses pengambilan data dapat diselesaikan dalam waktu 31 menit.

4. Pengujian Keabsahan Data

a. Triangulasi Sumber

Peneliti menguji keabsahan data pada penelitian ini salah satunya dengan menggunakan metode triangulasi sumber dimana peneliti menggunakan *significant others* (SO) untuk memvalidasi pernyataan para subjek. SO yang dipilih oleh peneliti merupakan orang-orang terdekat subjek dan dipercaya mampu untuk memenuhi kebutuhan data penelitian.

b. Triangulasi Metode

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur sebagai data utama, serta observasi tak berstruktur sebagai data pendukung.

5. Temuan Hasil Penelitian

a. Subjek 1

1) Peran seni dan seniman dalam kehidupan masyarakat

Hasil wawancara pada subjek 1 (T) menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan pada persepsi seni di mata masyarakat di kawasan Jakarta dan Yogyakarta. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari antusiasme masyarakat dalam kegiatan berkesenian, entah itu dalam hal mengapresiasi, maupun terlibat langsung dalam kegiatan berkesenian itu sendiri. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau di Jakarta, kita nggak bisa nyajiin “oh ini loh seni, mau dimakan syukur, enggak ya udah.” Sebenarnya masyarakat kadang lebih tahu, cuma mereka kayak malu-malu gitu, “ini sebenarnya apa sih, mas?” Kalau kita pelan-pelan edukasi, mereka tuh akhirnya “oh ternyata seni itu bisa ya berdampingan, enggak yang hanya sebatas ekspresi.”
(T, L, 312-340)

“Kalau di Jogja, aku banyak nemuin seniman yang totalitas, ya hidupnya untuk berkesenian dan banyak seni-seni tradisi. Aku ngelihat banyak masyarakat di sini yang menantikan atau pada akhirnya senang ngelihat contohnya *jathilan*. Terus juga kemarin ada pertunjukan gamelan. Sebenarnya, lebih tertarik sih kalau menurut aku masyarakat di sini. Di Jakarta mungkin tertarik, cuma seni itu ada di lapisan ke berapa gitu. Kebutuhan mereka akan seni itu mungkin ada di bawah.”
(T, L, 341-381)

Meski begitu, berdasarkan pengalaman T, ia pernah melibatkan masyarakat dalam membuat mural bertepatan Ramadan. Hal tersebut juga dijadikan sarana kegembiraan oleh masyarakat sekitar, khususnya anak-anak. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Di Jagakarsa itu aku ngerespon bulan Ramadan. Jadi, kita ngabuburit yang kebablasan, akhirnya sampai sahur *on the wall*, gitu. Itu di mural. Terus juga aku pernah ngebuat sketsa, jadi anak-anak kecil yang ngewarnain.”
(T, L, 1143-1155)

2) Dinamika Emosi

a) Merasakan persepsi

T mengungkapkan bahwa dalam menciptakan sebuah karya, ia dapat menempuh dengan dua macam proses, yaitu berangkat dari wacana atau isu yang sedang terdengar dan secara spontanitas T. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ada yang spontan. Spontan dalam artian berangkat dari wacana sama ya udah aku main gambar aja.”
(T, L, 607-613)

Secara spontan yang dimaksud T yaitu, dengan langsung melukis pada satu kertas kosong tanpa tema apa pun. Hal tersebut diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kadang juga ya udah, langsung aja dengan kertas kosong, terus ngelukis, udah jadi, bingung “ini apa ya”, baru mulai mulai cari-cari tahu “oh ini ada gambar ini, ah udah sambung-sambung cocokologi aja ke sini, sini, sini” gitu udah.”
(T, L, 664-675)

Sedangkan isu yang pernah ia angkat menjadi ide kekaryaannya salah satunya pada saat marak pandemi *covid-19*. T mengungkapkan saat itu pernah membuat karya dengan ide berupa kegiatan isolasi mandiri. Hal tersebut diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau kemarin yang aku buat itu tentang *lockdown*, terus kan isolasi kita ya. Isolasi mandiri. Aku coba bedah karena kan itu baru di kehidupan kita tuh kita nggak boleh kemana-mana. Terus aku coba “isolasi itu seperti apa sih”. Ada yang menarik di Jepang, anak muda di sana tuh menarik diri dari lingkungannya *hikikomori*. Aku tertarik, akhirnya aku ngebahas di situ. Ternyata, ada juga ya bentuk-bentuk isolasi yang seperti ini. Dan aku yang sebagai *graphic designer*, aku khawatir juga awal-awal “wah gimana nih nanti kerjaan, apa segala macam” karena kan banyak juga yang *dicancel*. Dari situ aku coba cari tahu *hikikomori*, terus nah aku sebagai *freelance* juga kan, polanya mirip-mirip seperti itu. Di rumah, nggak ke

mana-mana. Ya, aku ada kekhawatiran “oh, jangan-jangan aku bisa seperti itu”. Akhirnya aku coba bahas itu, terus kasih penawaran bentuk gitu. Karena di situ aku lebih berbicara tentang aku yang sebagai desainer, jadi akhirnya aku di situ pakai karya desain digital.”
(T, L, 759-830)

Lebih lanjut lagi, T mengungkapkan pernah mengangkat isu warna kulit yang dinilai sensitif. Kedua hal tersebut diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Karya yang kedua itu lebih tentang kesenjangan. Aku lebih fokusnya ngebahas *privilege* akhirnya. Aku di situ coba memainkan warna kulit. Kadang kan itu sensitif banget, ya. Orang yang kulit putih lebih punya *privilege*. Kalau sekarang, *good looking* itu lebih punya *privilege*. Akhirnya aku di situ main bentuk-bentuk warna kulit yang aku tumpuk-tumpuk. Aku juga bikin satu ruangan, digital juga, pameran digital aku bikin satu ruangan yang banyak warna-warna kulit yang aku tumpuk.”
(T, L, 840-868)

Kemudian, T mengungkapkan bahwa salah satu karyanya pernah didasari oleh keresahan sosial terkait penggunaan sosial media pada remaja. Hal ini diungkapkan oleh T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku lebih pengen ngulik aja sih, mereka tuh bersosial medianya itu seperti apa sih, karena kan beda ya dengan aku, gitu. Aku yang kebutuhan sosmednya untuk *publish* karya-karya aku, sedangkan mereka tuh seperti apa sih.”
(T, L, 1131-1143)

T juga mengungkapkan bahwa kondisi di lingkungan sekitarnya turut mempengaruhi hasil karyanya. Hal tersebut diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Mungkin secara nggak langsung ada pengaruh juga sekarang aku tinggal di sini, terus bentuk-bentuk yang sering aku lihat ya ayam, burung, daun, itu sedikit mempengaruhi sih ke karya aku. Karena secara nggak sadar juga warna, bentuk, yang kita lihat sehari-hari itu juga berpengaruh di karya kita, gitu.”
(T, L, 688-704)

b) Hasil persepsi diarahkan ke komponen pengukur

T dalam memproses ide menjadi sebuah karya seni melakukan *research*, contohnya pada karya dengan ide keresahan sosial terkait penggunaan sosial media pada remaja, masyarakat khususnya para remaja dilibatkan dalam forum FGD (*Focus Group Discussion*) yang dilakukan oleh T sebagai riset awal untuk kemudian dapat divisualkan ke dalam karya seni. Hal ini diungkapkan oleh T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kemarin di PSBK residensi aku bahas sosial media, itu akhirnya aku melibatkan aku buka FGD, dengan audiensnya anak-anak SMP, SMA.”
(T, L, 1123-1131)

Kemudian, T mengungkapkan bahwa dalam berkarya, seniman perlu melalui beberapa proses, di antaranya melakukan riset, menggambar sketsa, kemudian produksi karya. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Selama aku proses residensi di PSBK itu pertama pasti “apa sih yang mau kita bahas”. Terus ada riset-riset kecil, cari tahu seperti apanya, datanya, segala macam. Terus diskusi, karena kan aku di situ berprosesnya berlima, jadi kita sama-sama diskusi, mengajukan gagasan, akhirnya sampai ke tahap sketsa. Sketsa, terus bentuk yang ditawarkan tuh *relate* nggak sih sama gagasannya. Terus baru produksi karya.”
(T, L, 619-643)

Hal ini diungkapkan pula oleh GW sebagai SO T yang mengungkapkan bahwa T merupakan seorang yang cukup konseptual, sehingga sebelum membuat suatu karya, ia akan membuat konsep terlebih dahulu. GW dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Mas T nih lumayan konseptual. Jadi, pemikirilah ibaratnya. Kalau untuk buat 1 lukisan kayak gitu, ya benar-benar ditulis mungkin.”
(GW, L, 80-91)



Gambar 5. "Paranoid Android" Karya T

Karya seni yang dihasilkan oleh T memiliki aliran naif dengan corak kekanak-kanakan (Lihat Gambar 5). Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“(Alirannya) Naif, iya. Kekanak-kanakan.”
(T, L, 594-596)

Didukung dengan pernyataan GW, dalam wawancaranya, sebagai berikut:

“Aku nyebutnya ini pop pop naif gitu mungkin. Dari segi warna, terus karakter-karakter visualnya naif naif gitu.”
(GW, L, 70-73)

Karena *basic* T mulai berkarya di Kawasan Jakarta, maka T lebih banyak menggunakan warna-warna pop. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku tuh awal datang ke sini dibidang warna aku Jakarta banget. Karena mungkin lebih nge-pop warna-warna yang aku pilih. Terus juga mungkin karena di sana lebih urban, ya.”
(T, L, 712-729)

Hal tersebut dinilai memiliki perbedaan yang sangat signifikan dengan corak warna lukisan di kawasan Yogyakarta yang kebanyakan menggunakan warna-warna dengan kesan

kusam. Hal ini diungkapkan pula oleh T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Beda misalnya dengan yang di sini. Kalau di lukis itu ada yang bilang kalau ini *lethe*, kotor, kusam. Bukan artinya jelek, ya.”

(T, L, 729-738)

Namun, dalam pemilihan warna, T mengaku kini lebih sering menggunakan warna berdasarkan makna yang ingin ia hadirkan dalam karya seninya. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku kalau warna itu kadang ada yang diniati gitu. Karena kan warna juga punya makna tersendiri. Kadang ya udah, sesukanya aku aja, gitu.”

(T, L, 740-747)

- c) Komponen pengukur memberi sinyal ke anggota badan untuk berekspresi sebagai reaksi

T dalam beberapa kesempatan memilih untuk memanfaatkan kemampuannya dalam membuat desain digital terlebih dahulu untuk melihat komposisi warna yang akan digunakan dalam karyanya. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau sekarang aku sama sih prosesnya, cuma nggak terlalu dalam mungkin. Aku suka dengan sesuatu, aku cari tahu, terus aku sket-sket. Aku lebih banyak nabung sketsa. Terus baru habis itu aku lukis di kanvas. Kadang ada proses dari sketsa manual itu aku digitalin dulu. Coba ngelihat komposisinya, warnanya.”

(T, L, 643-663)

Hal ini juga disampaikan oleh GW, bahwa T memang memulai kegiatan berkaryanya dari membuat sketsa dan membaca banyak referensi dari buku. GW dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Biasanya sketsa. Iya mas T tuh biasanya sketsa, terus dikasih lihat gitu, kadang. Terus ya paling dari bacaan-bacaan juga mungkin,”

(GW, L, 120-124)

Kemudian, karena dirasa terjadi pemborosan media seperti kanvas dan cat yang digunakan, T memilih untuk menabung sketsa di berlembar-lembar kertas daripada langsung melukiskannya di kanvas. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Sekarang aku lebih bereksperimennya di sketsa. Sebelum berpindah ke kanvas, aku lebih banyak bikin sketsa. Kadang cuma asal coret, terus ya udah taruh terus coret lagi, “oh ternyata kertas satu dan kertas dua tuh bisa dikombinasi,” gitu. Akhirnya, jadi satu karya, satu kesatuan.”

(T, L, 918-939)

d) Melakukan timbal balik dari reaksi sebagai bentuk kepekaan.

T mengaku memperoleh *insight* untuk mulai berkarya ketika ia merasa bosan dalam menjalankan pekerjaannya. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Nah, di kerja aku ngerasa bosan dengan rutinitas kerja kantor. Akhirnya, mulai enam bulan kerja gaji aku sisipin untuk beli alat-alat.”

(T, L, 55-77)

Kemudian, T merasakan kesenangan ketika mulai menggeluti cabang seni lukis, setelah sebelumnya ia menggeluti dunia desain grafis. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Awalnya nggak ada niatan mau ke sini (seni lukis). Cuma, saat itu senang aja ngelakuinnya. Terus aku kayak nemu mainan baru.”

(T, L, 98-108)

e) Munculnya reaksi diri yang bersifat simultan.

T mengungkapkan bahwa emosi memiliki peran penting dalam proses berkarya seorang seniman. Ketika emosi yang dirasakan sedang meletup-letup, seniman dapat dengan cepat menyelesaikan karya karena emosi merupakan energi yang

digunakan oleh seniman untuk menciptakan sebuah karya. Hal ini diungkapkan T melalui pernyataannya, sebagai berikut:

“Biasanya kalau emosi yang meletup-letup tuh bisa cepat berkarya. Jadi kayak energinya banyaklah, nggak habis-habis. Kadang aku kalau berkarya lama-lama, justru malah ujung-ujungnya “kok jelek ya kelihatannya karyanya.” “Ah udahlah, nggak usah diterusin, nanti aja.” Karena mungkin emosinya nggak dapat. Beda saat aku pertama kali memulai. Kan lebih meletup-letup, terus lama-lama mungkin habis, terus ngelihat mau dilanjut, “aduh malas banget” “kok jelek” “kok ini jadi begini ya bentuknya,” kayak gitu.”

