

PERILAKU EGOSENTRIS DALAM KARYA LUKIS POP SUREALISTIK

Fadhilahtus Sholihah¹, Yasrul Sami²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr Hamka No.1, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25173

Email: fadhilatuss@gmail.com

Submitted: 2026-03-31

Accepted: 2026-04-09

Published: 2026-04-09

DOI: 10.24036/stjae.v14i4.137892

Abstrak

Di era digital yang serba cepat, fenomena perilaku egosentris semakin nyata terasa dalam kehidupan generasi Z. Penelitian ini bertujuan menciptakan karya lukis yang mampu merepresentasikan perilaku egosentris secara imajinatif dan komunikatif dengan gaya pop surealistik. Metode yang digunakan mengacu pada metode yang diusulkan dalam konsorsium seni meliputi tahap persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Hasil penelitian berupa sepuluh karya lukis berukuran 100 × 120 cm pada media kanvas yang merepresentasikan berbagai manifestasi perilaku egosentris dalam kehidupan modern, dengan fokus pada sepuluh judul: Mine Not My Mind, Duniaku, Terikat Benang, Pesta, Atur, Timbangan Yang Tidak Pernah Puas, Suara Yang Tidak Mau Didengar, Banjir?, Ruang Cermin, dan Dinner: Like and Attention. Karya yang dihasilkan menampilkan eksplorasi visual pop surealistik yang menonjolkan kritik sosial terhadap sikap narsisme, ketidakpedulian terhadap orang lain, dan obsesi terhadap validasi sosial, sekaligus menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya empati dan keseimbangan sosial di era modern.

Kata kunci : *Egosentris, Perilaku Sosial, Generasi Z, Seni Lukis, Pop Surealistik*

Pendahuluan

Di era modern yang serba cepat dan digital, kehidupan manusia semakin menekankan pada eksistensi individu. Perkembangan teknologi digital dan media sosial telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi dan mengekspresikan diri. Generasi Z (Gen Z) yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 dikenal sebagai digital native yang bertumbuh bersama teknologi internet dan media



sosial yang sudah mapan, sehingga tak jarang membuat seseorang cenderung memiliki sifat individualis.

Kecenderungan individualis tersebut dapat berkembang menjadi perilaku egosentris, yakni cara pandang yang menempatkan diri sebagai pusat segala sesuatu. Dalam kondisi ini, kepentingan pribadi lebih diprioritaskan daripada kepentingan bersama, sehingga timbul kecenderungan untuk melihat segala sesuatu dari sudut pandang diri sendiri saja dan sulit memahami sudut pandang orang lain (Elder, 2019:216).

Perilaku egosentris tampak melalui dorongan kuat untuk memperoleh pengakuan, membangun citra diri, sehingga dirinya terlihat lebih baik dibandingkan orang lain. Dalam bentuk ekstrem, sikap ini menjelma menjadi narsisme, yang merupakan keyakinan berlebihan akan keunggulan diri yang membuat seseorang mengabaikan perspektif maupun kebutuhan orang lain. Perilaku ini juga mencerminkan ketidakmauan untuk memahami perspektif orang lain, sehingga seseorang gagal menarik kesimpulan dari apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dialami orang lain.

Perilaku tersebut tidak hanya muncul pada tataran individu, tetapi juga mencerminkan kondisi masyarakat yang semakin menjunjung nilai persaingan dibandingkan kebersamaan. Akibatnya, empati semakin berkurang, hubungan sosial renggang, dan konflik kepentingan mudah terjadi baik dalam lingkup kecil maupun besar. Menurut (Windayani et al., 2021) dalam buku Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini ada dua bentuk egosentris yaitu merasa superior dan interior

Penulis memvisualisasikan perilaku egosentris dalam karya seni lukis pop surealistik. Gaya ini mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan citra visual yang fantastik dan tidak nyata, memadukan antara visual yang populer dengan imaji yang bersifat simbolis dan imajinatif. "Pop Surealisme atau lebih dikenal dengan nama Lowbrow Art, lahir dan mendapat pengaruh dari budaya jalanan dan komunitas jalanan" (Citra, 2020:104). Pop art yang identik dengan visual populer akan mudah dikenali oleh khalayak, sementara pendekatan surealistik memberikan ruang bagi ekspresi bawah sadar, serta semiotika untuk menyampaikan makna pada karya tidak hanya melalui objek semata melainkan lebih mendalam.

