

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keluarga adalah sekelompok kecil masyarakat yang biasanya terdiri dari ayah, ibu, dan anak yang memiliki keterikatan satu sama lain. Keluarga merupakan lingkungan pertama bagi seseorang dalam melakukan kontak sosial. Keluarga adalah lembaga pendidikan alami tertua dan paling berpengaruh yang ditemui anak-anak pertama kali (Adi, 2022). Melalui orang tua atau keluarga, anak mengenal lingkungannya, dan memberikan andil paling besar dalam pertumbuhan serta perkembangan anak. Orang tua merupakan panutan bagi diri anak. Namun dalam ruang lingkup keluarga terjadi banyak permasalahan ada keluarga yang harmonis dan ada yang kurang harmonis, beberapa hubungan yang tidak harmonis itu disebut dengan *broken home*.

Broken home diartikan sebagai kondisi keluarga yang tidak harmonis, tidak berjalan layaknya keluarga yang rukun, damai, dan sejahtera karena sering terjadi keributan serta perselisihan yang menyebabkan pertengkaran dan berakhir pada perceraian. Seorang anak yang ditelantarkan hanya tinggal dengan satu orang tua kandung karena perceraian dapat dikatakan sebagai *broken home*.

Perceraian, kehilangan pasangan, dan rumah tangga yang kacau semuanya berkontribusi pada efek negatif rumah tangga *broken home* (Pratama et al., 2016). Menurut Hurlock (2000: 217), *broken home* sendiri tidak hanya diartikan sebagai keluarga yang pecah atau bercerai akan tetapi struktur

keluarga tidak utuh lagi karena Ayah atau Ibu sering tidak di rumah, tidak memperlihatkan hubungan kasih sayang lagi, misalnya; orang tua sering bertengkar, orang tua sering melakukan kekerasan dalam rumah tangga (KDRT) juga disebut dengan *broken home*. Kondisi ini menimbulkan dampak yang sangat besar terutama bagi anak-anak, seperti anak menjadi murung, sedih yang berkepanjangan, dan malu. Selain itu, anak juga kehilangan pegangan serta panutan dalam masa transisi menuju kedewasaan. Bagaimanapun, kenyataan yang ada dalam perpecahan suatu keluarga, anak yang selalu menjadi korbannya. Anak merupakan korban yang dirugikan dalam kasus keluarga yang sudah tidak harmonis lagi dan bercerai (*broken home*) (Aziz, 2015).

Pengalaman dalam ruang lingkup keluarga yang dialami sedikit kurang baik, dikarenakan penulis sendiri merasakan dan menjadi korban *broken home* beberapa tahun di masa kecil. Masa-masa sulit ini di alami dalam beberapa fase kehidupan dialami sejak usia satu tahun, seperti masalah saat terjadi perebutan hak asuh. Penulis mendapatkan perlakuan yang tidak baik oleh ayah kandung seperti tidak diberi nafkah, dibenci, dibentak, diberikan tekanan dan harus mengikuti kemauan ayah. Pada masa perebutan hak asuh anak penulis mendapatkan ancaman untuk diculik oleh ayah kandung sehingga harus berpisah dengan ibu kandung dan ayah sambung selama lima tahun. Pada saat itu penulis mendapatkan sikap-sikap yang tidak baik dari lingkungan seperti *bullying*, cemooh, sindiran, bahkan kekerasan sehingga menjadi sedikit

tertekan dan depresi. Perasaan ini lah yang mendorong penulis untuk mengungkapkan perasaan yang dirasakan ke dalam karya.

Broken home penting dan layak diangkat sebagai objek penciptaan karya seni lukis karena *broken home* tidak hanya dialami oleh pribadi penulis, tetapi juga banyak anak-anak di luar sana yang merasakan dan juga menjadi korban. *Broken home* berdampak buruk terhadap anak. Banyak kasus kekerasan terhadap anak merupakan dampak dari keluarga yang *broken home*. Hal ini telah di riset melalui wawancara dan berita, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Statistik Indonesia 2022, sebanyak 447.743 kasus perceraian dan kekerasan terhadap anak mencapai 11.952 Kasus dan hasil riset dari kompas.com (Defianti, 2022).

Kasus kekerasan terhadap anak meningkat. Data sepanjang tahun 2021 tercatat, kasus kekerasan terhadap anak yang dilaporkan mencapai 11.952. Sebanyak 58,6 persen atau 7.004 di antaranya adalah kasus kekerasan seksual. Berdasarkan data yang sama, kasus kekerasan terhadap perempuan mencapai 8.478 kasus, sebanyak 15 persen atau 1.272 kasus di antaranya adalah kasus kekerasan seksual. Data ini diambil dari hasil riset terhadap beberapa media berita (Ulya, 2022).

Melalui penciptaan karya ini, penulis ingin menyuarakan isi hati anak-anak yang menjadi korban *broken home*. Mereka merasakan pahitnya hidup dalam keluarga yang tidak harmonis, gangguan mental, trauma dan ketakutan akan hubungan keluarga. Keluarga mestinya menjadi pendukung terbaik bagi anak, ketika mereka sedang menghadapi masalah, tempat mengadu, tempat

pulang ketika lelah. Korban *broken home* sering mendapatkan perlakuan yang tidak baik dari keluarga, seperti: tidak mendapatkan haknya sebagai anak, tidak dinafkahi, ditiptkan ke saudara, tidak mendapatkan kasih sayang yang utuh, tidak mendapatkan perhatian sebagaimana mestinya, banyak membatasi dan melarang gerak anak. Bahkan ada yang lebih parah lagi, seorang anak mendapatkan kekerasan fisik seperti: dipukul, disiksa, disulut dengan rokok, dibuang, bahkan dibunuh.

Perceraian kedua orang tua menimbulkan dampak buruk bagi seorang anak sehingga menjadi pendiam, depresi, stres, bahkan bunuh diri. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan perasaan yang di alami dengan ide *broken home*. Penulis mencoba mengajak semua orang agar lebih memperhatikan hak-hak anak, mendukung anak-anak korban *broken home*, tidak merundung mereka (*bullying*), apalagi melakukan tindak kekerasan kepada mereka. Melalui karya yang diciptakan penulis ingin menampilkan rasa trauma dan dampak dari *broken home* agar menjadi pembelajaran baik bagi diri sendiri maupun bagi pengamat untuk tidak mementingkan ego dan memilih bercerai, dari karya ini diharapkan tidak ada lagi korban *broken home* selanjutnya. Keresahan, kekhawatiran, kesedihan, ketakutan dan harapan yang lahir dari pengalaman pribadi tentang keluarga *broken home* tersebut akan diekspresikan dalam penciptaan karya seni lukis ini. Pendekatan bentuk yang digunakan adalah pendekatan bentuk representasional. Medium yang digunakan adalah media campuran (*mixed media*) dan kanvas. Teknik yang akan digunakan adalah teknik plakat.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka rumusan masalah penciptaan ini adalah: bagaimana mengekspresikan perasaan resah, khawatir, sedih, dan takut dalam karya lukis representasional berdasarkan *broken home* sebagai rangsang cipta penciptaan karya seni lukis.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Untuk menciptakan karya seni lukis representasional yang mengekspresikan perasaan resah, khawatir, sedih, dan takut berdasarkan *broken home* sebagai rangsang cipta penciptaan karya seni lukis.
- b. Untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu dalam berkarya seni lukis, baik secara teoritis maupun praktis.
- c. Menyampaikan pesan sosial terkait dampak keluarga *broken home* kepada masyarakat melalui karya seni.