(T, L, 886-915)

T mengungkapkan dalam berkarya, ia lebih banyak melakukan eksperimen terhadap karyanya, seperti berusaha untuk “merusak” karyanya sendiri. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kadang aku udah buat karya yang sesuai sketsa, objek-objeknya, apa segala macam. Dari awal yang aku rencanakan tuh udah jadi di kanvas, gitu. Cuma kadang tuh aku nambahin gitu loh, banyak maunya “ah ini warnanya masih kelihatan halus nih,” aku rusak sedikit. Coba lebih rusak terus dikasih objek-objek tambahan, kayak gitu.”

(T, L, 947-963)

T mengungkapkan bahwa emosi juga mempengaruhi seniman dalam melihat kembali karya yang telah dibuat. Seperti halnya sebuah karya yang telah selesai dikerjakan hari ini dilihat kurang menarik, esok hari karya tersebut akan terlihat jauh lebih menarik. Hal ini diungkapkan pula oleh T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau udah jadi, terus baru “kok ini begini ya” “kok kurang ya”. Contohnya karya ini (menunjuk karya yang ada di pojok ruangan). Aku kemarin-kemarin lihat “kok begini ya” akhirnya kan aku tambah-tambahin lagi. Kan aku lebih lamanya di proses sketsa, ya. Kadang ada yang kayak gitu. Jadi aku tinggal seleksi doang mana yang menurut aku saat ini kurang atau malas gitu, aku pinggirin

dulu. Nah, kadang tuh yang saat ini kita lihat kurang, besok tuh bisa kita lihat bagus juga, gitu. Jadi, balik lagi tergantung emosinya.”

(T, L, 1018-1050)

- f) Munculnya reaksi badan dan ekspresi perasaan yang memotivasi munculnya perilaku.

Ketika awal memasuki dunia seni lukis, T yang memiliki *basic* sebagai *graphic designer* yang biasa berkesenian menggunakan media digital, mengaku pernah diolok-olok oleh temannya karena dianggap tidak bisa menggeluti bidang baru ini. Namun dengan tekad yang kuat, T mulai mengasah kemampuannya dalam melukis menggunakan media kanvas dan cat. Hal ini diceritakan oleh T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ngelukis tuh awalnya aku juga dikata-katain “Kamu tuh gabisa ngelukis pakai cat akrilik.” Cuma, namanya orang baru senang, digituin kan “Wah gua buktiin nih gua bisa nih.” Terus lama-lama ya belajar, belajar, ketemu seniman-seniman juga, terus nyoba-nyoba media, catnya gitu.”

(T, L, 125-142)

T dalam menyelesaikan karyanya membutuhkan waktu sekitar tiga hari hingga seminggu, tergantung ukuran dan medianya. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tergantung ukuran, medianya. Cuma kalau aku paling seminggulah atau kadang bisa tiga hari. Ya maksimal semingguanlah kalau untuk saat ini.”

(T, L, 975-994)

GW juga mengungkapkan bahwa dalam waktu kurang lebih sebulan T, dapat menyelesaikan kurang lebih 3 karya. Hal ini diungkapkan GW dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Paling kalau sebulan itu, kalau niat ya itu pernah pas pertama datang ke sini, itu nggak nyampe sebulan kayaknya. Jadi 3 karya lebih, kayaknya. Ya mungkin

sesuai ukuran, ya kalau besar gitu ya sebulan, sebulan kurang.”
(GW, L, 143-151)

Selain itu, T mengungkapkan bahwa ia hampir tidak pernah membuat karya dalam jangka waktu yang mepet. Namun, biasanya waktu terasa mepet karena T sering merasa ada yang kurang dalam karyanya, sehingga ia memilih untuk bereksperimen kembali dengan karya seninya. Hal ini diungkapkan T dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau kepepet mungkin iya, ya. Cuma aku pernahnya itu paling saat mau pameran. Ya itu ngelihat “wah ini ada yang kurang nih,” sebenarnya udah jadi, hitungannya udah jadi. Cuma karena BM (Banyak Mau) itu sih, mau ditambah-tambah in lagi. Akhirnya waktunya mepet. Kalau misalnya bikin mepet itu jarang sih aku. Paling kalau *design*, aku sering. Kalau karya seni rupa, enggak.”
(T, L, 1059-1078)

b. Subjek 2

1) Peran seni dan seniman dalam kehidupan masyarakat

Hasil dari wawancara dengan subjek 2 (AS), menunjukkan bahwa seni di mata masyarakat tidak lebih dari sekedar momen keindahan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat dalam menyikapi sebuah karya seni misalnya di dalam galeri seni, masih hanya sekedar menikmati keindahan tanpa memahami makna di balik karya tersebut. Sikap ini dinilai sebagai karakteristik *tourisme* masyarakat yang tidak terlalu dalam dalam memahami sesuatu. Hal ini diungkapkan oleh AS, dalam pernyataannya sebagai berikut:

“Kalau kamu membuat *checklist*, ini ada 100 karya, pameran. Ada 100 orang masuk, satu per satu, kamu *check*. Berapa orang yang berhenti pada sebuah karya lebih dari 3 menit atau 3 menit dia diam di depan karya. Kan biasanya nih orang nonton pameran nih ya, set, “hmm oke”, “hmm oke”, “hmm oke”, set, *mandeg*, gitu.”
(AS, L, 351-367)

“Aku nggak tahu, konsepnya kemudian orang tercengang, dengan orang *selfie*, itu sebenarnya sensasinya itu apa, gitu. Kalau *selfie* tuh apakah ada konsepnya dengan tercengang itu karena dia punya nalar *traveller*, kalau kemudian *selfie*, itu kemudian *touristic*, karena kecenderungan *selfie* kan kecenderungan turis. *Ckrek*. Kayak gitu. Ha, karena kemudian seni rupa ini kan hari ini kemudian masuk ke wilayah turis, kacamata turis, turisme. *Tourism* itu bagaimana kebiasaan turis yang tidak terlalu dalam dalam memahami sesuatu, hanya sebatas momen keindahan “woah indah sekali” *ckrek* gitu, dah.”
(AS, L, 420-448)

Melalui pernyataan AS di bawah ini, maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat dalam memahami estetika sebuah karya hanya dalam ruang lingkup yang terjadi di dalam akademi seni rupa. Padahal, estetika sebuah karya seni ini sangat luas ruang lingkungannya. Contoh yang AS berikan adalah dengan keaktifannya dalam mengkaji sebuah estetika seni di kampung. Pernyataan AS sebagai berikut:

“Estetika yang kamu bayangkan di akademi ISI sana, itu nggak ada kaitannya sama estetika yang ada di kampung.”
(AS, L, 543-550)

AS mengaku mendapatkan kesulitan dalam menjalani kehidupan bermasyarakatnya. Hal ini dikarenakan sikap subjektif yang selalu dimiliki AS. Ketika berada di ruang *public*, AS mengaku memilih untuk menyalurkan aspirasinya pada sebuah karya, daripada menjelaskan pada masyarakat terkait dengan pemikirannya. Hal ini juga diungkapkan oleh AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ketika aku diberi kesempatan untuk berada di *public* dan disuruh memberikan gambaran tentang “sebaiknya gimana, ya?” Aku punya imajinasi yang subjektif sekali. Aku merasa yakin “begini loh, yang bagus.” Kayak gitu. Itu kemudian menjadi menjadi persoalan sendiri untuk masyarakat, “wah ini agak aneh. Nggak jelas.” Ya karena aku memang suka ketidakjelasan yang kemudian aku berusaha untuk merealisasikan meskipun hanya sebatas visual.”

(AS, L, 122-145)

Selain berkarya dengan lukisan, AS mengaku pernah membuat tulisan berupa sebuah kajian seni rupa yang berada di Juminahan. Tulisan tersebut diberi tajuk Seni Rupa Juminahan. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Akhirnya aku menulis, salah satu tulisanku itu tentang Seni Rupa Juminahan.”
(AS, L, 504-509)

Tulisan Seni Rupa Juminahan karya AS menitikberatkan pada seni rupa di kampung, khususnya Kampung Juminahan yang memiliki imajinasi pembebasan atas hidup yang lebih baik. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi aku pengen ngomongin bahwa pemahaman seni rupa di kampung itu punya imajinasi pembebasan atas hidup yang lebih baik.”
(AS, L, 510-516)

Selain menulis, AS juga berperan aktif dalam mengolah seni menjadi media untuk memahami masyarakat, serta sebagai media kritis masyarakat yang diolah menggunakan pendekatan pertunjukan dan visual. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Terus aku bikin yang namanya kegiatan bagaimana seni menjadi sebuah media untuk memahami masyarakatnya. Terus, aku bikin yang namanya seni sebagai media kritis masyarakat. Dengan pendekatan pertunjukan, visual.”
(AS, L, 591-603)

AS dalam perannya tersebut, akhirnya lagi-lagi menyorot kampung Juminahan untuk kemudian ia buat *project* Sejarah Juminahan yang diisi dengan pameran, pertunjukan, dan *workshop*. Hal ini disampaikan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku bikin pameran sejarah Juminahan di Cemeti, buat *project* Sejarah Juminahan.”
(AS, L, 640-644)

“Aku menemukan bahasa sandi masyarakat Juminahan, namanya bahasa AND. Jadi kalau omong tuh andakandu anda apa gitu, AND kayak gitu. Nah, itu aku catat. Aku bikin rumusnya, terus bikin *performance* percakapan dan *workshop*.”
(AS, L, 651-670)

Selain mengadakan berbagai kegiatan, pada saat itu AS juga menerbitkan sebuah majalah kampung yang diberi nama MaJum (Majalah Juminahan). Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Dulu sampai bikin majalah kampung MaJum Majalah Juminahan.”
(AS, L, 990-993)

Pengalaman-pengalaman AS dalam berkesenian di antara masyarakat juga dibenarkan oleh G yang mengungkapkan bahwa AS merupakan seniman yang mulanya berfokus pada organisasi dan komunitas. AS sebagai seniman juga merupakan seorang aktivis yang memanfaatkan kemampuannya dalam bidang seni rupa untuk terjun ke masyarakat. Hal ini diungkapkan G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“AS dia grafis, walaupun karya-karyanya memang lebih kepada wilayah *drawing*. Terus juga beberapa kali dia itu sebenarnya lebih intensitas kepada kerja organisasi dan komunitas. Sampai pada masanya itu melewati *boom* seni rupa itu dia nggak gitu tertarik sama seni rupa tuh apa sih, gitu. Dia lebih orang yang sangat aktivis dan organisasional pokoknya. Sampai setelah *boom* seni rupa lewat, dia baru menyadari bahwa oke, mulai gambar mulai gambar, ternyata “oh ternyata ini ya gitu, ternyata yang aku jalani, ternyata bakal aku pilih” dan intensitas sampai dengan hari ini.”
(G, P, 19-38)

2) Dinamika Emosi

a) Merasakan persepsi

AS mengungkapkan bahwa ide itu dapat diperoleh dari mana saja. Bahkan, AS mengaku mudah terdistract oleh hal-hal lain ketika sedang dalam proses berkarya. Hal-hal lain yang

menjadi “pengganggu” itulah yang menurut AS dapat menjadi ide dalam karyanya selanjutnya. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tapi juga dulu, ketika aku berkarya, kemudian ada sesuatu yang datang, entah itu tamu atau sebuah isu, aku mudah teralihkan. Ini kamu datang, aku ngobrol dengan kamu, kamu bisa tak jadikan inspirasi, bisa jadi nanti saya melukiskan kamu dan apa yang kita obrolkan.”

(AS, L, 27-38)

AS mengaku mudah untuk mendapatkan ide penciptaan karya melalui benda-benda di sekitarnya yang kemudian dimodifikasi dalam bentuk yang indah. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Sudah beberapa tahun ini, aku selalu menggambar tentang benda-benda yang aku modifikasi menjadi sesuatu yang menurutku itu indah.”

(AS, L, 233-240)

“Aku hanya waktu itu pernah membeli makanan mie yang digulung-gulung lalu digoreng, itu. Kalau digoreng, tak lihat bagus. Seperti aku menggambar tentang makanan gitu, aku teringat, terus ingatanku itu tak gambar, meskipun kemudian yaudah gambarnya terlihat tidak jelas.”

(AS, L, 243-257)

Hal tersebut diperkuat oleh G sebagai SO AS yang mengungkapkan bahwa AS dalam berkarya cenderung mendapatkan ide dari kehidupan sehari-hari. G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ide itu ada terus ya, aku ngerasa sih mereka (AS dan IS). Dari mananya itu bisa sangat banyak. Hampir semuanya sih. Maksudnya semua perilaku apa pun yang mereka lakukan di situlah mereka tahu-tahu bisa kepikiran apa. Kehidupan sehari-hari.”