Metode

Dalam proses penciptaan karya berjudul "Perilaku Egosentris dalam Karya Lukis Pop Surealistik", penulis melalui beberapa tahapan agar karya yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan makna yang telah ditetapkan. Metode penciptaan mengacu pada tahapan menurut Konsorsium Seni yang terdiri atas lima tahap, yaitu persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian (Bandem, 2001).

Pada tahap persiapan, penulis melakukan pengamatan terhadap fenomena perilaku egosentris yang terjadi di sekitar, mengumpulkan informasi melalui studi literatur, wawancara dengan psikolog, serta pencarian referensi visual berupa karya

seniman pop surealistik nasional maupun internasional. Tahap elaborasi dilakukan dengan mengembangkan ide melalui pembuatan sketsa awal, eksperimen desain, serta diskusi dan umpan balik untuk memperkaya konsep karya.

Tahap sintesis merupakan proses pemilihan desain terbaik dan penggabungan elemen budaya populer (seperti karakter Squid Game) dengan pendekatan surealistik, disertai penyesuaian proporsi, keseimbangan, dan detail agar sesuai dengan konsep. Selanjutnya, pada tahap realisasi konsep, penulis mewujudkan rancangan melalui pembuatan sketsa, pemindahan sketsa ke kanvas, proses pewarnaan menggunakan cat akrilik dengan teknik blok dan gradasi, pemberian detail, hingga tahap finishing dengan bimbingan dosen pembimbing.

Tahap penyelesaian dilakukan dengan meninjau kembali karya secara menyeluruh dan mempersiapkan karya untuk dipamerkan. Sebanyak sepuluh karya lukis kemudian ditata dan dipajang di galeri Ibenzani Usman FBS UNP, disertai persiapan kebutuhan pameran seperti katalog, penataan ruang, buku tamu, dan laporan karya akhir.

Hasil

Bagian ini menyajikan karya lukis sebagai hasil tugas akhir yang ditampilkan secara visual dan disertai penjelasan mengenai gagasan, proses penciptaan, serta pesan yang terkandung, sehingga pembaca dapat memahami hubungan antara visual dan konsep karya. Karya lukis terdiri dari sepuluh karya berukuran 100 x 120 cm dengan judul: (1) *Mine Not My Mind*, (2) *Duniaku*, (3) *Terikat Benang*, (4) *Pesta*, (5) *Atur*, (6) *Timbangan Yang Tidak Pernah Puas*, (7) *Suara Yang Tidak Mau Didengar*, (8) *Banjir?*, (9) *Ruang Cermin*, (10) *Dinner: Like and Attention*.

Penjelasan Karya:



Gambar 1

Judul : Mine Not My Mind

Media : Akrilik di atas Kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2026

Karya pertama berjudul "*Mine Not My Mind*". Karya lukis ini menampilkan seorang anak perempuan berbaju orange yang duduk santai, di belakangnya terdapat kue berbentuk kepala manusia raksasa dan seorang penjaga berpakaian merah dengan topeng, merupakan karakter dari Squid Game. Sang anak perempuan tampak memakan isi kepala raksasa yang melambangkan individu egosentris yang hanya memandangi orang lain sebagai alat atau objek untuk memenuhi kebutuhan diri. Hiasan rambut berbentuk bunga daffodil (narcissus) berwarna putih menyimbolkan kesombongan dan keegoisan.

Karya ini menampilkan pengolahan unsur dan prinsip seni rupa yang harmonis: warna kontras antara hijau, merah, dan oranye memperkuat suasana surealis; bentuk figuratif dengan distorsi skala pada kepala raksasa menegaskan kesan simbolik; komposisi seimbang menempatkan anak perempuan sebagai titik fokus di sisi kanan, sementara elemen pendukung memperkuat narasi. Karya ini menjadi pernyataan bahwa perilaku egosentris dapat menjadikan individu parasit yang mengambil usaha orang lain demi keunggulan pribadi.