2. Manfaat

- a. Manfaat bagi diri sendiri :
 - 1) Sebagai media ekspresi dalam menyampaikan ide-ide dan perasaan yang di rasakan melalui karya seni lukis.
 - 2) Meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman mengenai seni lukis.
 - 3) Meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni lukis.

b. Manfaat bagi lembaga :

- 1) Dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan di seni murni, khususnya seni lukis.
- 2) Dijadikan pembanding bagi mahasiswa lain dalam penciptaan karya seni lukis.
- 3) Bertambahnya perbendaharaan karya seni lukis sebagai karya ilmiah di program studi Seni Murni ISI Padangpanjang.
- 4) Diharapkan memberikan ide untuk berkarya.

c. Manfaat bagi umum :

- 1) Membuka ruang diskusi dan wacana *broken home* melalui penciptaan karya seni.
- 2) Membuka ruang interaksi antara seniman dan masyarakat melalui karya seni.
- 3) Menambah pengetahuan masyarakat tentang *broken home*, terkhususnya pada bidang seni lukis.

D. Tinjauan Karya

Suatu karya seni dianggap orisinal jika karya itu dapat menampilkan suatu kebaruan, menampilkan karya yang berbeda dari karya yang sudah ada sebelumnya. Orisinal dari segi konsep maupun bentuk dan temanya. Ini adalah ukuran seberapa dalam seorang seniman berjalan dengan proses kreatif mereka sendiri. Ada korelasi yang kuat antara tingkat kebaruan sebuah karya dan kemampuannya untuk membangun dan menjaga reputasi untuk nilai karya seni sebagai produk budaya (Sachari, 2002: 45).

Untuk mendapatkan orisinalitas terhadap karya yang diciptakan maka perlu dilakukan tinjauan terhadap karya-karya yang telah dibuat oleh seniman-seniman sebelumnya. Karya-karya yang ditinjau adalah karya dengan kesamaan tema, struktur visualnya hampir mirip, atau merepresentasi objek-objek yang sama. Berikut ini adalah beberapa contoh karya pembandingan yang dianggap ada keterkaitan dengan tema karya yang akan dibuat.

Karya pertama yang ditinjau adalah karya Ari Koneng. Karya ini berjudul “Malaikatku”. Lukisan ini dibuat dengan menggunakan cat akrilik pada kanvas. Karya ini berukuran 105 cm x 128 cm. Karya ini dibuat pada tahun 2018 yang lalu (Wijoto, 2021).

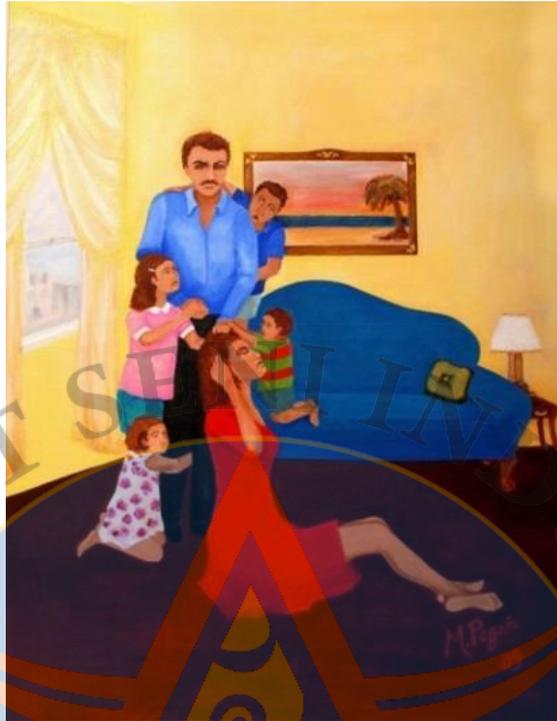
Seniman Ari Koneng dengan karyanya yang berjudul “Malaikatku” menampilkan visual anak kecil berumur sepuluh tahun dengan kaki yang dirantai dan digembok. Anak itu sedang berjongkok menghadap ke kanan terlihat dari figur anak dengan pakaian dan rambut yang lusuh dengan sebuah tatapan anak yang menderita dan pasrah. Pada lukisan tersebut Ari Koneng menambahkan *background* dengan dominasi warna yang gelap.



Gambar 1. Karya Ari Koneng
Judul: *Malaikatku*
Media: cat akrilik pada kanvas
Ukuran: 105 cm x 128 cm
Tahun: 2018
(Wijoto, 2021)

Pada visualisasi karya yang ditampilkan adanya persamaan ide dengan karya Ari Koneng dengan kaki anak yang terantai. Namun yang menjadi perbedaan dengan karya yang diciptakan penulis tidak merepresentasikan visual manusia secara utuh hanya mendistorsi bagian kaki anak kecil.

Karya kedua yang ditinjau adalah karya Maribel Pagan. Karya ini berjudul *Domestic Violence*. Media yang digunakan Maribel Pagan adalah cat akrilik pada kanvas. Karya Maribel ini berukuran 100 cm x 80 cm. Karya ini dibuat ada tahun 2009 (Pagan, 2011).



Gambar 2. Karya Maribel Pagan
Judul: *Domestic Violence*
Media: cat akrilik pada kanvas
Ukuran: 100 cm x 80 cm
Tahun: 2009
(Pagan, 2011)

Karya Maribel Pagan yang berjudul “*Domestic Violence*” menampilkan kejadian kekerasan dalam rumah tangga (KDRT). Pada lukisan ini Pagan menampilkan secara vulgar kekerasan di dalam rumah tangga. Pagan menampilkan ruangan rumah yang terdapat sofa biru, lampu hias, jendela, lukisan dan enam figur manusia yang terdiri dari tiga perempuan dan tiga laki-laki. Figur laki-laki berbaju biru adalah seorang suami yang sedang menjambak rambut sang istri dengan posisi istri yang terduduk sambil menangis. Empat figur yang membantu memegang sang ayah agar meleraikan pertengkaran dari ayah dan ibunya.