(G, P, 242-250)

b) Hasil persepsi diarahkan ke komponen pengukur

AS mengungkapkan bahwa dalam pemilihan warna, seniman sering mengategorikan berdasarkan era jaya masing-masing seniman. Contoh seniman dengan tahun kelahiran 80an akan memilih warna dengan warna tanah khas kejawaan, lain halnya dengan seniman dengan tahun kelahiran 90an akan memilih warna dengan corak warna *pink*. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“dan menegaskan pewarnaan kalau yang tua tidak jauh dari warna tanah, kejawaan sekali sampai yang muda yang hanya *pinky* gitu.”
(AS, L, 320-327)

AS mengaku pernah melukis banyak foto dokumenter hanya untuk menguji apakah dirinya masih memiliki ketertarikan dalam dunia seni rupa atau tidak. Hal ini kemudian dijadikan AS sebagai motivasi untuk menyelesaikan banyak karya lukis dengan potret Soekarno dan foto dokumenter lainnya. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku hanya mau mengetes “oh, aku masih tertarik dengan keindahan” dibuktikan dengan aku bisa berkonsentrasi dalam satu hari satu jam atau dua jam menggambar foto dan memahami cerita di balik foto ini.”
(AS, L, 274-285)

Lukisan tersebut dibenarkan adanya oleh G, namun G tidak mengetahui apa alasan di balik adanya lukisan bertemakan foto dokumenter tersebut. Hal ini diungkapkan G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kemarin pameran yang di Godean itu tahu-tahu nggak tahu tuh kok ada gambar Soekarno apa Soeharto itu. Heran aku, aku juga nggak tahu dia ini mau kemana sih, Ya gitu lah kadang dia tuh. He em (yang putih gambar Soekarno). Tapi belum selesai kan, jadi aku nggak tahu sama dia sebenarnya karyanya mau dibawa kemana sekarang,

karena dia benar sedang dalam perubahan besar kayaknya. Berubah drastis.”
(G, P, 512-531)

- c) Komponen pengukur memberi sinyal ke anggota badan untuk berekspresi sebagai reaksi

AS mengungkapkan bukti bahwa ia masih memiliki ambisi dalam berkarya yaitu dengan ia masih mampu melalui proses-proses dalam berkarya, di antaranya ketika ia melukiskan foto dokumenter dalam jumlah yang banyak, ia selalu memahami makna di balik foto tersebut terlebih dahulu sebelum melukiskannya di atas kanvas. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku bisa berkonsentrasi dalam satu hari satu jam atau dua jam menggambar foto dan memahami cerita di balik foto ini.”

(AS, L, 280-285)

Proses dalam berkarya juga meliputi para seniman harus mampu membayangkan perspektif dari penonton. Sehingga, ketika berkarya, para seniman harus mampu bagaimana caranya menciptakan daya tarik pada karyanya untuk menarik minat penonton untuk memahami makna di balik karyanya. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ketika aku harus berpameran dengan 99 seniman dan 99 karya yang lain, aku harus benar-benar kemudian membayangkan seberapa kuat aku membangun visualku ini. Membuat orang berhenti kalau hari ini membuat orang yang *selfie*.”

(AS, L, 407-419)

- d) Melakukan timbal balik dari reaksi sebagai bentuk kepekaan.

Hasil wawancara dengan AS mengungkapkan bahwa dalam berkarya, AS melakukannya secara *continue*, sehingga antara karya satu dengan lainnya ia bentuk sebagai satu kesatuan dalam sebuah cerita. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

"Jadi, aku itu kalau melukis berdasarkan cerita, jadi ketika aku melukis di satu kanvas, itu aku memikirkan seperti ada kelanjutannya. Nah, nanti ketika satu karya selesai, maka akan ada satu karya lainnya secara *continue*." (AS, L, 7-20)



Gambar 6. Karya AS

Selain itu, AS mengaku pernah mengalami kebingungan apakah ia masih memiliki ketertarikan di dunia seni rupa atau tidak. Hal ini kemudian memotivasi AS untuk mencoba kembali berkarya. AS mengungkapkan bahwa hal tersebut dijadikan sebagai ajang untuk mengetes ambisi AS dalam berkarya. Kemudian AS membuktikan bahwa ia masih mampu menghasilkan karya dalam jumlah yang banyak (Lihat Gambar 6). Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

"Pertanyaanku kemudian "apa aku masih tertarik dengan keindahan fotografis, keindahan realistis?" Tak coba (menggambar) foto-foto dokumen lawas itu. Oh ya masih bisa ya, aku. Dari Februari, Maret, April, Mei, aku bisa nggambar-nggambar foto-fotonya Soekarno dengan jumlah yang banyak." (AS, L, 259-274)

Kemudian, AS mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara orang dengan pengalaman berkarya dan orang dengan bakat seni. Perbedaan tersebut tidak dapat dilihat,

namun dapat dirasakan. Dimana hasil karya orang dengan pengalaman memiliki intensitas berkarya lebih banyak, sehingga emosi yang dihadirkan oleh orang akan lebih terasa. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku nggambar pakai pensil, karena aku sudah menggambar berratus-ratus kertas dengan orang yang baru menggambar dengan pensil. Ya dia memang berbakat, tapi hanya baru menggambar 10 kertas, meskipun kemiripannya itu lebih mirip yang 10 kertas, tapi kalau pakai rasa, intensitas per 100 lebih ini, beda mbak. *Deepnya* beda.”
(AS, L, 457-474)

e) Munculnya reaksi diri yang bersifat simultan.

Kemudian, AS juga mengungkapkan bahwa berbicara tentang emosi, seorang seniman selalu memiliki emosi tersendiri atas karyanya. Namun, ketika karya tersebut dipamerkan dalam ruang publik, karya tersebut memiliki emosi yang berbeda bergantung pada bagaimana penonton memaknai emosi pada karya tersebut. Maka, disimpulkan oleh AS bahwa emosi yang terkandung dalam karya seni sifatnya subjektif. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Karena kebetulan kalau ngomongin bagaimana relasi-relasi emosi itu kemudian menjadi hubungan aku punya emosi membuat ini, tapi ketika ini berada di ruang *public*, ini berefek atas emosi orang.”
(AS, L, 372-380)

“Iya, benar (emosi yang ada di suatu karya sifatnya subjektif).”
(AS, L, 392)

AS juga mengaku bahwa ia memiliki kebiasaan berkarya berdasarkan cerita. AS sering menjadikan banyak karya menjadi sebuah cerita yang *continue*, sehingga ketika satu karya selesai, ia tidak mudah menghentikan kegiatan berkaryanya. AS akan terus membuat karya hingga menurut persepsinya, cerita itu

sudah selesai. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Selesai (membuat karya) gitu, dalam hitungan hari, jamlah, aku bisa membuat yang lainnya. Ketambahan lagi, buat (karya). Nggak ada (rasa puas), mbak.”
(AS, L, 299-307)

- f) Munculnya reaksi badan dan ekspresi perasaan yang memotivasi munculnya perilaku.

Pada saat mengerjakan lukisan foto dokumenter, AS dapat menghabiskan waktu hingga 1-2 jam per hari. Hal ini diungkapkan AS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Aku bisa berkonsentrasi dalam satu hari satu jam atau dua jam menggambar foto dan memahami cerita di balik foto ini.”
(AS, L, 280-285)

c. Subjek 3

- 1) Peran seni dan seniman dalam kehidupan masyarakat

Hasil wawancara dengan subjek 3 (AK) mengungkapkan bahwa masyarakat memiliki konsep bahwa suatu karya merupakan penggambaran serta merta emosi senimannya. Hal ini dinilai merupakan konsep yang keliru oleh AK, karena pada hakikatnya, seniman juga merupakan makhluk sosial yang pastinya memiliki emosi yang beragam. Kemudian, emosi-emosi tersebut tidak serta merta dituangkan melalui karya seni, hanya emosi yang terarah sajalah yang terkandung dalam setiap karya. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Mungkin selama ini orang sudah terbiasa berkonsep bahwa seniman itu dengan segala emosionalnya sudah serta merta dalam proses berkarya. Itu mungkin selama ini keliru. Karena bagaimanapun seniman itu kan manusia, dia juga makhluk sosial. Okelah dia dari sisi senimannya dia aktif di studio, tapi ketika dia jadi makhluk sosial, dia juga akan seperti orang pada umumnya.”
(AK, P, 858-879)

AK mengungkapkan bahwa seniman sebagai masyarakat sosial harus memiliki sifat ingin membangun kontribusi kepada masyarakat luas, khususnya dalam memajukan bidang seni itu sendiri. Maka, AK berpendapat bahwa seorang seniman harus memiliki kepekaan serta daya kritis yang tinggi dalam hidup bersosial masyarakat. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ketika perupa berkarya, oke dia fokus di studio. Tapi, ketika dia berada di lingkungan sosial masyarakat, dia juga harus mempunyai nilai kepekaan, daya kritis. Dia harus memiliki perilaku *handarbeni*, *handarbeni* itu istilahnya sifat memiliki yang besar untuk kemajuan seni rupa itu sendiri.”

(AK, P, 192-207)

AK menceritakan pengalamannya dalam membantu anak-anak dengan kondisi *stunting* dengan memanfaatkan kemampuannya yaitu melukis. Melalui lukisan, AK dan rekan-rekannya melakukan penggalangan dana dengan menjual karya untuk kemudian hasilnya digunakan untuk menyalurkan bantuan kepada anak-anak dengan kondisi *stunting* agar mereka mendapatkan kebutuhan gizi yang layak. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Sekarang kita tahu banyak sekali di sosial masyarakat kita salah satu contoh adanya anak-anak *stunting* yang jadi topik, anak-anak yang kekurangan gizi, itu mau tidak mau juga tidak bisa lepas dari pemikiran kita sebagai seorang anggota masyarakat bagaimana kita bisa ikut *handarbeni* di situ, menjadi bagian dari masyarakat luas. Nah, yang bisa kita lakukan salah satunya dengan cara ikut berperan aktif misalnya dengan menggalang dana kemudian kita menjual karya kita, nanti hasil dari penjualan karya itu bisa dipergunakan untuk anak-anak yang menderita kekurangan gizi. Ini pernah kita lakukan tahun 2022 awal bulan Maret. Nah, itu 100% hasil penjualan kita serahkan ke panitia untuk dikelola agar bisa membantu anak-anak yang kekurangan gizi. Itu salah satu contoh.”

(AK, P, 225-273)

2) Dinamika Emosi

a) Merasakan persepsi

AK mengungkapkan bahwa dalam perjalanan berkaryanya, AK pernah menggelar sebuah pameran tunggal dengan mengangkat isu tentang keresahan terhadap kemajuan teknologi yang dirasakan oleh masyarakat. Salah satu keresahan yang diangkat adalah terkait dampak kemajuan teknologi terhadap hubungan sosial kekeluargaan. Ketika waktu yang harusnya digunakan untuk berkumpul dan bercengkerama dengan keluarga, namun banyak anggota keluarga yang memilih asyik dengan *gadget*nya. Selain itu, keresahan orang tua sebagai pendidik anak yang merasakan anaknya mulai memiliki ketergantungan dengan *gadget* juga turut menjadi sebuah ide dalam menciptakan sebuah karya. AK merefleksikan keresahan-keresahan tersebut ke dalam tema pameran tunggal yang ia gelar. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Pameran tunggal saya yang ketiga di Solo itu mengupas tentang keresahan-keresahan kita terhadap kemajuan teknologi yang sudah sedemikian pesat yang itu kemudian kita rasakan membawa dampak bagi perkembangan hubungan sosial kekeluargaan jadi banyak orang menjadi kurang peka terhadap sekitarnya. Karena masing-masing asyik dengan *gadget*nya. Nah, itu saya refleksikan, saya aktualisasikan di tema pameran saya yang ketiga di Solo.”
(AK, P, 282-304)

“Jadi, waktu sebelum pandemi, Jogja itu kan dirasakan anak-anak kecil, bahkan ada anak TK, masih bayi bawa hp untuk mainan, dan itu sangat meresahkan orang tua sebagai pendidik dan bagi psikologi anak sendiri itu juga akan mengganggu perkembangan psikologi.”
(AK, P, 311-328)

AK juga mengungkapkan bahwa dalam kesehariannya ketika berkarya, ide dapat diperoleh dari mana saja. Contohnya ketika AK melakukan lukis *on the spot*, hal-hal yang ditangkap

di depan matanya dapat dijadikan sebuah ide dalam berkarya.

Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Idenya bisa dari keseharian yang ada di sekitar kita.”
(AK, P, 393-396)

“Saya sekarang lebih banyak lukis *on the spot* di luar. Lukis *on the spot* itu jadi menangkap segala objek di luar studio.”

(AK, P, 744-750)

Hal ini diperkuat dengan ungkapan H dalam wawancara, sebagai berikut:

“Sebenarnya kalau untuk ide inspirasi ke karya, beliau itu cenderung spontan, ya. Misal, beliau lagi pergi ke pasar, tiba-tiba nanti di rumah juga melukis yang memang tadi dia lihat di pasar, gitu. Jadi, idenya juga tidak muluk-muluk, tapi idenya tuh hanya mengambil hal yang pernah terjadi atau mungkin sesuatu yang dia lihat di sekitarnya, seperti itu sih. Dia cenderung melukis kegiatan sehari-hari.”

(H, P, 271-287)

AK melukis secara *on the spot* juga diungkapkan oleh H sebagai SO AK. Hal ini diungkapkan H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Lukisan-lukisan yang AK buat secara *on the spot* itu juga (beraliran) impresionisme.”

(H, P, 166-169)

b) Hasil persepsi diarahkan ke komponen pengukur

AK mengungkapkan bahwa dirinya seorang pelukis dengan aliran ekspresionisme. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“(Jenis aliran lukis) ekspresif.”

(AK, P, 374)

Aliran yang AK tunjukkan pada setiap karyanya menurut H terdapat dua aliran, selain ekspresionisme, H juga melihat AK merupakan seniman yang memiliki aliran impresionisme,

tergantung pada objek apa yang dilukiskan. Hal ini diungkapkan H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau AK itu alirannya ada dua, sih. Beliau sering melukis ekspresionisme dan juga impresionisme. Dan itu tergantung objek yang ia lukis.”

(G, P, 117-121)

- c) Komponen pengukur memberi sinyal ke anggota badan untuk berekspresi sebagai reaksi

AK mengungkapkan bahwa dalam berkarya, ia memvisualisasikan idenya dalam bentuk simbol. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Terkadang tidak harus secara visual kemudian saya menggambarkan berbentuk teh, gitu. Jadi, bisa dengan simbol-simbol, bisa yang lain, atau bisa jadi kalau pelukis ekspresif itu kan kita hanya menangkap pesan-pesan yang orang sudah tahu bahwa “oh itu gambar teh,” misalnya. Jadi, tidak harus benar-benar wujud teh.”