Gambar 2

Judul : Duniaku
Media : Akrilik di atas Kanvas
Ukuran : 100 x 120 cm
Tahun : 2026

Karya kedua berjudul "Duniaku". Pada karya ini digambarkan seorang anak perempuan yang duduk dengan percaya diri di singgasana berbentuk bunga daffodil di atas gunung berbentuk siluet bumi, menunjukkan bahwa ia merasa memiliki kedudukan paling penting dan berkuasa di "dunianya". Ukuran bunga dan sang anak yang nampak lebih besar dari objek gunung menunjukkan intimidasi dan kekuasaan. Di bagian kiri dan kanan terdapat mata raksasa yang mengawasi, gambaran dari perhatian yang ingin didapatkan dimana semua mata hanya menatap dirinya.

Karya ini menggunakan warna harmonis hijau, putih, biru, dan oranye; bentuk figuratif dipadukan dengan elemen surealis seperti mata bertangkai dan perbedaan skala; prinsip simetris menempatkan tokoh sebagai pusat perhatian. Karya ini adalah sebuah gambaran tentang perilaku egosentris sebagai pusat diri, di mana individu terjebak dalam realitas yang hanya dipersepsikan dari sudut pandangnya sendiri, menunjukkan ketidakpedulian terhadap perspektif luar.



Gambar 3

Judul : Terikat Benang

Media : Akrilik di atas Kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2026

Karya ketiga berjudul "Terikat Benang". Karya ini memvisualisasikan anak perempuan berukuran raksasa yang mengendalikan dua sosok kecil penjaga seperti boneka melalui benang di tangannya. Adegan ini merepresentasikan egosentris sebagai bentuk kontrol dan dominasi, di mana individu memposisikan dirinya sebagai pusat kekuasaan atas orang lain. Benang-benang yang menghubungkan mereka menjadi simbol keterikatan, manipulasi, dan kendali yang tidak terlihat namun kuat. Latar alam yang tenang justru menciptakan kontras dengan makna yang disampaikan.

Warna dalam karya ini didominasi hijau, kuning, dan coklat yang menghadirkan suasana alami dan hangat; distorsi skala antara tokoh utama dan figur kecil menegaskan makna simbolik; keseimbangan asimetris namun tetap stabil. Karya ini menggambarkan bagaimana seorang individu egosentris cenderung mendominasi orang lain secara tidak langsung, setiap perkataan terasa seperti perintah, menciptakan tekanan yang membuat kebersamaan terasa sebagai pekerjaan untuk memuaskan satu orang.



Gambar 4

Judul : Pesta

Media : Akrilik di atas Kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2026

Karya keempat berjudul "Pesta". Karya ini memvisualisasikan sosok anak perempuan yang duduk santai di atas kepala manusia, seolah menjadikan tubuh orang lain sebagai alas atau fondasi bagi kenyamanannya. Ekspresi tokoh yang datar dan cenderung acuh memperkuat kesan ketidakpedulian terhadap kondisi yang menopangnya. Elemen balon, bendera, dan warna cerah yang biasanya identik dengan pesta menjadi ironi: kesenangan yang dibangun di atas penderitaan orang lain.

Warna cerah seperti biru, hijau, merah, dan kuning menciptakan kesan meriah namun menyimpan makna yang lebih gelap; bentuk figuratif dengan elemen surealis seperti kepala terpisah dan balon berbentuk bagian tubuh mereduksi manusia menjadi objek. Karya ini merupakan kritik terhadap realitas sosial di mana kebahagiaan seseorang terkadang terbentuk dari ketidakpedulian dan pengorbanan orang lain.



Gambar 5

Judul : Atur
Media : Akrilik di atas Kanvas
Ukuran : 100 x 120 cm
Tahun : 2026

Karya kelima berjudul "Atur". Karya ini menggambarkan anak perempuan yang sedang memainkan catur; pada papan catur terlihat keberadaan otak, mata, dan organ lainnya sebagai pengganti bidak catur. Latar belakang menampilkan bola mata raksasa yang mengawasi permainan. Permainan catur ini merepresentasikan bagaimana seseorang "mengatur" orang lain agar sejalan dengan keinginannya; keberadaan otak dan organ tubuh sebagai bidak memperjelas bahwa yang dipertaruhkan bukan hanya langkah, tetapi kesadaran dan logika orang lain.