Pada visualisasi karya yang ditampilkan ada persamaan ide tentang ruangan dalam rumah, namun yang menjadi perbedaan pada karya nantinya tidak menampilkan kejadian kekerasan secara vulgar, hanya menampilkan ruangan rumah dengan botol miras yang pecah dan botol dot.

Karya ketiga yang ditinjau adalah karya Tom Rocha. Karya ini berjudul *No voice*. Media yang digunakan Tom Rocha adalah pensil warna pada kertas. Karya Tom Rocha ini berukuran 50 cm x 70 cm. Karya ini dibuat ada tahun 2018.



Gambar 3. Karya Tom Rocha
Judul: *No Voice*
Media: pensil warna pada kertas
Ukuran: 50 x 70 cm
Tahun: 2018
(Rocha, 2019)

Karya Tom Rocha yang berjudul “*No Voice*” menampilkan figur wanita yang melihat dari balik kaca yang pecah dengan hidung dan mulut yang mengeluarkan darah. Figur wanita sendiri melihat ke arah depan dengan tangan

yang memegang bagian kaca. Kaca yang dipegang wanita itu terdapat bayangan pertengkaran antara laki-laki dan perempuan, dan terlihat visual laki-laki melakukan kekerasan fisik terhadap wanita.

Pada karya yang di ciptakan terdapat persamaan ide dengan mengangkat perempuan sebagai objek pada karya. Namun, perbedaan yang terdapat Tom Rocha menampilkan figur gadis remaja sedangkan penulis merepresentasikan figur anak perempuan berusia lima tahun yang sedang mengintip di celah dinding bolong dan fokus merepresentasikan bagian mata tidak menampilkan figur wanita secara sempurna seperti karya Rocha.

Karya keempat yang ditinjau adalah karya Medha Srivastava. Karya ini berjudul *Stop Child Abuse*. Media yang digunakan Medha Srivastava adalah *digital painting*. Karya Tom Rocha ini berukuran 100 cm x 80 cm. Karya ini dibuat ada tahun 2018.



Gambar 4 Karya Medha Srivastava

Judul: *Stop Child Abuse*

Media: Lukisan digital

Ukuran: 100 cm x 80 cm

Tahun: 2018

(Srivastava, 2018)

Lukisan digital karya Medha Srivastava yang berjudul “*Stop Child Abuse*” merupakan salah satu karya Medha yang menceritakan kisah kekerasan terhadap anak. Di sini Medha merepresentasikan figur anak perempuan yang berdiri dengan tangan kiri yang memegang boneka. Sang anak menggunakan gaun berwarna merah muda dengan bagian tengah yang sobek dan terdapat tulisan “*Guilty of trusting uncles*”. Dengan pemilihan *background* yang gelap Medha menampilkan indeks di karyanya.

Pada karya yang di ciptakan mengangkat figur anak di setiap karyanya namun, yang menjadi perbedaan penulis tidak merepresentasikan figur anak perempuan secara utuh, hanya menampilkan tangan anak kecil yang tergeletak dengan adanya boneka yang terjatuh dan terkoyak.

E. Landasan Teori

1. *Broken Home*

Menurut Prasetyo (2009) dalam Gintulangi, *broken* artinya "Kehancuran", sedangkan *home* artinya "rumah". *Broken home* mempunyai arti bahwa adanya kehancuran yang ada di dalam rumah tangga yang disebabkan oleh kedua suami istri mengalami perbedaan pendapat. Definisi lain menurut Ahmadi (2009: 229) dalam Gintulangi, keluarga *broken home* adalah keluarga yang terjadi di mana tidak hadirnya salah satu orang tua karena perceraian atau tidak hadirnya kedua-duanya (Gintulangi et al., 2019).

"*Broken home* dalam bahasa Indonesia adalah sebuah keluarga di mana orang tua telah bercerai atau berpisah". Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bagaimana kondisi keluarga *broken home* secara sempit. Hal tersebut dikarenakan *broken home* sendiri memiliki arti yang lebih luas tidak hanya pada perceraian dan perpisahan.

Broken home bukan hanya berkaitan dengan perceraian atau perpecahan dalam keluarga, namun juga keluarga yang tidak utuh, dalam hal ini ayah dan ibunya tidak dapat berperan dan berfungsi sebagai orang tua yang sebenarnya. Tidak melakukan perannya dengan baik, tidak memberi nafkah, tidak memberi kasih sayang, tidak memberikan perhatian, dan bahkan melakukan kekerasan terhadap anak. Berdasarkan pengertian tersebut maka diketahui bahwa keluarga tidak dapat melakukan fungsinya dengan baik (Adristi, 2021).

Setiap orang mempunyai sebuah keluarga dan keluarga dikatakan utuh ketika aspek seperti bapak ibu dan anak ada di dalamnya. Banyak keluarga yang sudah terbentuk selama bertahun-tahun tapi akhirnya berakhir dengan perceraian (Santi, Melissa Ribka, 2015). Bahkan berdasarkan data bahwa terjadi peningkatan jumlah perceraian yang cukup signifikan. Peningkatan jumlah perceraian tentu saja sangat memprihatinkan karena dalam sebuah perceraian akan memberikan dampak buruk psikologi bagi anggota keluarga di dalamnya. "Jablonska dan Lindber menyatakan bahwa remaja dengan orang tua tunggal memiliki risiko yang lebih tinggi terhadap perilaku berisiko, menjadi korban dan mengalami *distress* mental daripada remaja dengan orang tua lengkap" (Mubasyiroh et al., 2017).

Suasana sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Seorang anak yang dibesarkan dalam lingkungan yang harmonis dapat menjadikan anak memiliki kepribadian cenderung positif sehat (*welladjustment*). Sedangkan anak yang dikembangkan dalam lingkungan keluarga yang *broken home*, kurang harmonis, orang tua yang keras terhadap anak maka perkembangan kepribadian anak akan cenderung mengalami kelainan dalam penyesuaian dirinya (*maladjustment*) (Syamsu Yusuf et al 29: 2007).

Seorang anak yang tumbuh dan berkembang dalam keluarga yang *broken home* akan berdampak pada perkembangan psikologisnya (Awalia et al., 2022). Mulai dari sikap yang enggan bersosialisasi dengan

lingkungan sekitar karena bosan di-*bully* dan merasa malu karena sudah tidak punya orang tua lagi. Dari sinilah permasalahan yang lebih serius muncul. Permasalahan seperti tidak adanya keinginan atau tujuan hidup adalah masalah yang mutlak terjadi saat itu dan permasalahan-permasalahan tersebut dapat memicu depresi pada sang anak (Muaja & Ngantung, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat Sigmund Freud yang menyatakan bahwa “potensi depresi diciptakan pada awal masa kanak-kanak”.