(AK, P, 719-736)



Gambar 7. "Moonlight" Karya AK

AK juga mengungkapkan bahwa ia menggunakan simbol penari perempuan sebagai ciri khasnya dalam berkarya, hal ini mengandung filosofi menurut AK yaitu seorang penari dengan gerakannya dimaknai sebagai kehidupan manusia yang selalu bergerak secara dinamis dan perempuan sendiri dimaknai oleh AK sebagai sebuah energi kehidupan (Lihat Gambar 7).

Kemudian tarian tradisional juga dimaknai sebagai semaju apa pun jaman, kebudayaan tetap menjadi sesuatu yang dibanggakan. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, kenapa saya memilih simbol penari, itu karena saya anggap itu relevan identik dengan stimulus bahwa manusia itu bergerak. Bergerak biasa, maju, *upgrade*, nah itu saya simbolkan dengan simbol gerak tari. Kenapa saya sering lebih banyak melukis penari perempuan, sebenarnya itu bukan lagi berbicara masalah *gender*, tapi saya pikir bahwa energi perempuan itu energi kehidupan. Saya menganggapnya sebagai ibu bumi. Dengan kita menghayati, memahami peran ibu bumi, kita akan bisa menghargai, menghormati semua yang dilahirkan di dalam semesta, gitu. Terus mungkin juga tipe-tipe tradisional itu *culture* di situ saya beranggapan bahwa semaju apa pun kemajuan jaman, seni tradisi, kebudayaan, itu tetap harus kita jaga. Kemudian kita *combine* agar bisa sejalan dengan kemajuan jaman.”
(AK, P, 757-795)

Hal ini diungkapkan pula oleh H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Salah satunya AK itu sering melukis seorang penari-penari”
(H, P, 227-228)

d) Melakukan timbal balik dari reaksi sebagai bentuk kepekaan.

AK mengungkapkan bahwa kegemarannya dengan kegiatan melukis merupakan suatu bakat yang harus terus diasah karena bakat tersebut merupakan pemberian Tuhan yang harus dirawat. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi ini semacam bentuk rasa syukur dari pemberian Tuhan, bakat yang harus kita rawat.”
(AK, P, 92-96)

Selaras dengan pernyataan H yang mengungkapkan bahwa kegemaran AK dalam melukis merupakan panggilan dari hati,

sehingga karya-karya yang diciptakan murni perwujudan panggilan dari hatinya. Hal ini diungkapkan H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, alasan AK untuk memilih jalur karir di dunia seni itu ya karena memang itu adalah panggilan dari hatinya. Jadi, beliau itu adalah orang yang melakukan sesuatu dari hati. Begitu juga ketika ia berkarya, pasti ada perasaan-perasaan dimana dia itu harus melakukan sesuatu atau mungkin membuat karya tentang sesuatu yang memanggil, gitu. Jadi, karya-karyanya juga didasari dari lubuk hatinya yang dalam dan juga alasan dia kembali melukis ya karena memang itu adalah panggilan dari hatinya, seperti itu.”
(H, P, 97-114)

e) Munculnya reaksi diri yang bersifat simultan.

Hasil wawancara dengan AK mengungkapkan bahwa seniman dalam berkarya selalu mengekspresikan emosi ke dalam suatu karya. Namun, AK menegaskan bahwa menjadi seorang seniman, harus mampu mengatur emosi sehingga emosi yang akan dimunculkan dalam karya tidak bercampur dengan emosi pribadi seorang seniman yang tidak relevan. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Sebenarnya setiap kita berkarya itu kita mengekspresikan. Setiap kali kita entah itu kita sedang dalam situasi sedih, gembira, apa pun itu mestinya kita yang bisa *manage*. Kita harus mengontrol rasa kita ketika kita berkarya. Jadi, kalau kita lagi sedih ya bagaimana jangan sampai kita terhanyut dalam kesedihan, tapi kita tidak berbuat sesuatu.”
(AK, P, 418-435)

“Emosi memang diperlukan oleh suatu karya, tapi emosi yang terarah. Jadi, apalagi saya pelukis ekspresif, saya butuh emosi, saya butuh nyawa untuk lukisan saya, artinya emosi di sini sebetulnya menggambarkan sebagai satu kekuatan, *power*, dan itu bisa saya dapat ketika saya bisa mengendalikan diri saya, ketika saya ada dalam situasi apa pun itu.”
(AK, P, 570-587)

“Benar, semua pelukis menuangkan apa yang dia rasakan, itu ekspresi. Tapi, pengendapan-pengendapan nilai-nilai hakiki manusia itu kan tetap harus dipunyai kan. Jadi, kalau saya beranggapan bahwa karya itu tidak lepas dari psikologi si perupanya.”

(AK, P, 641-651)

Hal ini diperkuat oleh pernyataan H yang mengungkapkan bahwa seniman dalam berkarya selalu didukung oleh ikatan emosi yang dialami seniman itu sendiri. Hal ini diungkapkan H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, kalau secara kekaryaannya memang seniman membuat karya pasti dengan ikatan perasaan ya, termasuk juga emosi. AK juga termasuk seniman yang memang menggunakan emosinya untuk berkarya. Jadi, misalnya pun dia sedang sedih, sedang gembira, atau mungkin melihat sesuatu yang mungkin membuat hatinya untuk bergerak untuk membuat karya ya beliau akan melakukan itu. Jadi, menurut saya memang karya-karyanya juga berdasarkan dari hatinya dan juga dari emosinya.”

(H, P, 298-314)

AK mengungkapkan bahwa emosi yang dirasakan seniman di tengah proses berkarya sedikit banyaknya akan mempengaruhi emosi yang tertuang dalam karya, tergantung bagaimana seniman mengelola emosinya tersebut. Karena menurut AK, jika emosi tidak dikelola dengan baik, maka karya yang dihasilkan juga akan kurang optimal. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“(Ketika sedang merasakan emosi yang bertentangan dengan konsep karya) sedikit banyak akan mempengaruhi. Tapi kita harus pintar-pintar bisa mengontrol emosi, rasa kita.”

(AK, P, 448-454)

“Misalnya saya barusan ditelepon anak saya “bla bla bla” saya harus meredam agar saya bisa menstabilkan emosi ketika saya berkarya. Jadi, saya tetap dalam kontrol emosi yang baik.”

(AK, P, 588-597)

H mengungkapkan cara AK dalam mengontrol emosinya, yaitu dengan mengadakan ruang pribadi yang digunakan khusus untuk AK berkarya. Jadi, AK akan menarik diri dari lingkungan sekitar ketika akan berkarya. Hal ini juga dipahami oleh orang-orang sekitarnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan hal ini AK akan meminimalisir atas campur aduknya emosi untuk kekaryaannya dan emosi pribadi. Hal ini diungkapkan H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau untuk mempertahankan emosi dan juga *mood*, biasanya beliau itu lebih sering berkarya ketika beliau itu dalam keadaan yang fit. Jadi, beliau butuh ruang sendiri dalam berkarya, dan itu membuat emosi dan juga *moodnya* itu lebih stabil. Jadi, ketika dia mau berkarya, kita sudah tahu, “oh, dia mau melukis,” jadi beliau harus punya ruang sendiri, gitu. Dan itu di studionya, gitu. Kalau dia studionya itu adalah tempat untuk dia berkarya dan ketika dia berkarya, kita sudah tahu gitu kalau dia nggak bisa diganggu, seperti itu. Pada saat-saat tertentu, begitu.”
(H, P, 432-451)

AK juga berpendapat bahwa berkarya dengan kondisi emosi seniman yang negatif dinilai akan menghasilkan karya yang tidak optimal. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, misalnya itu marah kemudian kita meluapkan marah dengan ngelukis tapi dalam posisi kita marah, itu saya kira juga tidak akan optimal dari suatu karya lukis.”
(AK, P, 494-503)

AK menjelaskan bahwa terdapat dua pengertian emosi yang harus dibedakan dalam proses berkarya, yaitu emosi psikologis seniman yang dirasakan secara pribadi dan emosi yang memang dibutuhkan sebagai kekuatan untuk memunculkan emosi yang diinginkan dalam suatu karya. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tapi emosi perlu loh. Ini emosi yang kaitannya dengan spiritual dari psikologis senimannya. Terus sama emosi

yang kita perlukan semacam kayak *power*, kekuatan kita untuk berkarya, itu harus dibedakan.”
(AK, P, 618-630)

Kemudian, AK mengungkapkan bahwa proses yang biasa ditempuh oleh AK dalam berkarya meliputi mencatat ide dan gagasan untuk kemudian membuat sketsa yang sesuai dengan konsep. Setelah konsep gagasan telah dicerna dengan baik, baru kemudian dituangkan ke dalam kanvas. Hal ini dijabarkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Prosesnya seperti biasa, ketika kita menemukan ide, gagasan, bisa kita catat dulu biar kita mengingat “oh aku kayaknya pengen ini deh,” nanti konsepnya, gagasannya kita tulis, terus kita buat sket sebelum kita eksekusi. Nah, nanti setelah sket jadi, kemudian gagasan-gagasan sudah kita cerna dengan baik, baru kita eksekusi ke kanvas.”
(AK, P, 517-538)

Hal ini diperkuat oleh H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Dan yang paling penting nih, dari setiap karyanya itu beliau juga membuat sketsa dulu, sebelum dituangkan di kanvas yang besar. Jadi, dia punya gambaran kecillah, tentang karyanya nantinya akan seperti apa. Nah, itu digambarkan dulu di sketsa, di *sketchbook*, gitu.”
(H, P, 395-403)

- f) Munculnya reaksi badan dan ekspresi perasaan yang memotivasi munculnya perilaku.

AK mengaku, sebagai seorang seniman profesional harus selalu mengupayakan setiap hari berkarya. Hal ini bukan tanpa alasan, karena jika sampai seorang seniman berhenti berkarya, ia akan kehilangan *image* yang selama ini dibangun. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau kita bicara tentang karya, pertanggungjawaban kita sebagai seniman ya kita berkarya tiap hari, Jadi, kita mengupayakan untuk setiap hari kita bisa berkarya.”
(AK, P, 380-389)

“Konsekuensi dari kita menjadi pelukis profesional itu otomatis dibutuhkan kontinuitas untuk senantiasa berkarya. Jadi, pokoknya harus terus menerus, gitu. Karena kalau kita *mandeg*, kita tidak berkarya ya hilang.”
(AK, P, 814-826)

AK mengungkapkan bahwa dalam berkarya, ia dapat menempuh hanya beberapa jam hingga dua hari lamanya. Sedangkan untuk karya besar, AK dapat menyelesaikannya selama dua hingga tiga hari. Hal ini diungkapkan AK dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tidak tentu mbak. Biasanya saya bisa dua hari, sehari, atau mungkin hanya beberapa jam.”
(AK, P, 800-803)

“Untuk karya yang besar, untuk karya yang besar bisa bisa dua hari, tiga hari.”
(AK, P, 806-809)

Hal ini diungkapkan selaras dengan H dalam pernyataannya, sebagai berikut:

"Prosesnya setiap karya sih beda-beda, ya. Karena tergantung juga ukuran dan juga tergantung dari AK sendiri, karena kan seniman nggak bisa langsung selesai saat itu juga, gitu. Nah, biasanya setiap karya beda-beda sih, untuk prosesnya, lamanya, dan juga *finishing* dari karyanya itu sendiri. Ada yang memang bisa satu hari, dan ada juga yang bisa dua hari, tiga hari, ataupun 1 bulan baru selesai juga ada. Jadi, balik lagi ke konsep yang dia bangun sih, itu. Karyanya itu seperti apa, dan juga dari ukuran, sih. Karena beliau itu melukis juga ukurannya kan macam-macam, ya. Ada yang cuma 100cm x 100cm, ada yang 2m, kayak gitu tergantung ukurannya juga.”
(H, P, 359-382)

d. Subjek 4

1) Peran seni dan seniman dalam kehidupan masyarakat

Hasil wawancara dengan subjek 4 (IS) mengungkapkan bahwa seni memiliki peran dalam kehidupan masyarakat salah

satunya sebagai media terapi untuk ODGJ di Rumah Sakit Jiwa.

Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau kamu liat ODGJ, mereka tidak tahu unsur kesenian, tapi terapinya lewat seni rupa, apa dia punya kebiasaan atau kesenangan menggambar, melukis.”

(IS, L, 49-59)

“Terapi pada orang-orang di rumah sakit jiwa itu saya pernah juga melakukan *workshop* yang terapinya adalah menggambar.”

(IS, L, 106-112)

“Bahkan kita juga mengetahui seberapa berat penyakitnya dari gambar yang dihasilkan, dari gambar visualnya.”

(IS, L, 113-119)

Selain itu, IS mengungkapkan bahwa seni dapat memberikan sebuah jawaban atas berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan masyarakat. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Sering kali seni memberi sebuah jawaban terhadap sebuah permasalahan di masyarakat juga. Atau seni juga bisa memberi sebuah jalan keluar terhadap satu hal-hal yang diidentifikasi efektifnya. Itu kesenian.”

(IS, L, 1618-1628)

“Contohnya bagaimana yang kaitannya dengan tata kota, tata ruang bagaimana aktivitas membuat mural mempunyai sebuah kontribusi juga terhadap keindahan di sebuah wilayah. Kemudian kesenian memperhalus perasaan masyarakat yang keras misalnya dengan tata ruang yang melibatkan arsitektur yang pekat. Itu juga mempunyai sebuah peran.”

(IS, L, 1628-1653)

IS juga mengungkapkan bahwa pengenalan seni kepada anak usia dini dapat melatih perkembangan otak, fungsi motorik, dan kepekaan inderawinya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, anak-anak dikenalkan dengan kesenian sejak dini, saya mempunyai keyakinan sebuah hasil yang positif terhadap pertumbuhan otak, pikiran.”