Warna biru, hijau, kuning, dan coklat menciptakan keseimbangan antara suasana tenang dan fokus; elemen surealis seperti mata melayang dan organ tubuh memperkuat makna simbolik. Karya ini menekankan bahwa proses mengatur tidak selalu netral, melainkan dapat menjadi bentuk dominasi yang dipengaruhi oleh cara pandang pribadi yang egosentris, mendorong kesadaran akan batas antara kendali diri dan dominasi terhadap lingkungan sekitar.



Gambar 6

Judul : Timbangan Yang Tidak Pernah Puas

Media : Akrilik di atas Kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2026

Karya keenam berjudul "Timbangan Yang Tidak Pernah Puas". Karya ini memvisualisasikan sebuah timbangan di tengah lukisan: sisi kiri berisi mata, kuku, hidung, uang, dan boneka yang menyimbolkan penampilan dan citra diri; sisi kanan menampilkan jantung yang terlihat lebih ringan, mengisyaratkan hati nurani yang sering diabaikan dibanding citra diri. Kehadiran kue yang sudah dimakan dan mata di antara kue cupcake berarti kecantikan dan perhatian yang didapatkan hanyalah bersifat sementara.

Warna biru, hijau, putih, dan merah menciptakan keseimbangan antara suasana tenang dan ketegangan emosional; keseimbangan timbangan yang sengaja dibuat tidak setara memperkuat pesan ketimpangan. Karya ini berangkat dari realitas sosial di mana manusia seringkali membandingkan dirinya dengan orang lain tanpa merasa puas, sebuah sifat egosentris yang mendorong siklus ketidakpuasan yang terus berulang.



Gambar 7

Judul : Suara Yang Tidak Mau Didengar

Media : Akrilik di atas Kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2026

Karya ketujuh berjudul "Suara Yang Tidak Mau Didengar". Pada karya ini divisualisasikan seorang anak perempuan yang duduk di tengah dengan kepala yang tampak berdarah; di bagian kiri dan kanan terdapat dua pelayan berkepala megaphone. Di atas meja terdapat bola mata (simbol atensi) dan kue dengan potongan telinga. Tokoh perempuan tampak tidak memiliki telinga, mengisyaratkan bahwa walaupun ada suara keras di kiri dan kanan, tidak ada satupun suara yang masuk, mencerminkan penolakan terhadap pendapat orang lain.

Warna hangat merah, oranye, dan kuning menciptakan fokus pada tokoh utama; elemen radio yang ditutupi garis polisi dan telepon berkabel putus memperkuat makna penolakan. Karya ini menekankan bahwa keterbukaan terhadap suara lain merupakan bagian penting dalam membangun kesadaran dan keseimbangan dalam kehidupan sosial, mengajak penikmat untuk lebih bijak dalam menyaring dan menerima pendapat.



Gambar 8

Judul : Banjir?
Media : Akrilik di atas Kanvas
Ukuran : 100 x 120 cm
Tahun : 2026

Karya kedelapan berjudul "Banjir?". Karya ini memvisualisasikan keadaan banjir yang penuh potongan kayu; terdapat seorang tokoh perempuan yang tertidur damai di atas kapal berbentuk uang seratus ribu rupiah, sementara di dalam air terdapat mata-mata yang mengawasi dan seorang penjaga memegang kapak. Ekspresi dan postur anak perempuan yang berbaring sangat kontras dengan bencana di sekitarnya, menggambarkan ketidakpedulian dan kenikmatan harta di tengah penderitaan orang lain.

Warna gelap biru keabu-abuan dan coklat menciptakan suasana muram; kapal berbahan uang kertas yang rapuh menjadi simbol bahwa rasa aman yang dibangun di atas material bersifat semu. Karya ini lahir dari kejadian nyata banjir Sumatra sebagai bukti ketidakpekaan terhadap kondisi lingkungan demi kepentingan pribadi, mengajak penikmat lebih peka terhadap lingkungan dan memahami pentingnya kepedulian sosial.