Depresi sangat umum muncul dari korban broken home dan pada kondisi depresi ini hal-hal negatif sangat mungkin untuk dilakukan (Amelia et al., 2022), seperti melukai diri sendiri atau melakukan hal lain yang dirasa mampu untuk mengusir rasa sedih dan sakit. Bahkan pendapat ini sesuai dengan teori interpersonal depresi yang dikemukakan oleh Wismen & Bruce yang menyatakan bahwa “perpecahan dalam perkawinan memprediksi timbulnya depresi dalam sampel komunitas” (Sulistiyanto, 2017).

2. Seni

Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang objektif atau kenyataan dalam dirinya sehingga menimbulkan respons atau tanggapan, maka lahirlah karya seni (Jacob Sumardjo, 2000: 76). Dapat disimpulkan bahwa seniman menghadirkan kembali fenomena atau kejadian yang bersentuhan dengan kenyataan dalam diri seniman sehingga seniman

merespons fenomena tersebut maka lahirlah karya seni. Seniman bebas berekspresi dalam berkarya, baik dalam pemilihan tema melalui bentuk-bentuk maupun simbol.

Karya seni, tidak serta-merta hanya memindahkan bentuk aslinya melainkan, karya seni juga harus menambahkan ekspresi diri dari seorang seniman. Karya seni juga semestinya dapat mempengaruhi perilaku kolektif masyarakat. Karya seni juga mengangkat dan menjelaskan eksistensi sosial atau kolektif sebagaimana juga ekspresi personal maupun individual (Rian et al., 2021). Dalam karya dihadirkan beberapa pengalaman yang dirasakan dengan menggunakan figur anak perempuan berumur 5 tahun yang di disformasi bagian-bagian yang mewakili.

3. Seni lukis

Dalam penciptaan karya seni khususnya karya lukis tidak lepas dari struktur seni rupa. Struktur adalah suatu cara untuk menyusun suatu bagian-bagian mendapatkan suatu bentuk (Tjokropramono, 2017: 30). Seni lukis yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *painting*, adalah karya seni rupa dua dimensi yang menampilkan unsur warna, bidang, garis dan tekstur (Rahmat, 2022).

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwi matra), dengan menggunakan medium rupa, yaitu; garis, warna, tekstur, *shape*, dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam

jenis material seperti tinta, cat/pigmen, tanah liat, semen dan berbagai aplikasi yang memberi kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa.

4. Representasional

Representasional dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian merepresentasikan realitas (Mike Susanto, 2011: 331). Biasanya dilakukan observasi dan mereproduksi apa yang dilihat ke dalam kanvasnya, tentu saja dengan interpretasi dari apa yang dilihat, namun tetap bertujuan untuk menggambar kesan yang paling dekat dengan objeknya. Tidak mengubah secara visual menjadi objek yang 'jauh' dari aslinya. Dalam karya yang dihadirkan dengan menggunakan pendekatan representasional (pendekatan bentuk).

5. Indeks

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan (Siregar & Wulandari, 2020: 1). Indeks adalah tanda yang memiliki keterikatan fenomenal atau eksistensi di antara *representamen* dan objeknya. Di dalam indeks hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, aktual, dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal (Rachmani, 2015: 2).

6. Distorsi

Distorsi yang biasa kita maksudkan adalah merentangkan (melebihkan ukuran, melilin, meluaskan atau mengadakan) perubahan bentuk dengan cara lain dari bentuk dan ukuran umum benda. Tetapi

distorsi dapat juga berarti melebih-lebihkan warna dan penyinaran, mempertajam kontras antara gelap terang, atau lebih menekankan karakter tekstur dan kualitas permukaan (Suradjijo dalam Anwar, 2018: 61).

Distorsi perubahan bentuk; penyimpangan; keadaan yang dibengkokkan dalam fotografi disebut pemiyuhan. Dibutuhkan dalam berkarya seni, karena merupakan suatu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk figur (Mikke Susanto, 2018:108). Distorsi digunakan pada karya nantinya untuk mendapatkan pusat perhatian dengan memperbesar ukuran objek inti dari objek pendukung.

7. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki (Kartika, 2017: 40). Disformasi digunakan untuk mengambil bagian-bagian inti yang mewakili figur anak perempuan dengan mendisformasi bagian mata, tangan, dan kaki.

8. Unsur Rupa

a. Titik

Unsur karya seni rupa yang paling mendasar adalah titik. Titik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Dari beberapa titik yang dihubungkan melahirkan unsur-unsur seni rupa yang baru, antara

lain seperti garis, bentuk bahkan ruang (A.A.M. Djelantik, 1999: 19). Titik yang muncul dalam karya berkesan ruang pada visual yang dihadirkan.

b. Garis

Garis merupakan batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, tekstur, dan warna. Garis memiliki dimensi yang “memanjang” dengan arah tertentu, serta memiliki sifat seperti panjang, pendek, tipis, tebal, vertikal, horizontal, halus, kasar, silang atau diagonal, zig-zag, melengkung, berombak, dan bahkan ada juga yang putus-putus. Garis merupakan titik yang digabungkan atau titik yang ditarik. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetapi sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau tepatnya disebut goresan (Kartika, 2004: 100), Kumpulan garis-garis dapat disusun (dengan pemberian struktur) sedemikian rupa, yang kemudian mewujudkan unsur-unsur struktural seperti ritme, simetri, keseimbangan, kontras, penonjolan, dan lain sebagainya (A.A.M. Djelantik, 2001: 19). Fungsi Garis di dalam seni rupa: Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang. Garis digunakan untuk memvisualisasikan bentuk dan mengekspresikan perasaan.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur dalam seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa jenis garis (Kartika, 2004: 107). Bidang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis atau juga karena

sapuan warna. Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya nantinya. Penggunaan bidang akan disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya.

d. Ruang

Ruang merupakan salah satu unsur dalam seni lukis, ruang bisa dihadirkan melalui karya dua dimensi dan tiga dimensi hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Djelantik dalam buku estetika sebuah pengantar yaitu: Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi ruang bersifat nyata (A.A.M. Djelantik, 1999: 21).

Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Karya seni lukis sering menggunakan ruang yang bersifat semu. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada bidang dua dimensi seperti karya lukis. Ruang tersebut hadir dari penggunaan warna yang berlapis-lapis sehingga membentuk ruang. Dalam karya nantinya kesan ruang dihadirkan dari perspektif antara latar dengan objek.

e. Warna

Warna merupakan medium atau elemen seni rupa, yang termasuk unsur pokok baik pada seni rupa murni (*fine art*) maupun pada seni terapan (*applied art*). Warna sebenarnya memiliki hubungan

yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia. dalam hal ini, warna memiliki peran penting, baik warna sebagai warna; warna sebagai representasi alam; warna sebagai tanda, lambang, atau simbol; maupun warna sebagai simbol ekspresi (Kartika, 2004: 107; Ashari, 2016).