(IS, L, 1663-1672)

Selain aktif berpameran, IS mengungkapkan berbagai pengalamannya bersinggungan dengan masyarakat selama ia berkarir menjadi seorang seniman, di antaranya: membuat *workshop* bersama Rumah Sakit Jiwa di Kota Lawang, Malang; memfasilitasi kelompok *jathilan* di kampung dengan menyediakan tempat latihan di rumahnya, hal ini dimanfaatkan IS untuk aktif berdialog dengan para anggota *jathilan*; serta membuka pintu untuk anak-anak muda yang ingin belajar menggambar dengannya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Saya pernah dulu itu mbangun *workshop* dengan Rumah Sakit Jiwa di Kota Lawang. Kemudian mencoba ikut aktif dengan kelompok *jathilan* di kampung. Kemudian, masih menerima anak-anak muda yang ingin belajar menggambar. Kemudian, berpameran.”

(IS, L, 1740-1756)

Hal ini juga diperkuat oleh G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Dia jalan ke kampung ada *jathilan* dia *support* di sana.”

(G, P, 292-293)

2) Dinamika Emosi

a) Merasakan persepsi

IS mengungkapkan bahwa seniman tidak dapat serta merta melukis tanpa persiapan apa pun. Seniman perlu setidaknya mengadakan *research* kecil agar lebih menguasai tema yang ingin diangkat menjadi sebuah karya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Seseorang tidak bisa seketika dia memegang kanvas kemudian lalu ngelukis, tanpa ada pra eksekusi. Persiapannya kan macam-macam tentunya.”

(IS, L, 390-398)

“Misalnya lukisan Sudjojono yang bertemakan Diponegoro, dia melakukan *research*, Anda ke Belanda, kemudian membayangkan bagaimana ketika saat itu, anak mudanya bagaimana, bayi-bayinya bagaimana, segala macam, itu merupakan salah satu bagian dari proses kreatif juga.”

(IS, L, 399-417)

“Kalau saya mempunyai sebuah kebiasaan melukis itu (melakukan) kajian-kajian kepada tema-tema yang saya bahas untuk tema-tema lukisan itu. Dan pada waktu-waktu tertentu, saya misalnya ingin mengatakan tentang Makam Gunungkidul, saya akan datang ke sana untuk mempertajam karya-karya itu tadi.”

(IS, L, 448-467)

Hal ini diungkapkan juga oleh G sebagai SO IS bahwa IS harus mendatangi tempat-tempat dimana ia akan mendapatkan referensi untuk berkarya. G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Dan dia harus main, datang ke tempat karapan sapi, dia sering main ke Gunungkidul, ke Kulonprogo, dia jalan-jalan di sana,”

(G, P, 287-291)

IS mengungkapkan bahwa faktor dari luar dapat dijadikan sebagai stimulus, sehingga ide dapat tercipta melalui stimulus-stimulus yang ada. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kadang-kadang faktor luar itu memberi sebuah hal yang baru, rangsangan yang kuat untuk munculnya sebuah ide.”

(IS, L, 539-544)

Hal ini diperkuat dengan pernyataan G yang mengungkapkan bahwa IS dapat memperoleh ide melalui kegiatan-kegiatan *random* yang ia jalani. G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ide itu ada terus ya, aku ngerasa sih mereka. Dari mananya itu bisa sangat banyak. Hampir semuanya sih. Maksudnya semua perilaku apa pun yang mereka lakukan

di situlah mereka tahu-tahu bisa kepikiran apa. Kehidupan sehari-hari. Jadi misalnya kayak IS memperpanjang wilayah ruang karyanya dia, di sana dia tahu-tahu kepikiran “oh besok dibuat foto di sini asyik ya G kayaknya? Kayaknya aku butuh yang begini-begini.” Terus, ke pameran, mereka lihat karyanya orang lain, mereka pulang dengan berpikir.”
(G, P, 242-260)

IS juga mengungkapkan bahwa dalam memproses ide, ia sering kali membebaskan dirinya dengan menyerap apa-apa saja yang ada di sekitarnya dengan tetap memperhatikan tema yang ingin diangkat menjadi sebuah karya. Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengamati lingkungan sekitar hingga melakukan dialog dengan orang-orang yang mungkin berkaitan dengan tema yang akan diangkat. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Membebaskan itu membiarkan segala hal itu masuk seluas-luasnya di dalam pikiran kita dan *idea* kita. Tanpa sejauh mungkin menghindari satu hal-hal yang kaitannya dengan masalah.”
(IS, L, 616-627)

IS mengungkapkan bahwa untuk mendapatkan sebuah ide, seniman harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar agar ide senantiasa masuk ke dalam pikiran seniman itu sendiri.

Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Misalnya kita melihat Gunung Merapi ketika mendaki. Lihatlah saja itu warnanya apa, kemudian anginnya bagaimana ia datang kepada diri kita, kemudian suhunya bagaimana, kemudian flora faunanya bagaimana, itu dalam konteks *landscape*. Sehingga, kita tidak ikut campur di sana, tidak memberi banyak intervensi. Nah, itu adalah salah satu cara saya yang sudah beberapa kali saya gunakan.”
(IS, L, 628-653)

Selain itu, ide juga dapat diperoleh melalui dialog. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Nah, terus kalau permasalahan sosial ya banyak melakukan dialog-dialog saja, banyak ketemu, banyak dialog, kemudian menerjemahkan lewat foto, dan sebagainya. Terus nanti stimulus idenya tuh bisa dari luar, atau hasil daripada dialog-dialog itu.”
(IS, L, 653-670)

IS mengaku bahwa dalam upaya mendapatkan ide, IS selalu melakukan *research* dan dialog dengan orang-orang yang mungkin dapat terkait dengan tema karyanya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Karena banyak melakukan dialog, *research*, dan sebagainya. Akhirnya pengolahan itu secara otomatis bisa didapat untuk menghasilkan sebuah ide. Karena, kerangka berpikir saya itu kerangka berpikir yang sudah lama sejak saya berkesenian. Jadi, otomatis saja, gitu.”
(IS, L, 755-766)



Gambar 8. "Apa yang Hendak Kau Lakukan" Karya IS

IS juga mengaku pernah membuat lukisan dengan tema besar *covid* saat sedang marak. Lukisan tersebut diberi judul “Apa yang Hendak Kau Lakukan?” (Lihat Gambar 8). Sebelum memulai eksekusi karya, IS melakukan *research* terlebih dahulu dengan mendatangi lokasi yang dijadikan *sample* dari sebuah permasalahan yang akan dikaryakan. Melalui *research* tersebut, IS kemudian memiliki konsep untuk ia mulai berkarya. *Research* yang dilakukan oleh IS tentunya memiliki banyak

metode. Selain mempelajari letak geografisnya, IS juga melakukan pengamatan terhadap perilaku warga setempat hingga melakukan dialog dengan para warga. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tentang perihal *covid*, ketika pertama itu kan. Kemudian saya mencoba melihat bagaimana permasalahan *covid* ini ketika di daerah. Nah, tentu hal ini akan menjadi sebuah rujukan konkret. Saya ambil *sample*nya di Kulonprogo, di daerah Banaran ke atas. Nah, *covid* itu memiliki dampak yang kuat seperti yang kita ketahui kemarin. Kemudian, saat itu saya pengen melihat bagaimana sikap masyarakat di sana terhadap *covid*, ketahanan mereka menyikapi, Kita kan sudah sangat heboh dengan ketakutan-ketakutan *covid* kan. Tetapi, kemudian ketika mereka kena *covid*, itu kan ada dampaknya juga. Kemudian, di dalam konteks medis, saya pengen tahu mereka memproteksi dirinya dia, mengobatinya itu dengan cara bagaimana, di Kulonprogo. Ya satu area kecil begitu. Nah, itu saya ngelukis laki-laki.”
(IS, L, 1205-1236)

“Jadi, setelah saya *research*, ternyata alam itu memberi sebuah proteksi payung yang besar terhadap manusia. Kalau kita lebih dekat dengan alam nyatanya, tubuhnya menjadi lebih sehat, ketika tidak di dalam ruangan, akibatnya udaranya menjadi lebih bebas, tidak membutuhkan masker, kemudian di sana yang penderita itu ngobatinnya cuma minum madu hutan, kunyit, dan sebagainya, kemudian dua hari tiga hari sudah sembuh, jadi nyaris tidak ada korban. Korban tuh cuma satu yang meninggal. Dalam sebuah biografis yang sedemikian luas itu, tidak ada yang meninggal, gitu. Iya (kemudian itu saya lukiskan).”
(IS, L, 1254-1290)

Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan Bambang ‘Toko’ Witjaksono atau yang biasa dipanggil dengan sebutan Bambang Toko dalam program *Curators Talk* yang diselenggarakan oleh Art Jog dalam rangkaian Pameran Art Jog Resilience pada hari Sabtu, 26 September 2020. Bambang Toko dalam program tersebut menjelaskan terkait karya IS yang diberi

judul “Apa yang Hendak Kau Lakukan?” (Lihat Gambar 8) seperti yang dikutip dalam Twitter:

“Objek atau tema yang dihadirkan itu harus tau persis seperti apa, jangan hanya melihat dari foto atau perkataan orang lain. Hal ini sekarang disebut sebagai seni berbasis riset.”

(Twitter @artjog 26 September 2020)

“Karya ini berlatar di wilayah Pegunungan Menoreh (Girimulyo) Kulonprogo, kemudian ia datang ke sana namun tidak dalam rangka riset untuk bahan melukis, ia kenalan dengan dan ngobrol biasa dengan warga. Dari hasil obrolan itu ia banyak mendapat masukan dan informasi tentang masalah yang ada. Lalu ia sering datang dan menginap di sana dan melukis apa yang ia temui namun tidak sama persis.”

(Twitter @artjog 26 September 2020)

“IS menangkap bahwa orang-orang di sana menerima kondisi apa adanya, mereka sadar untuk menerima kemudian mensyukuri, menggarap, dan mengoptimalkan.”

(Twitter @artjog 26 September 2020)

“Dalam menghadapi pandemi, orang-orang di daerah Pegunungan Menoreh tidak setakut orang-orang yang ada di kota, mereka cenderung biasa saja.”

(Twitter @artjog 26 September 2020)



Gambar 9. "Lubang Keibuan" Karya IS

Kemudian, IS juga menceritakan proses mengolah ide dalam lukisannya yang diberi judul “Lubang Keibuan” (Lihat

Gambar 9) diawali dengan ia yang ingin mengaitkan antara kehidupan dan kematian. Seperti biasa, IS melakukan *research* terlebih dahulu hingga ia menemukan dua buah buku yang dirasa berkaitan dengan tema yang ingin diangkat. Setelah melakukan *research*, kemudian IS memperoleh kesimpulan akhir yang menghasilkan sebuah karya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Saya menemukan dua buah buku, tentang mitos Pulung Gantung di Gunungkidul yang populasi orang gampang gantung diri dan sebagainya dulu. Nah, itu dalam arti dekat sekali, hari ini ngobrol, besok pagi sudah ngendap. Lalu itu pupus. Tiba-tiba kayak disapu angin, karena sama dengan *covid*. Baru kemarin ngobrol-ngobrol tiga hari yang lalu, eh besokannya sudah meninggal. Jadi, sedemikian dekat antara hidup sama mati. Karena sedemikian dekatnya antara kehidupan dan mati yang merupakan sebuah siklus yang sedemikian cepat, saya simpulkan bahwa kelahiran pun juga merupakan suatu rangkaian yang sama. Akhirnya, kesimpulan akhirnya kelahiran sama dengan kematian. Itu konklusinya yang paling akhir. Nah itu, lukisannya ada di sini,”
(IS, L, 1506-1543)

Selaras dengan pernyataan G terkait proses kreatif yang dilakukan IS saat menggarap karya “Lubang Keibuan” di Gunungkidul. Hal ini diungkapkan G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kalau IS memang momentum paling kuat adalah pada saat dia punya penelitian di Gunungkidul, yang kasus gantung diri. Nah, itu cukup risetnya cukup panjang. Penelitiannya cukup lama, kerja sama dengan para warga di Gunungkidul cukup panjang. Karena itu warga memang harus ada di sana, dan difoto. Seakan-akan aku gantung diri, seakan-akan aku terjatuh di bawah pohon, ya gitu. Karena ngomongin tentang mati bahwa isu di Gunungkidul itu sampai anak kecil aja kan gantung diri kan. Sama dia diungkit itunya.”
(G, P, 416-433)

Hal tersebut juga sejalan dengan yang disampaikan IS dalam program *Meet the Artist* yang diselenggarakan oleh Art Jog dalam rangkaian Pameran Art Jog Expanding Awareness pada hari Jumat, 22 Juli 2022. IS dalam program tersebut membagikan cerita tentang latar belakang, ide, dan proses di balik karyanya yang diberi judul “Lubang Keibuan” (Lihat Gambar 9) seperti yang dikutip dalam Twitter:

“IS punya tema kematian yang jadi tonggak pemikirannya yang ditegakkan dalam proses kreatifnya sebagai seorang seniman visual.”

(Twitter @artjog 22 Juli 2022)

“Tema kematian ini kemudian diturunkan dalam tema-tema lain, seperti kefanaan. Dari tema itu lalu dia bumikan dan faktualkan. Seperti saat mengangkat tema pulung gantung di Gunungkidul, dia mencari hal-hal dan mitos yang terjadi di sana dan dituangkan dalam karyanya.”