Gambar 9

Judul : Ruang Cermin
Media : Akrilik di atas Kanvas
Ukuran : 100 x 120 cm
Tahun : 2026

Karya kesembilan berjudul "Ruang Cermin". Karya ini menggambarkan sang tokoh perempuan yang dikelilingi oleh cermin yang menampilkan visual dirinya sendiri sebagai pusat dari segalanya; terdapat tangan-tangan yang memuja sekaligus mengikatnya dalam ruangan. Cermin yang pecah menandakan bahwa pusat perhatian yang diberikan sebenarnya hanyalah bayangan semata. Ruang cermin yang hanya memusatkan sang anak perempuan seorang menunjukkan keinginan menjadi pusat perhatian tanpa hubungan yang nyata dengan dunia luar.

Warna biru, merah, dan coklat menciptakan suasana dramatis; ruang yang tertutup memberikan kesan sempit dan terisolasi; kontras antara elemen nyata dan ilusi memperkuat makna. Karya ini mengkritisi kecenderungan manusia menjadikan dirinya pusat perhatian yang pada akhirnya menciptakan realitas semu dan keterasingan, mengajak penikmat memahami batas antara apresiasi diri dan egosentrisme.



Gambar 10

Judul : Dinner: Like and Attention

Media : Akrilik di atas Kanvas

Ukuran : 100 x 120 cm

Tahun : 2026

Karya kesepuluh berjudul "Dinner: Like and Attention". Karya ini memvisualisasikan suasana jamuan makan malam: di tengah terdapat sang tokoh perempuan, di sisi kanan sosok berkepala mata (simbol perhatian), dan di sisi kiri sosok berkepala tangan dengan pose jempol (simbol "like"). Makan malam ini berarti sang tokoh perempuan hanya berteman dengan perhatian dan like yang diberikan padanya. Hidangan di meja berupa mulut, otak, dan jantung menyimbolkan bahwa dalam mendapatkan like dan atensi, individu rela memberikan segalanya.

Warna gelap dan hangat biru tua, coklat, dan oranye menciptakan suasana intim sekaligus dramatis; komposisi simetris memusatkan perhatian pada interaksi utama. Karya ini memvisualkan ketergantungan manusia terhadap validasi eksternal yang dapat menggeser nilai diri dan keaslian identitas, menekankan bahwa nilai diri tidak semata ditentukan oleh pengakuan dari luar, melainkan dari kesadaran dan penerimaan terhadap diri sendiri.

Simpulan

Berdasarkan proses penciptaan sepuluh karya lukis bertema "Perilaku Egosentris dalam Karya Lukis Pop Surealistik", karya yang dihasilkan telah sesuai dengan tujuan, yaitu memvisualisasikan berbagai manifestasi perilaku egosentris secara pop surealistik dengan menonjolkan simbol-simbol budaya populer dan kritik sosial yang mendalam. Sepuluh karya tersebut bersumber dari pengamatan terhadap fenomena egosentris dalam kehidupan generasi Z, yang divisualisasikan secara imajinatif, simbolis, dan komunikatif untuk menyampaikan pesan tentang bahaya narsisme, ketidakpedulian terhadap orang lain, obsesi terhadap validasi sosial, serta pentingnya empati dan kesadaran sosial kepada masyarakat luas.

Referensi

- Bandem, I. M. (2001). Metodologi penciptaan seni. *Karya Cipta Seni Pertunjukan*, 455.
- Citra, K. P. (2020). Pengaruh Kebudayaan Populer Terhadap Visual Sampul Album Musik. *ArtComm–Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 3(1), 98–113.
- Elder, L. (2019). Liberating the Mind: Overcoming Sociocentric Thought and Egocentric Tendencies. Foundation for Critical Thinking. Bandem, I Made (2001), "Metodologi Penciptaan Seni, Kumpulan Bahan Matakuliah". Program Pascasarjana ISI Yogyakarta..
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widayasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafiq, N., & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan aplikasi pendidikan anak usia dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.