Adanya warna untuk memberi tanda pada suatu benda, atau semata-mata untuk membedakan ciri-ciri suatu benda dengan benda yang lain, tanpa maksud tertentu dan tanpa presense apapun, disebut warna sebagai warna. Kehadiran warna mewakili sifat suatu benda nyata atau penggambaran suatu objek material berdasarkan apa yang dilihatnya. Misalnya warna hijau digunakan untuk menggambar dedaunan dan rumput, dan warna biru digunakan untuk menggambar laut, pegunungan, langit, dan sebagainya (Miswar et al, 2022). “Warna juga dapat merujuk pada bagaimana otak manusia menafsirkan kombinasi dari tiga warna utama cahaya, merah, hijau, dan biru, bila digabungkan dalam susunan tertentu” (Aprisela, 2022).

Warna yang digunakan pada penciptaan karya nantinya cenderung menggunakan warna dingin untuk mengekspresikan perasaan sedih, sepi, hampa yang dirasakan. Penggunaan warna panas dan hangat untuk mendapatkan keseimbangan.

f. Gelap Terang

Suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau

gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 102). Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai pencapaian bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Dalam penyusunan unsur-unsur rupa juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam karya seni seperti kesatuan, keseimbangan, irama dan pusat perhatian. Pada karya yang diciptakan nantinya menggunakan gelap terang untuk menghasilkan pusat perhatian.

g. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan adanya rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan hadirkan dalam suatu susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha dalam memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang karya baik itu secara nyata atau semu (Kartika, 2017: 45).

Tekstur merupakan salah satu unsur seni rupa yang memberikan kesan halus dan kasarnya permukaan bidang. Dalam pengertian lain, tekstur adalah unsur seni rupa yang memberikan watak/karakter pada permukaan bidang yang dapat dilihat dan diraba. Khususnya seni rupa murni (lukisan, patung, grafis), tekstur dapat digunakan sebagai sarana ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri, seperti : tekstur halus, untuk ekspresi lembut, ringan, dan tenang, serta tekstur kasar, untuk ekspresi kuat, kokoh, dan keras (Sanyoto, 2010).

Pada karya yang akan diciptakan menggunakan tekstur nyata dengan penambahan beberapa media yang akan digunakan pada karya, untuk mengekspresikan perasaan yang dirasakan.

9. Prinsip Rupa

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur-unsur pendukung karya (Kartika, 2004: 117). Prinsip dari kesatuan adalah adanya saling hubungan antar unsur yang disusun. Beberapa hubungan tersebut di antaranya kesamaan, keselarasan, kemiripan, keterkaitan dan kedekatan. Hubungan ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan.

Kesatuan pada karya dapat dicapai dengan suatu susunan atau komposisi dari unsur pendukung karya seperti hubungan antara objek dengan *background* sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan (Kartika, 2004: 118). Keseimbangan pada karya adalah asimetris. Dalam menentukan keseimbangan diperlukan kepekaan perasaan yang sudah terlatih. Penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang akan diciptakan.

c. Harmoni

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 43).

Keharmonisan wujud pada karya yang akan diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi bahan dan teknik. Selain itu harmoni hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang diciptakan antara garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak dan warna.

d. Pusat Perhatian

Untuk menarik perhatian pada titik berat dapat dicapai dengan melalui pengulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 47). Pusat perhatian pada karya diperkuat dengan warna yang berbeda dengan objek dan background serta penambahan gelap terang pada yang berbeda dengan objek utama dengan objek pendukung. Untuk mendapat pusat perhatian diperoleh melalui pendetailan pada objek utama, bentuk, dan warna.

e. Proporsi

Proporsi adalah prinsip dalam penciptaan karya seni rupa untuk menekankan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam usaha memperoleh kesatuan melalui penggunaan unsur – unsur seni

rupa. Proporsi sebagai prinsip dalam penentuan nilai estetik, oleh para seniman dipakai untuk memberikan kesan dari kesatuan bentuk ekspresi.

F. Metode Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan pendekatan dalam penciptaan karya seni menurut S.P. Gustami, dalam proses melahirkan suatu karya secara metodologis terdapat tiga tahapan yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Sampai mencakupi metode-metode penciptaan yang diiringi dengan teknik dan cara-cara untuk mewujudkan sehingga terwujudlah sebuah karya seni yang memiliki landasan dan dapat dipertanggung jawabkan (Gustami, 2004: 329).

Dalam menciptakan sebuah karya seni ada beberapa metode yang perlu digunakan, untuk mengurai secara rinci tahap-tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya seni yaitu :

1. Persiapan

Dalam menciptakan sebuah karya seni kita memerlukan pengamatan dalam pencarian ide, pengamatan diperkuat dengan melakukan observasi dan mengumpulkan beberapa data dan informasi terhadap isu yang berkaitan dengan tema yang akan diangkat. Dalam pencarian data dan informasi dilakukan dengan mengumpulkan beberapa berita di media sosial yang menyajikan kasus-kasus seputar *broken home* melalui liputan 6 dan kompas.com.

Juga melakukan wawancara terhadap dua korban *broken home*. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 6 Januari 2023 di rumah narasumber secara langsung. Wawancara kedua dilakukan secara daring melalui telepon pada tanggal 22 Januari 2023.

a. Data Lapangan



Gambar 5. Foto wawancara 1
(Foto: Tasya Shafira, 2023)



Gambar 6. Foto wawancara 2
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

b. Gambar Acuan

Gambar acuan didapatkan dengan melakukan *photoshoot*. Gambar acuan berikut ini akan digunakan sebagai ide dalam pembuatan sketsa alternatif yang akan dihadirkan dalam karya seni lukis nantinya.



Gambar 7. Gambar tangan anak kecil
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

Gambar acuan yang pertama yaitu prototipe tangan anak kecil berusia lima tahun, yang nantinya potret tangan ini akan menjadi referensi dalam penciptaan karya keempat.



Gambar 8. Gambar gengaman tangan
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

Gambar acuan kedua merupakan potret dari kedua kakak beradik yang berusia satu tahun dan lima tahun sedang berpegangan tangan. Pada penciptaan karya pertama terdapat sketsa kakak beradik ini.



Gambar 9. Gambar sepatu
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

Gambar acuan yang ketiga merupakan potret sepatu anak perempuan, sepatu ini dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan karya yang ke tiga dengan judul “Ke mana Rumahku”.



Gambar 10. Gambar boneka dan anak
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

Gambar acuan yang keempat merupakan potret anak kecil yang sedang memeluk boneka, boneka dan anak kecil ini menjadi referensi dalam pembuatan karya yang ke empat dengan judul “5 years”.