(Twitter @artjog 22 Juli 2022)

“Dari tema-tema kematian, IS juga melihat kelahiran sebagai sesuatu yang juga ‘ada’ dan satu garis. Judul “Lubang Keibuan” dalam karya yang dipamerkan di Art Jog Expanding Awareness ini dipilihnya sebagai cara mengajak orang membuka diri terhadap cerita kelahiran yang ia hadirkan.”

(Twitter @artjog 22 Juli 2022)

“Karya ini merujuk pada mengerikannya situasi pandemi *covid-19*. Tapi selain suasana, tentu ada kesimpulan atau pemaknaan yang membawa kita atas kesadaran terhadap sesuatu. Berpegang pada hakikat kematian dan kelahiran yang satu garis tadi, IS meletakkan *covid-19* justru dalam konteks kelahiran.”

(Twitter @artjog 22 Juli 2022)

b) Hasil persepsi diarahkan ke komponen pengukur

IS mengungkapkan bahwa terdapat beberapa macam aliran seni, di antaranya: surealisme, yang berdasarkan pada imajinasi alam bawah sadar; romantisme, yang berdasarkan pada perasaan; naturalisme, yang berdasarkan pada keindahan alam; dan

ekspresionisme yang mengedepankan ekspresi seniman yang diekspresikan melalui karya. Hal ini dijelaskan oleh IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ada sebuah aliran yang disebut surealisme. Itu *basicnya* adalah dari psikologi dari Freud, dari Jung, tentang alam bawah tidak sadar, bawah sadar. Jadi, *basic* dari tinjauan karya-karya (dari) Sigmund Freud itu menghasilkan sebuah genre yang disebut surealisme. Artinya karya-karyanya lebih banyak berdasarkan pada imajinasi, bawah sadar, fantasi. Itu kan bagaimana suatu stimulan dari hal-hal yang diciptakan dari psikologi yang cenderung berhubungan pada sebuah karya.”
(IS, L, 67-101)

“Seniman yang karya-karyanya berkategori romantisme, dia mengumbar-umbar perasaannya. Tentang masalah pemandangan, mobil, kemudian lalu tentang kesedihan, kegembiraan, nilai-nilai personal, itu romantisme.”
(IS, L, 177-190)

“Naturalisme ini cenderung tentang alam, kalkulasi alam, keberisian alam, juga titik manusia ataupun pemandangan.”
(IS, L, 191-198)

“Ekspresionisme itu kan adalah seniman yang memanjakan emosi. Dia marah, ngamuk, melukis. Meskipun dengan bahasa visualnya itu seorang wanita tua misalnya kan, tetapi matanya dengan warna merah. Artinya dia memanjakan emosinya, kemudian dilampiaskan sekencang-kencangnya di kanvas, kanvasnya dipotong, kemudian dia akan ide-idenya itu merupakan sebuah mangkok saja yang memuat tentang masalah emosinya dia. Ide-idenya itu bisa macam-macam, tergantung orangnya.”
(IS, L, 818-842)

Kemudian, IS juga mengungkapkan bahwa sebelum eksekusi karya, misalnya pelukis *potrait* harus terlebih dahulu menyeimbangkan antara sisi rasional dengan emosi, serta ketepatan anatomi tubuh seorang model yang akan dilukis. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Pada seorang pelukis *potrait*, model. Dia ngejar kemiripan, kepresisian, begitu. Dia mungkin ya, akan *membalance* antara sisi rasional, ukuran-ukuran yang presisi, dan juga ketepatan anatomi selain karakter modelnya itu. Nah itu bagian dari proses kreatif juga.”
(IS, L, 220-236)

“Jadi kalkulasi pembagian antara rasional dengan masalah emosi itu seimbang. Nah, itu yang disebut kriteria pada seniman dalam menghasilkan realisme.”
(IS, L, 236-243)

IS kemudian mengungkapkan bahwa dalam menemukan ide, biasanya seorang seniman akan memiliki referensinya sendiri di kepala untuk kemudian dikaitkan dengan kondisi secara nyata di lingkungan sekitar, sehingga akan mendapatkan konsep tentang karya yang akan dihasilkan. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kadang-kadang kita punya angan-angan dulu, punya referensi dulu di pikiran, punya ide di kepala meskipun tidak dalam kerangka ide yang belum juga jadi, ya. Kemudian dikaitkan dengan hal-hal yang di luar misalnya permasalahan tentang mitos di Gunungkidul. Tidak bisa saya mempunyai rangkaian dulu, kemudian lalu saya melihat melihat hal itu, lalu saya memberi sebuah stigma atas dasar pemikiran saya, ngepas-ngepasin. jadi saya cari *recordnya* dulu, kemudian menerapkan atau mencocokkan, sehingga “oke, saya siklusnya nggambar ini” karena cocok dengan pikiran saya.”
(IS, L, 493-533)

Sejalan dengan pernyataan G bahwa seorang seniman kadang kala telah memiliki konsep sendiri sebelum menemukan ide. Kemudian, ide yang didapatkan dikaitkan dengan konsep yang telah lebih dulu ada dalam pikiran. Hal ini diungkapkan G dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Dari hal-hal yang sehari-hari itulah yang kemungkinan mana nih yang mereka cari bersinggungan sama konsep mereka yang sudah dipikirkan oleh mereka dari lama.”
(G, P, 270-275)

IS dalam memvisualkan suatu permasalahan, ia selalu merujuk, mengaitkan dengan hal-hal yang nyata terjadi di lingkungan sekitar. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, seperti yang saya katakan tadi, bahwa melukis permasalahan satu hal, kemudian saya senang merujuk, mengaitkan, membumikan, dalam sebuah hal yang faktual di Kulonprogo.”
(IS, L, 1238-1250)

IS mengungkapkan bahwa seniman dalam berkarya memiliki kiblat atau arah kekaryaannya, di antaranya: masalah sosial, emosi, dan teori. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tetapi, seniman itu senengannya eksperimen. Seniman itu mempunyai sebuah bangunan pikiran, tiang, yangmana dia itu berkiblat kemana. Ada yang berkiblat ke masalah sosial, permasalahan emosi, ada yang berkiblat tentang masalah teori saja, lebih banyak mengabaikan tentang masalah jiwa, dan sebagainya begitu, jadi karyanya ya dingin-dingin saja, mungkin cuma geometri-geometri saja gitu, konteksnya dan representatifnya lebih banyak berpikir, mungkin prismaisme atau apa, begitu kan.”
(IS, L, 1409-1442)

Kemudian, IS membagikan pengalamannya ketika berproses dalam membuat karya yang diberi judul “Lubang Keibuan” (Lihat Gambar 9). IS mengungkapkan bahwa proses tersebut ditempuh cukup panjang mulai dari menurunkan cabang tema dari suatu tema besar, lalu dikaitkan dengan permasalahan yang secara nyata terjadi pada lingkungan sekitarnya, hingga pada akhirnya diperoleh suatu kesimpulan yang melahirkan karya tersebut. Hal ini dijabarkan oleh IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Jadi, kematian menjadi sebuah lukisan saya, kiblat yang paling besar. Kemudian tentunya kematian tidak sekedar kematian kan macam-macam, ada cabangnya. Saya selalu menganalogikan sebuah konsep itu seperti pohon. Jadi,

pilihan pertamanya kematian, kemudian ada cabangnya kefanaan, itu salah satu bagian dari kematian juga. Lalu, kelahiran. Kemudian tentang masalah kefanaan itu saya ambil ranting lagi, kefanaan di dalam konteks tubuh, dalam konteks kayak rambut. Kemudian ingin tahu, dimana tempat atau hal-hal yang nyata, yang paling dekat adalah hidup sama mati di sekitar kita. Jadi, ada pepatah secara umum mengatakan bahwa hidup itu berkuatan mati atau mati itu juga berkuatan hidup. Atau hidup itu menuju kematian. Nah, saya pengen tahu dimana batas kita antara hidup sama mati.”

(IS, L, 1453-1505)

IS mengungkapkan bahwa warna dalam karya seni tidak selalu memiliki makna, namun seniman dalam penciptaannya selalu memperhatikan unsur keindahan, sehingga warna-warna yang digunakan dalam proses penciptaan karya kerap kali tinjauannya dari nilai estetika. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tidak setiap kali (warna dalam karya) selalu mempunyai makna. Tidak setiap lukisan kemudian oh biru ini maknanya apa, gitu. Tidak. Kadang-kadang ada faktor estetika, oh pantasnya apa. Jadi tinjauannya estetik, keindahan aja.”

(IS, L, 1597-1607)

- c) Komponen pengukur memberi sinyal ke anggota badan untuk berekspresi sebagai reaksi

IS mengungkapkan bahwa ide yang datangnya dari luar tidak serta merta dijadikan ide dalam proses berkarya oleh seniman, dalam artian seniman dapat menggunakan simbol-simbol dalam memvisualkan idenya. Simbol-simbol yang digunakan pun dapat diambil dari hal-hal yang sudah ada secara nyata, dapat pula seorang seniman menciptakan simbol-simbol baru dalam karyanya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Kadang-kadang, hal-hal di luar itu tidak serta merta (langsung dijadikan ide),”

(IS, L, 545-547)

“Idiom-idiomnya itu entah itu menggunakan idiom-idiom yang secara sosial sudah dimiliki kita bersama, ataupun personal, itu bebas. Terserah. Jadi, dia boleh meminjam dari simbol milik bersama, sosial, atau dia menciptakan simbol sendiri. Tetapi semuanya itu kan apa yang hendak dia katakan, idenya apa yang ada.”

(IS, L, 1392-1408)

IS mengungkapkan bahwa dalam memproses ide melalui dialog dapat menghasilkan simbol-simbol yang dapat divisualkan ke dalam bentuk karya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Simbol? Oh iya, tentu (dari dialog itu bisa menghasilkan simbol-simbol) bisa. Sangat. Sangat bisa.”

(IS, L, 676-677)

Proses kreatif menurut penuturan IS meliputi dengan berhasil meninjau kembali apa yang sudah ada untuk kemudian dihasilkan interpretasi baru dan cara-cara mengungkapkan suatu hal dengan gaya yang baru. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Tinjauan yang baru, memberi sebuah bahasa-bahasa baru, rasa baru terhadap tema itu. Itu yang disebut kreativitas, interpretasi baru, cara mengungkapkan yang baru, dalam berkesenian itu penting. Peninjauan baru itu penting, dengan cara apa dia mengelompokkan suatu hal.”

(IS, L, 1328-1345)

Kemudian, IS dalam menunjukkan karyanya yang berjudul “Lubang Keibuan” mengungkapkan bahwa meskipun suatu karya memiliki tema, namun dalam memvisualkannya seniman dapat menggunakan imajinasinya untuk menciptakan simbol dengan gayanya sendiri (Lihat Gambar 9). Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ya tapi kan nggambar seorang melahirkan kan juga tidak semua orang menggambarkan di poliklinik atau di Rumah Sakit Bersalin. Aku kan juga punya gaya sendiri, maaf kalau misalnya merujuk pada hal konvensional.”

(IS, L, 1561-1572)

d) Melakukan timbal balik dari reaksi sebagai bentuk kepekaan.

IS mengungkapkan bahwa secara umum, seniman ketika berkarya memperoleh sensasi kegembiraan, terlebih ketika karyanya selesai. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ketika hasil (karya)nya sudah jadi, secara umum itu menghasilkan sensasi kegembiraan.”

(IS, L, 306-313)

“Itu pasti proses kreatif ini hasil karyanya (akan) menghasilkan sensasi kegembiraan, kenyamanan.”

(IS, L, 318-324)

IS mengungkapkan bahwa ketika ia berkarya, ia selalu mempercayai bahwa tangannya merupakan sebuah media perantara untuk menerjemahkan hal-hal di luar ke dalam bentuk visual yang dapat sedikit banyak dipahami oleh masyarakat. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ketika saya bekerja saya lebih percaya bahwa tangan atau pikiran saya merupakan sebuah media untuk menerjemahkan suatu hal-hal yang ada di luar.”

(IS, L, 573-583)

e) Munculnya reaksi diri yang bersifat simultan.

IS juga mengungkapkan bahwa emosi yang dinilai dilampiaskan ke dalam karya seni, tidak semata-mata dilampiaskan, melainkan emosi itu sendiri menjadi bagian dari proses kreatif seorang seniman dalam berkarya. Hal ini berlaku pada seluruh aliran seni. IS mengungkapkan hal ini dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Katakanlah misalnya emosi seseorang dilampiaskan di dalam sebuah karya, tapi tentunya bukan emosi itu yang dilampiaskan. Tetapi emosinya mempunyai ikut andil terhadap sebuah proses kreatifnya dalam berkesenian.”

(IS, L, 802-814)

“Secara keseluruhan, tentunya bahwa proses kesenian itu keterlibatan emosi itu bisa dalam semua aliran.”

(IS, L, 855-860)

IS juga mengungkapkan bahwa emosi seorang seniman memiliki dampak terhadap proses penciptaan karya seni, contohnya ketika seniman sedang dalam kondisi senang, maka karya yang sedang dikerjakan akan cepat selesai, dalam menghasilkan warna langsung sesuai. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Ketika dia melukis, ketika *moodnya* bagus, dia akan cepat jadi, mencampur cat menjadi enak. Jadi dalam proses dia bekerja, ketika dia menggores akan cepat ketemu gitu, enak saja.”

(IS, L, 867-880)

Jiwa yang ada dalam sebuah karya seni diungkapkan oleh IS dapat dihasilkan melalui seberapa banyak intensitas seniman dalam menyelami tema yang diangkat ke dalam sebuah karya. Hal ini dapat diartikan bahwa untuk dapat memunculkan jiwa dari sebuah karya, seniman perlu menjaga intensitasnya dengan hal-hal yang berkaitan dengan tema karya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Itu ada stimulus-stimulus dari diri sendiri, maupun dari luar, itu yang dipupuk terus. Jadi, misalnya seseorang sedang melukis Merapi. Ketika dia melukis Merapi, tentunya dia melakukan suatu hal yang kaitannya dengan Merapi terus menerus. Nah itu kalau misalnya dia akan mengetahui secara struktur geografisnya Merapi itu bagaimana, lalu dia banyak dialog dengan orang sana, itu dijaga-jaga terus, Ketika dia berproses dalam melukis Merapi. Sehingga pemupukan-pemupukan terhadap Merapi itu diharapkan memberi sebuah hal yang bisa dikatakan mempunyai jiwa karyanya itu.”