Gambar 11. Gambar Anak mengintip
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

Foto anak perempuan yang sedang mengintip di jendela yang menjadi referensi pada penciptaan karya kelima dengan judul karya “Traumatis”.



Gambar 12. Gambar botol dan piring
(Foto: Tasya Shafira, 2023)

Gambar acuan berikutnya merupakan potret rumah yang berantakan dengan beberapa peralatan yang pecah, yang akan hadir dalam penciptaan karya yang kedua.

2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang didapat ke dalam suatu media dua dimensi. Penuangan ide dilakukan dengan berbagai pertimbangan yang telah dilakukan.

Hasil perancangan selanjutnya akan diwujudkan dalam karya seni. Perancangan sendiri meliputi beberapa tahapan diantaranya pembuatan sketsa alternatif, kemudian dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa yang terbaik untuk dijadikan sebagai desain terpilih yang nantinya akan disajikan ke dalam karya.

a. Strategi Visual

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa tentu tidak lepas menggunakan bahasa rupa dan bahasa visual tersebut berbentuk elemen-elemen garis, warna, bidang, tekstur, ruang dan unsur-unsur rupa. Gabungan dari komponen-komponen tersebutlah yang akan membentuk karya tugas akhir.

Penggunaan garis pada karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan, unsur garis yang digunakan pada karya adalah garis semu tercipta dari dua warna yang berbeda dengan sapuan kuas.

Warna yang digunakan pada karya yang diciptakan cenderung dominan menggunakan warna dingin, warna dingin digunakan untuk mengekspresikan perasaan sedih, takut, dan sepi. Warna gelap juga digunakan dalam pemilihan warna background untuk menambah kesan yang akan diekspresikan. Warna panas dan hangat ditambahkan untuk mengatur keseimbangan pada karya tapi.

Penggunaan gelap terang dalam visualisasi digunakan untuk lebih menonjolkan objek inti dengan objek pendukung untuk mendapatkan perbedaan dan pusat perhatian. Tekstur yang akan dihadirkan nantinya pada karya adalah tekstur nyata dengan media campuran yang digunakan. Penambahan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya yang disusun menyesuaikan irama yang diinginkan pada karya.

Pada penciptaan karya seni penyusunan unsur-unsur rupa harus memperhatikan bagaimana kombinasi dari prinsip rupa seperti kesatuan, keseimbangan, harmoni (keselarasan), irama, dan pusat perhatian. Hubungan antara unsur rupa dan prinsip rupa ini digunakan sebagai pendekatan untuk mencapai kesatuan pada karya.

Kesatuan pada karya dapat dicapai dengan suatu susunan atau komposisi dari unsur pendukung karya seperti hubungan antara objek dengan *background* sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Perancangan yang digunakan untuk mencapai keselarasan pada karya adalah dengan memperhatikan potensi bahan dan teknik, serta kombinasi dari unsur-unsur rupa seperti pemilihan warna pada objek atau goresan yang dibuat dari garis untuk memberikan kesan kelarasan. Penggunaan keseimbangan asimetris untuk mendapatkan kesan dinamis pada karya yang akan diciptakan.

Pusat perhatian pada karya diperoleh melalui pendetailan pada objek utama, bentuk, dan warna. Pusat perhatian pada karya diperkuat

dengan warna yang berbeda dengan objek dan *background* serta penambahan gelap terang pada yang berbeda dengan objek utama dengan objek pendukung.

Dalam karya yang diciptakan tidak merepresentasikan manusia secara utuh, hanya mendisformasi bagian tubuh yang mewakili saja seperti tangan, kaki, dan mata saja. Pengkarya juga mendisformasi bagian dot di satu sketsa tidak mendisformasi semua dot di karya ketiga. Distorsi juga dilakukan pada karya dengan memperbesar ukuran objek dari ukuran yang aslinya. Distorsi digunakan pada objek inti dengan lebih memperbesar ukurannya dari objek pendukung, distorsi ini juga dilakukan untuk mendapatkan pusat perhatian.

b. Sketsa Alternatif

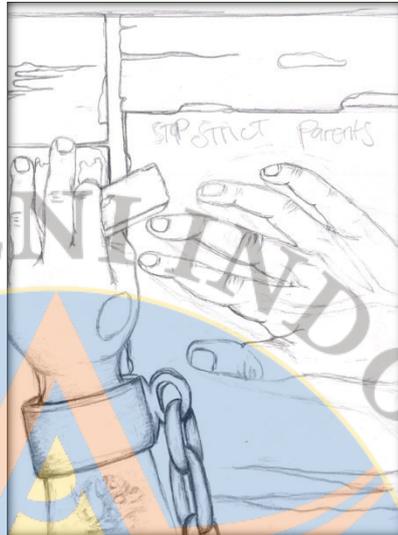
Sketsa merupakan memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai). Biasanya sketsa hanya dibuat secara “ringan” dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta, ataupun pena (Mikke Susanto, 2011: 369).

Dalam proses pembuatan sketsa dilakukan dengan membuat sketsa ke dalam media kertas dengan menggunakan pensil.

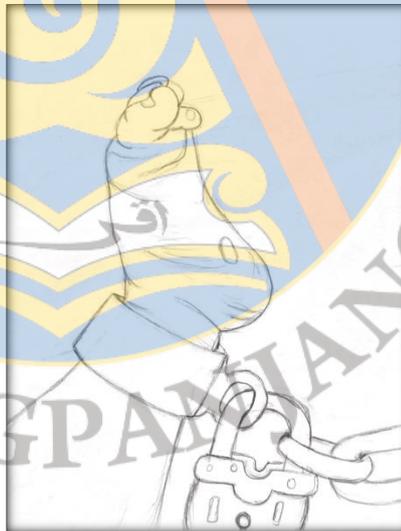
1) Sketsa Karya 1

Karya yang pertama berjudul “*Strict Parents*” dengan ukuran karya 170 cm x 130 cm media yang digunakan adalah

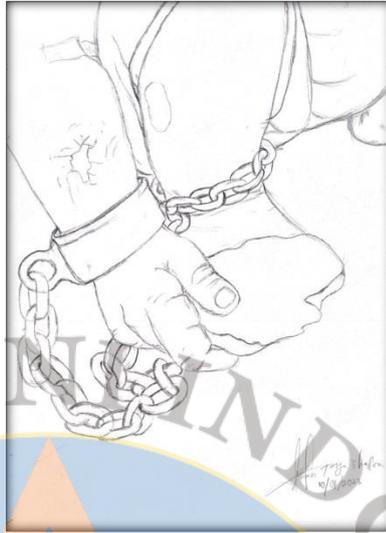
media campuran (*mixed media*). Pada karya satu terdapat empat buah sketsa di antaranya:



Gambar 13. Sketsa Alternatif 1
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 14.
Sketsa Alternatif 2
(Tasya Shafira, 2023)



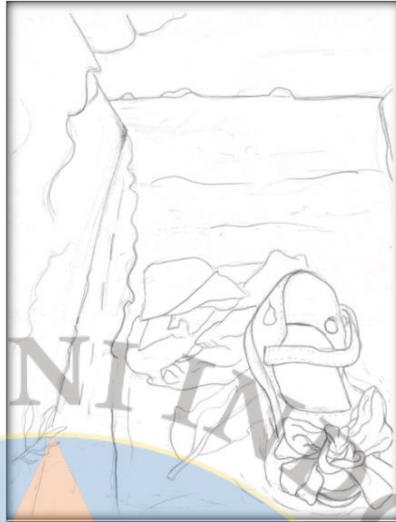
Gambar 15. Sketsa Alternatif 3
(Tasya Shafira, 2023)



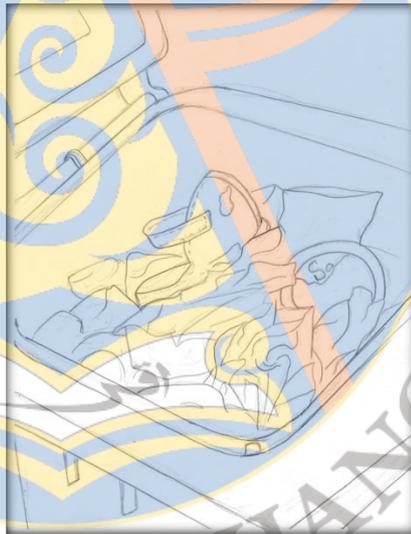
Gambar 16. Sketsa Alternatif 4
(Tasya Shafira, 2023)

2) Sketsa Karya 2

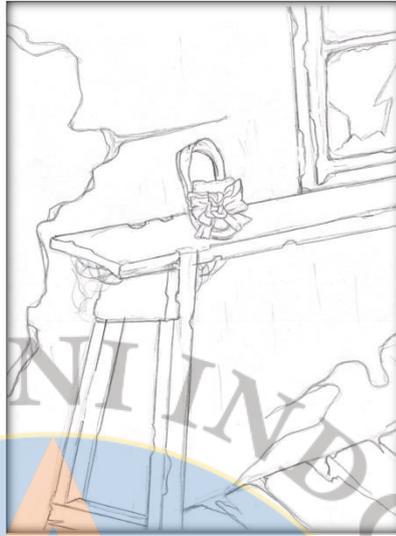
Karya kedua yang berjudul “Ke mana Rumahku” dengan ukuran karya 150 cm x 150 cm media yang digunakan adalah media campuran (*mixed media*). Pada karya ke dua terdapat empat buah sketsa di antaranya:



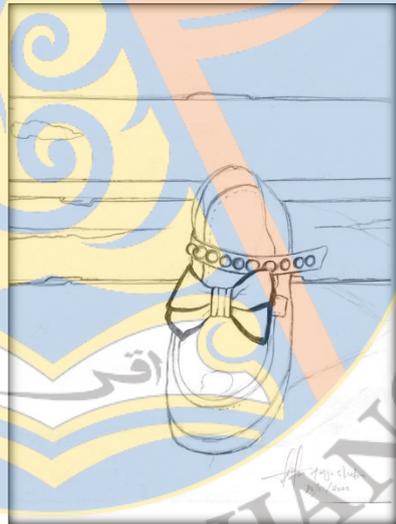
Gambar 17. Sketsa Alternatif 1
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 18. Sketsa Alternatif 2
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 19. Sketsa Alternatif 3
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 20. Sketsa Alternatif 4
(Tasya Shafira, 2023)

3) Sketsa Karya 3

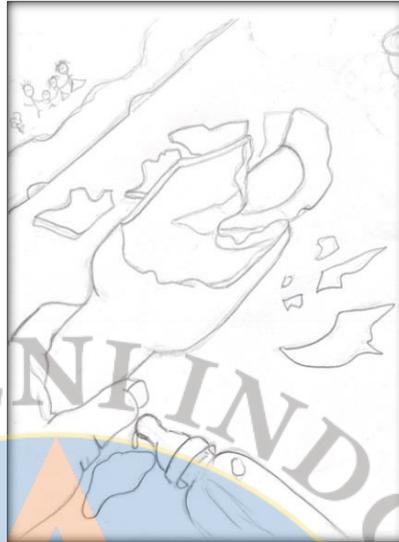
Karya ketiga berjudul “*Home-sick*” dengan ukuran karya 180cm x 120 cm media yang digunakan adalah media campuran (*mixed media*). Pada karya tiga terdapat empat buah sketsa di antaranya:



Gambar 21 Sketsa Alternatif 1
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 22. Sketsa Alternatif 2
(Tasya Shafira, 2023)



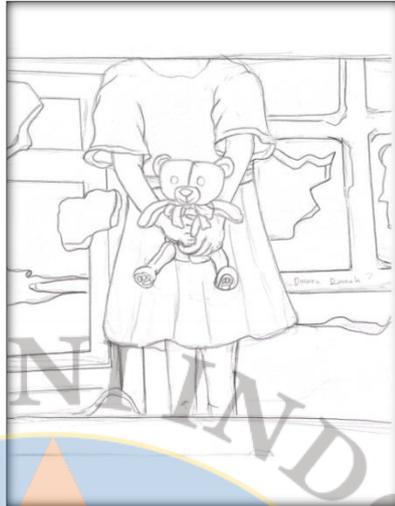
Gambar 23. Sketsa Alternatif 3
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 24. Sketsa Alternatif 4
(Tasya Shafira, 2023)

4) Sketsa Karya 4

Karya keempat yang berjudul “5 Years Old” dengan ukuran karya 150 cm x 150 cm media yang digunakan pada karya nantinya adalah media campuran (*mixed media*). Pada karya satu terdapat empat buah sketsa di antaranya:



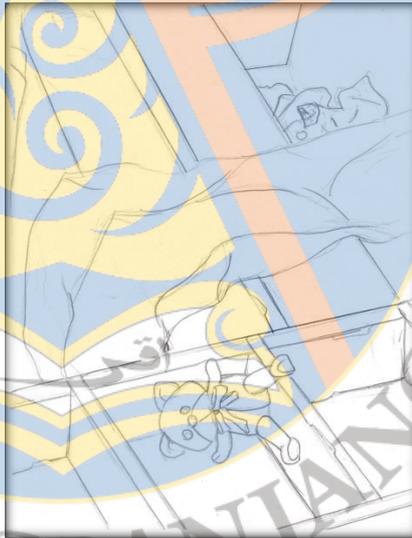
Gambar 25. Sketsa Alternatif 1
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 26. Sketsa Alternatif 2
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 27. Sketsa Alternatif 3
(Tasya Shafira, 2023)