(IS, L, 1046-1076)

- f) Munculnya reaksi badan dan ekspresi perasaan yang memotivasi munculnya perilaku.

Kemudian, IS juga mengungkapkan bahwa setiap seniman memiliki proses kreatif yang berbeda-beda. Ada yang mabuk dulu hingga ia dapat meraih kebebasannya dalam berimajinasi

untuk menghasilkan karya berdasarkan alam bawah sadarnya, Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Proses kreatifnya pada masing-masing seniman itu pasti akan berbeda-beda.”
(IS, L, 332-335)

“Jadi, ada beberapa tahap di dalam proses berkarya. Ada beberapa tahap dan setiap seniman pastinya mempunyai sebuah metode atau kebiasaan yang berbeda-beda satu dengan yang lain.”
(IS, L, 420-427)

“Ada yang senang mabuk, misalnya dia akan tanpa sadar karena sensasi psikologi yang tidak sadar itu dia yakini bahwa ini merupakan sebuah saluran-saluran, katup-katup, yang tidak biasa, sehingga karyanya itu menjadi suatu hal yang berbeda, yang tidak terpikirkan ketika seseorang lukisnya secara sadar. Itu salah satu proses kreatif juga.”
(IS, L, 335-354)

“Mabuk dulu mungkin, sampai terkapar, kemudian lalu ngelukis, jika emosinya itu yang keluar diyakini ketemu, atau kreativitasnya tidak terhambat oleh hal-hal di sekitarnya, atau mungkin ini juga sebuah ekspresi paling dalam. Itu proses kreatif juga.”
(IS, L, 367-381)

Hasil wawancara dengan IS mengungkapkan bahwa *skill* sangat penting dibutuhkan oleh seorang seniman untuk dapat menyampaikan pesan tersirat dari sebuah karya. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Lukis estetik itu juga membutuhkan *skill* untuk menyampaikan suatu hal, kemudian material, perbendaharaan dia yang kaitannya dengan masalah abstrak, ide, emosi yang kuat, dedikasi yang tinggi, kemudian kejernihan jiwa seseorang itu. Jadi, ini sangat berkaitan. Seseorang yang katakanlah sudah seperti sufi, misalnya. Sudah sangat jenius dalam permasalahan tentang kesenian, tapi dia tidak punya *skill* dalam melukis, ya tetap saja tidak akan muncul aura yang seperti Anda katakan. Jadi ini saling kait-mengait.”
(IS, L, 932-971)

“Jadi, lukisan karya itu kan ada *skill*, ide, jiwa, ada spiritual. Tidak bisa spiritualnya setinggi apa pun, instingnya sebagus apa pun, dia membaca-baca *research* referensi sebanyak apa pun, tetapi ketika *skill*nya tidak bagus, tidak tinggi, tidak akan tersampaikan. Tetap tidak ada jiwanya. Mungkin, dia bisa populer, karena dia bisa lewat youtube, dan sebagainya, pandai sekali mengkomunikasikan. Tapi secara karya tidak bisa menjadi bagus.”

(IS, L, 1079-1103)

IS mengungkapkan bahwa seniman dalam berkarya harus memiliki fokus, misalnya tidak mendapat gangguan lain yang berpotensi menunda proses kekaryaannya. Hal ini juga berfungsi sebagai kelekatan seniman terhadap karya yang sedang dikerjakan. Hal ini diungkapkan IS dalam pernyataannya, sebagai berikut:

“Biasanya kelekatan. Kelekatan gitu paling mudah saja, tidak *kedelay* dengan pekerjaan yang lain. Jadi, misalnya ketika seseorang melukis, kemudian tiba-tiba dia harus mengerjakan yang lain, dia harus misalnya antar jemput anak. Jadi tinjauannya terganggu, begitu. Ya kelekatan pikirannya, misalnya. Secara mudahnya harus fokus,”

(IS, L, 1017-1036)

C. Pembahasan

Seni tidak lepas perannya dari kehidupan masyarakat. Namun, masyarakat sering kali tidak menyadari hal itu, sehingga seni dalam persepsi masyarakat hanya dipandang sebagai keindahan semata. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya orang yang masuk galeri seni tanpa ingin menyelami apa yang disiratkan oleh para seniman dalam karyanya. Karya seni di mata masyarakat dianggap sebagai luapan emosi serta merta para senimannya. Banyak dari mereka yang melihat seni dengan menilai indah atau tidaknya. Jika karya yang disajikan dinilai indah, maka diapresiasi dalam bentuk berfoto dengan karya seni tersebut. Jika karya yang disajikan dinilai tidak indah, maka orang akan melaluinya begitu saja.

Kebutuhan seni pada masyarakat yang berada di kawasan metropolitan dengan masyarakat yang berada di daerah budaya, memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini dilihat dari tingkat antusiasme masyarakat dalam menyambut seni di ruang publik dan dalam kegiatan berkesenian itu sendiri. Kemudian, persepsi masyarakat terhadap seni cenderung hanya memperhatikan estetika seni secara umum yang dikaitkan dengan sesuatu yang indah dan unik. Padahal estetika seni jika dikaji lebih dalam memiliki banyak variasi, contohnya seperti estetika seni yang berada di kampung yang ternyata memiliki imajinasi pembebasan atas hidup yang lebih baik.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, mengungkapkan bahwa peranan seni bukan hanya sebagai keindahan saja, melainkan seni dapat dijadikan sebagai media kritis untuk memahami masyarakatnya. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widyaswari (2020) bahwa seni karya seni yang semula hanya dianggap sebagai sesuatu yang indah, kini banyak berperan pula sebagai media kritis. Seniman dapat menggunakan keahliannya dalam bidang seni untuk mengajak masyarakat menyalurkan aspirasinya melalui seni pertunjukan maupun visual.

Selain itu, seni sering kali memberikan jawaban atas banyak permasalahan yang ada di kehidupan masyarakat, salah satu contohnya adalah dalam sistem tata kota yang melibatkan seni untuk memperindah kota melalui mural. Seni juga mengambil bagian pada bidang kesehatan, yaitu sebagai media *art therapy*. Seperti yang dikemukakan oleh Regev dan Cohen-Yatziv (Fauziyyah, Ifdil, & Putri, 2020) bahwa *art therapy* merupakan salah satu bentuk psikoterapi yang menggunakan seni sebagai media terapinya. Morrison (Fauziyyah, Ifdil, & Putri, 2020) mengemukakan bahwa gambar hasil dari *art therapy* dapat mengidentifikasi kondisi psikis seseorang.

Kemudian, seni juga dinilai bermanfaat bagi perkembangan otak, fungsi motorik, dan kepekaan inderawi bagi anak. Hal ini sejalan dengan

hasil penelitian yang dilakukan oleh Hamidah dan Rizal (2021) bahwa melukis dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini.

Peran seni tentunya tak luput dari peran seorang seniman. Seniman menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, n.d.) memiliki definisi sebagai seseorang yang mampu menghasilkan sebuah karya seni. Seniman dalam menjalankan perannya bagi masyarakat harus memiliki kepekaan sosial. Artinya adalah ketika seniman berada di studio atau ruang lingkup seni, ia adalah seorang seniman, namun ketika berada di luar ruang lingkup seni, ia adalah masyarakat biasa yang umumnya harus memiliki sikap gotong royong. Selain berpameran, banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang seniman untuk menunjukkan kepekaan sosialnya, contohnya menggalang dana lewat penjualan karya untuk membantu masyarakat yang membutuhkan, mengadakan *workshop* dengan kalangan non-seni, aktif berinteraksi dengan kelompok kebudayaan daerah, hingga membuka kursus berkesenian untuk masyarakat non-seni melatih daya seninya.

Seniman dalam menciptakan karya-karyanya tentunya mengalami dinamika emosi. Menurut Holodynski dan Friedlmeier (2005), dinamika emosi dapat diukur melalui beberapa tahapan, di antaranya:

1. Merasakan persepsi

Sebelum mulai melukis, seorang seniman membutuhkan berbagai persiapan, termasuk mencari ide. Seniman dalam membuat sebuah karya seni melalui beberapa proses untuk mendapatkan ide, baik secara spontan maupun dari pengamatan suatu isu. Beberapa stimulus dari luar dapat diolah menjadi sebuah ide, di antaranya melalui kegiatan sehari-hari dan dapat melalui pengamatan terhadap benda-benda sekitar.

Pada tahap ini, seniman menajamkan sistem inderawinya dalam artian seniman harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan Novitasari dan Utama (2020) yang dalam penelitiannya menyatakan bahwa seniman harus memiliki kepekaan

terhadap lingkungan sekitar agar dapat menguasai tema yang akan diangkat ke dalam karya seninya.

Kepekaan seniman terhadap lingkungan sekitar berpotensi akan menghadirkan ide yang dapat dijadikan sebagai ide penciptaan karya. Peka menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, n.d.) memiliki definisi mudah menerima dan mudah merasa. Artinya, seseorang mudah untuk menerima dan merasakan stimulus yang dihadirkan.

Maka, lingkungan memiliki pengaruh terhadap referensi atau ide yang telah ada di pikiran seorang seniman. Ide yang dapat dihasilkan oleh seniman dapat berupa karakter-karakter, kartun, komik, superhero-superhero, maupun foto dokumenter. Selain itu, ide juga dapat diperoleh dari pendalaman isu-isu yang sedang marak terjadi, misalnya adalah isu *covid-19*, isu tentang warna kulit, dan keresahan sosial yang ada di tengah masyarakat.

Ide tersebut kemudian diolah melalui berbagai macam cara. Berdasarkan hasil penelitian, para seniman biasa untuk melakukan *research* untuk mengolah kembali ide yang telah didapat sebelum mengeksekusi karya. Hal ini bertujuan agar seniman menguasai atas apa yang ia visualkan dalam karya seninya. *Research* yang dilakukan oleh para seniman dapat berupa pengamatan hingga berdialog dengan orang-orang yang berpotensi akan memperluas jangkauan hal yang sedang diamati untuk diangkat ke dalam sebuah karya.

Meski secara umum proses kreatif yang ditempuh para seniman cukup panjang, namun dalam beberapa kesempatan seniman juga dapat menempuh jalan yang cukup *simple* yaitu dengan menggambar sesuai kehendak, baru kemudian mencari tahu makna di balik karyanya, seperti yang diungkapkan oleh salah satu subjek.

2. Hasil persepsi diarahkan ke komponen pengukur

Pada tahap ini, hasil dari persepsi yang diperoleh oleh para seniman melalui pengamatannya diarahkan pada komponen pengukur. Komponen pengukur yang dimaksud dapat berupa ide dasar yang telah didapatkan, permasalahan yang terjadi secara nyata, aliran atau gaya seniman dalam berkarya, dan ruang lingkup kekaryaannya. Komponen pengukur tersebut dipertimbangkan secara matang untuk mendapatkan keputusan apakah ide dasar yang telah didapatkan akan dilanjutkan menjadi sebuah karya atau tidak.

Seniman sebelum mulai berkarya, perlu mendalami ide yang diperoleh dari persepsi tersebut untuk mempertajam konsep yang akan dikaryakan. Seniman dalam mengolah ide kadang kala memiliki referensi terlebih dahulu dalam pikirannya, kemudian baru dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Seniman dalam memahami tema dapat melakukan *research*. *Research* dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya mendatangi tempat-tempat yang terkait dengan tema kekaryaannya dan melakukan dialog bersama orang-orang yang dianggap mampu menambah referensi seniman dalam berkarya. Dialog dapat dilakukan salah satunya dengan cara mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD). Setelah melakukan *research*, seniman kemudian mempertimbangkan hasil *research*nya dengan komponen pengukur.

Seorang seniman dapat merasakan kehilangan identitas diri, sehingga ia memiliki sebuah pertanyaan “apakah aku masih tertarik dengan hal-hal yang aku geluti saat ini?” dan untuk menjawab hal tersebut, seniman mencoba untuk berkarya dengan beberapa objek, hingga menghasilkan banyak karya dari objek-objek tersebut. Hal ini termasuk dalam sebagai komponen pengukur, karena dengan adanya sebuah pertanyaan yang timbul, hal tersebut dapat menjadi pertimbangan seorang seniman akan membuat karya seperti apa. Pada para pelukis *potrait*, komponen pengukur dapat berupa proses

menyeimbangkan antara sisi rasional dan emosi untuk menjaga kemiripan serta kepresisian antara objek dan hasil karya.