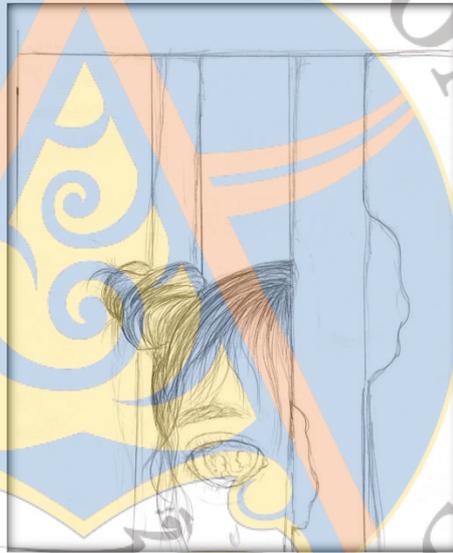
Gambar 28 Sketsa Alternatif 4
(Tasya Shafira, 2023)

5) Sketsa Karya 5

Karya yang kelima berjudul “Traumatis” dengan ukuran karya 190 cm x 120 cm media yang digunakan adalah media campuran (*mixed media*). Pada karya satu terdapat empat buah sketsa di antaranya:



Gambar 29. Sketsa Alternatif 1
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 30 Sketsa Alternatif 2
(Tasya Shafira, 2023)



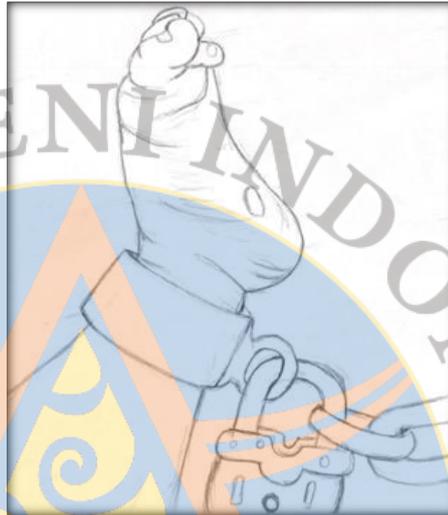
Gambar 31. Sketsa Alternatif 3
(Tasya Shafira, 2023)



Gambar 32. Sketsa Alternatif 4
(Tasya Shafira, 2023)

c. Sketsa Terpilih

- 1.) Sketsa Terpilih untuk Karya 1 dengan ukuran 170 cm x 130 cm.



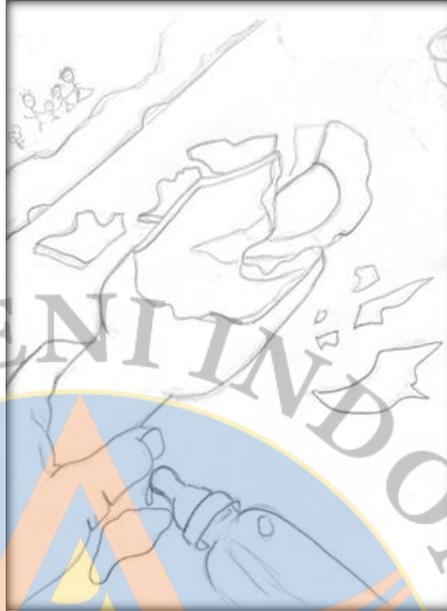
Gambar 33. Sketsa Karya 1
(Tasya Shafira, 2023)

- 2.) Sketsa Terpilih untuk Karya 2 dengan ukuran 150 cm x 150 cm.



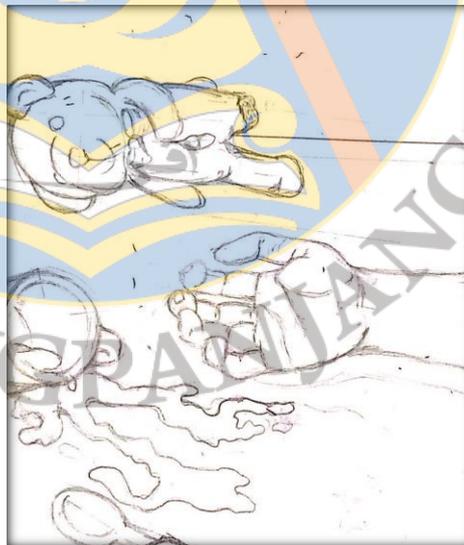
Gambar 34. Sketsa Karya 2
(Tasya Shafira, 2023)

3.) Sketsa Terpilih untuk Karya 3 dengan ukuran 180 cm x 120 cm.



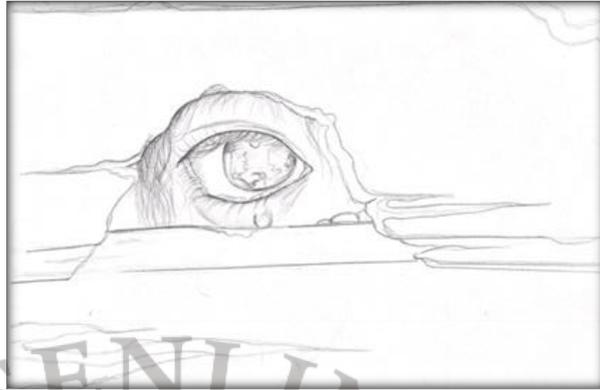
Gambar 35. Sketsa Karya 3
(Tasya Shafira, 2023)

4.) Sketsa Terpilih untuk Karya 4 dengan ukuran 150 cm x 150 cm



Gambar 36. Sketsa Karya 4
(Tasya Shafira, 2023)

5.) Sketsa Terpilih untuk Karya 5 dengan ukuran 180 cm x 120 cm.



Gambar 37. Sketsa Karya 5
(Tasya Shafira, 2023)

3. Perwujudan

Tahap perwujudan ini merupakan tahap mewujudkan ide, konsep, landasan, dan rancangan menjadi sebuah karya, sesuai dengan konsep awal yang telah direncanakan. Pada tahap perwujudan dilakukan proses pembuatan sketsa, memasang kanvas, mendasar kanvas, pemindahan sketsa, proses berkarya, dan penyelesaian karya.

4. Penyajian karya

Penyajian karya adalah memperlihatkan karya yang sudah selesai *finishing* yaitu dengan memasangkan bingkai terhadap karya dan disetujui oleh pembimbing. Kemudian karya itu akan dihadirkan ke dalam ruang publik dengan berpameran agar tersampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui karya-karya yang telah dibuat. Pameran tugas akhir akan dilaksanakan dengan pameran bersama-sama.