Seniman dalam menciptakan sebuah karya seni tidak serta merta memvisualkan ide yang di dapat dalam bentuk sebenarnya, melainkan mereka akan membentuk sebuah simbol untuk menggambarkan idenya. Simbol-simbol yang dipilih untuk oleh seniman dapat berupa warna dan bentuk yang dipilih sesuai dengan maknanya. Contohnya seperti warna gelap yang dapat menyimbolkan perasaan sedih, berkabung, suasana malam, mencekam, menakutkan, misterius; bentuk bunga yang dapat menyimbolkan perasaan cinta, menyenangkan, hangat; dan sebagainya. Simbol-simbol tersebut tentunya dikaitkan dengan permasalahan sesuai dengan tema karya yang nyata terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Selain itu, dalam seni rupa terdapat pula beberapa macam aliran seni yang dapat dijadikan sebagai komponen pengukur, di antaranya yang akan dibahas adalah naifisme, ekspresionisme, surealisme, romantisme, dan naturalisme. Aliran seni naifisme menurut Udghitasari, Budiarta, dan Putra (2021) merupakan aliran seni yang mana pada karyanya cenderung memiliki visual seperti gambar anak-anak dengan penggunaan warna yang terkesan ceria. Seniman beraliran ini cenderung akan menggunakan bentuk-bentuk dari karakter kartun untuk dilukiskan dalam karyanya. Selanjutnya, ekspresionisme menurut Hasian (2017) merupakan aliran seni yang menggambarkan tentang kebebasan jiwa melalui goresan-goresan warna cat pada kanvas. Seniman beraliran ekspresionisme cenderung suka bermain warna di atas kanvas dengan berani, dari goresan-goresan kasar cat tersebut pada akhirnya akan membentuk sebuah pola gambar yang memiliki makna.

Terdapat pula aliran seni surealisme yang menurut Kusrianto dan Arini (Hadiyanti, Haswanto, & Destiarmand, 2019) merupakan aliran seni yang mana karyanya banyak berbentuk sesuatu yang tidak

nyata. Ide yang digunakan dalam aliran ini banyak diambil dari objek nyata yang kemudian diolah kembali oleh para seniman menjadi bentuk yang menimbulkan sensasi baru. Aliran surealisme memiliki keterkaitan erat dengan tokoh psikoanalisis yaitu Sigmund Freud, dimana karya seninya banyak mengandalkan alam bawah sadar, imajinasi, dan fantasi sebagai ide penciptaan karya. Hal ini sejalan dengan Sugiharto (Fitriansyah, 2022) yang menyatakan bahwa aliran seni surealisme dipengaruhi oleh pemikiran tentang *id* dan *ego* yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Oleh karena itu, seniman dengan aliran surealisme cenderung akan menggunakan bentuk-bentuk yang tidak masuk akal, yang tidak dapat diterima secara nalar.

Kemudian terdapat aliran seni romantisme. Menurut Nurhadiat (Hasian, 2017) romantisme merupakan aliran seni yang lebih banyak menggambarkan tentang emosi dan perasaan manusia, sehingga karya dengan gaya romantisme ini mengajak penonton untuk ikut merasakan apa yang dirasakan oleh objek yang dilukis. Aliran ini banyak disebut sebagai aliran yang sering mengumbar perasaan. Seniman beraliran ini cenderung akan melukiskan kisah-kisah romantis tentang cinta, kehilangan, dan sebagainya. Lalu, terdapat aliran seni naturalisme yang menurut Nurhadiat (Hasian, 2017) merupakan aliran seni yang karyanya banyak menggambarkan objek keindahan alam. Seniman dengan aliran naturalism cenderung akan melukiskan hal-hal yang banyak ditemukan di alam terbuka, seperti gunung, sungai, pepohonan, dan sebagainya. Selain aliran, dalam seni juga terdapat kiblat atau arah kekaryaannya. Artinya, seorang seniman selalu memiliki ruang lingkup kekaryaannya, di antaranya masalah sosial, permasalahan emosi, maupun teori.

3. Komponen pengukur memberi sinyal ke anggota badan untuk bereksresi sebagai reaksi

Ide yang diperoleh dari persepsi atas pengamatan yang kemudian telah dipertimbangkan dengan beberapa komponen pengukur tidak serta merta divisualkan dalam bentuk yang sama dengan ide tersebut. Setelah hasil persepsi diproses oleh komponen pengukur, seniman kemudian melahirkan simbol-simbol sebagai bentuk visual dari ide yang telah diperoleh.

Seorang seniman dapat dikatakan kreatif jika ia mampu untuk menghasilkan tinjauan-tinjauan baru terhadap suatu tema karya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Munandar (Ihsan Maulana, 2019) yang mengungkapkan bahwa seseorang dapat dikatakan kreatif jika salah satunya ia mampu berpikir luwes dengan menghasilkan gagasan-gagasan baru. Proses kreatif seorang seniman juga meliputi bagaimana seniman mampu memosisikan diri sebagai masyarakat, sehingga seniman perlu membangun visual dengan kuat agar karya seninya mampu diterima oleh masyarakat.

Simbol-simbol tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa oleh para seniman. Seniman dapat melakukan sketsa dengan menggunakan kertas, sehingga seniman tidak perlu boros kanvas ketika sketsa yang dibuat dirasa masih kurang sesuai. Setelah membuat sketsa, kemudian dalam beberapa kasus tertentu, seniman akan menuangkan sketsa dalam bentuk digital untuk melihat komposisi warna yang akan digunakan dalam melukis konvensional.

4. Melakukan timbal balik dari reaksi sebagai bentuk kepekaan

Secara umum, proses kreatif seniman dalam berkarya dapat diawali dengan membuat suatu pertanyaan di dalam pikirannya, kemudian menentukan tema yang akan dikaryakan. Ide dapat diperoleh seiring dengan berjalannya waktu, maka seniman diharapkan untuk memiliki tingkat kepekaan yang tinggi. Tak hanya peka terhadap lingkungan, namun seniman juga harus memiliki

kepekaan terhadap dirinya sendiri dengan menyadari potensi yang ada dalam dirinya, sehingga hal ini dapat memudahkan seniman dalam menemukan ide untuk kemudian berkarya.

Selain diharuskan untuk peka, seniman dalam membuat karya harus menjaga intensitas dalam berkarya untuk melatih *skill* berkesenian, sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang memiliki aura atau jiwa. Pada tahap ini, seniman akan merasakan merupakan sensasi terkait dengan kegiatannya dalam berkarya. Seperti yang diungkapkan oleh salah seorang subjek bahwa seorang yang berprofesi sebagai seniman akan merasakan sensasi kegembiraan dan kenyamanan ketika berkarya. Hal ini dapat dilihat dari goresan-goresan yang dituangkan seniman dalam sebuah karya. Goresan tersebut akan terlihat halus. Bagi orang-orang yang memiliki kepekaan yang cukup tinggi dalam berkesenian, mereka akan dapat melihat perbedaan goresan yang dituangkan dalam sebuah karya.

5. Munculnya reaksi diri yang bersifat simultan

Pada tahap ini, seniman yang telah merasakan sensasi kemudian bereaksi untuk menimbulkan emosi yang semakin meyakinkan seniman untuk membuat suatu karya. Secara umum, emosi selalu dilibatkan dalam proses kreatif seorang seniman. Meski demikian, emosi yang dilibatkan dalam berkarya harus terarah. Seniman harus mampu membedakan antara emosi psikologis seniman dengan emosi yang menjadi kekuatan dalam karya, khususnya sebagai pelukis ekspresif yang membutuhkan nyawa untuk menghidupkan sebuah karya seni. Maka, setiap seniman harus mampu mengontrol emosinya ketika sedang berhadapan dengan karya, karena jika emosi seniman tidak terarah, hasil karyanya pun tidak akan optimal.

Emosi sendiri memberikan dampak terhadap seniman dalam berkarya, misalnya ketika seniman sedang merasakan emosi yang positif, maka proses penciptaan karya akan lebih cepat selesai, dalam

proses kekaryaan pun akan sangat menyenangkan pengerjaannya. Berdasarkan hasil temuan data, salah seorang subjek yang berprofesi sebagai *graphic designer* menyatakan bahwa kebosanan turut membawanya berkecimpung dalam dunia seni lukis konvensional. Bosan menurut Helmiyah, Fadlil, dan Yudhana (2018) merupakan salah satu bentuk emosi manusia. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan melukis merupakan salah satu kegiatan yang efektif untuk mengurangi kebosanan.

Sedangkan emosi yang menjadi kekuatan seniman dalam berkarya dapat dimunculkan dengan menjaga intensitas atas tema kekaryaan yang diangkat. Contohnya, ketika seorang seniman ingin melukiskan Gunung Merapi, untuk menjaga intensitas dengan tema yang diangkat, seniman dapat mendatangi lokasi dan melakukan banyak dialog dengan masyarakat sekitar, sehingga hal-hal yang dirasakan sebagai sumber ide penciptaan karya dapat terus terpupuk dan emosi yang ingin dimunculkan oleh seniman semakin terjaga. Kemudian, dari intensitas yang dijaga tersebut, seniman diharapkan mampu memvisualkan idenya. Proses visualisasi ide dapat dilakukan salah satunya dengan cara membuat sketsa. Setelah sketsa selesai dan dirasa sudah sesuai dengan keinginan seniman, maka seniman akan melanjutkannya ke proses produksi.

Proses visualisasi ide tidak lepas dari kemampuan improvisasi yang dimiliki oleh seniman. Improvisasi menurut Hakam dan Prabowo (2018) diartikan sebagai penambahan hal-hal hasil eksplorasi yang dilakukan secara spontan melalui tingkat kepekaan rasa dan estetika. Berdasarkan hasil temuan data, salah satu subjek sering mendapati memiliki sikap banyak maunya ketika sedang berhadapan dengan sebuah karya. Misalnya ketika karya sudah jadi, namun ia merasa bahwa nilai estetikanya masih kurang, sehingga ia akan “merusak” karya dengan gayanya sendiri sebagai bentuk improvisasi.

Emosi dalam karya seni dinilai sangat subjektif, artinya sebuah karya seni akan merepresentasikan hal-hal yang hanya penontonnya yang dapat memaknai. Pemaknaan antara penonton satu dengan lainnya bisa jadi akan sangat berbeda. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pelowski dkk (2018) bahwa emosi yang terdapat pada karya seni tidak serta merta tersampaikan kepada penonton karena penilaian emosi yang dilakukan oleh penonton merupakan penilaian subjektif.

Berdasarkan hasil temuan data, kadang kala seniman dapat secara subjektif menilai hasil karyanya masih memiliki kekurangan, hal ini akan menimbulkan rasa malas untuk melanjutkan karya, sehingga ia memilih untuk mengesampingkan karyanya terlebih dahulu. Namun, karya tersebut akan secara subjektif pula dinilai telah cukup baik oleh seniman dalam jangka waktu yang tidak lama. Selain itu, sensasi yang dirasakan seniman juga dapat berupa ketidakpuasan dalam berkarya. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu subjek yang merasa tidak mendapatkan kepuasan terhadap karya, sehingga ia mampu membuat banyak karya dalam waktu singkat.

6. Munculnya reaksi badan dan ekspresi perasaan yang memotivasi munculnya perilaku

Mengolah jiwa pada karya tidak dapat dilakukan hanya dengan memiliki tingkat spiritual yang tinggi, melakukan *research* kesana kemari, membaca banyak referensi, namun juga harus disertai *skill* telah diasah. Sebagai seorang seniman, para seniman dituntut untuk dapat terus berkarya. Setiap seniman dalam berkarya memiliki proses kreatifnya yang berbeda-beda baik dari segi metode maupun kebiasaan. Bahkan ada yang menempuh proses yang melanggar norma seperti mabuk dulu, baru dapat menghasilkan sebuah karya, seperti yang diungkap salah satu subjek.

Motivasi menurut Greenberg dan Baron (Oktiani, 2017), merupakan sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak atau

mempertahankan perilaku dalam mencapai tujuan. Seniman pastinya memiliki motivasi untuk menyelesaikan suatu karya. Berdasarkan hasil temuan, para seniman memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam berkarya, di antaranya ada yang pernah mengalami mendapatkan cacian, sehingga hal tersebut mendorongnya untuk terus belajar dan berlatih hingga kini dapat menekuni bidang seni lukis. Kemudian ada yang menjadikan seni lukis menjadi semacam pelarian dari perilaku-perilaku negatif. Salah satu subjek mengungkapkan bahwa dengan melukis, ia dapat menarik diri dari lingkungan sekitar, sehingga ia dapat melepaskan diri dari perilaku-perilaku yang melanggar norma masyarakat.

Selain itu, seniman dalam berkarya juga dituntut fokus untuk menjaga kelekatan diri dengan karya, sehingga ketika kelekatan tersebut ada di antara seniman dengan karyanya, maka akan menimbulkan dorongan untuk menyelesaikan karya dengan cepat. Namun meski demikian, untuk beberapa situasi seperti yang dialami salah satu subjek, walaupun kelekatan sudah dibentuk, jika terdapat pandangan subjektif oleh seniman terhadap karyanya, maka bisa jadi ia akan melakukan sedikit improvisasi pada karyanya agar pandangan subjektifnya mendapatkan kepuasan dalam waktu singkat. Adapun lama pengerjaan karya oleh seniman juga bergantung pada kelekatan yang dibangun, sejumlah subjek mengungkapkan bahwa untuk menyelesaikan sebuah karya seni, para seniman dapat menyelesaikannya dalam waktu beberapa jam hingga ada yang dapat mencapai seminggu.

D. Keterbatasan dan Hambatan Peneliti

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal kriteria subjek. Peneliti dalam menentukan subjek masih tergolong *general* hanya berfokus pada seniman lukis dan masa karir. Sementara, berdasarkan temuan hasil penelitian, terdapat beberapa aliran seni yang dalam prosesnya, emosi

mengalami pengolahan yang berbeda antara aliran seni satu dengan yang lainnya, sehingga jika dalam menetapkan subjek berdasarkan aliran seni yang sama, dinamika emosi yang ditunjukkan dalam penelitian akan lebih terlihat dan seragam.

Sedangkan hambatan yang ditemui peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu ketika proses penentuan subjek dan saat pengambilan data wawancara. Peneliti tidak menentukan subjek secara matang, sehingga kriteria yang ditetapkan tergolong *general*. Selain itu, peneliti kurang mempersiapkan diri sebelum melakukan pengambilan data, sehingga terdapat proses pengambilan data yang kurang sesuai dengan prosedur.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANUAR
YOGYAKARTA