

**BUDAYA 3S (SENYUM, SALAM, SAPA) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA LUKIS**



Berry Pranata

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

BUDAYA 3S (SENYUM, SALAM, SAPA) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA LUKIS

Berry Pranata

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir untuk
Persyaratan wisuda periode September 2017 dan telah diperiksa/disetujui
oleh kedua pembimbing

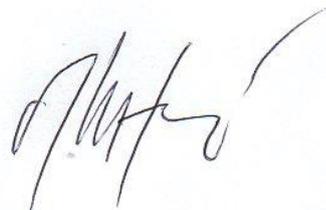
Padang, 03 Agustus 2017

Dosen Pembimbing I



Drs. Erfahmi, M.Sn

Dosen Pembimbing II



Drs. Abd. Hafiz, M.Pd

Abstrak

Tujuan dalam pembuatan karya akhir ini yaitu memvisualisasikan pengaruh buruk *smartphone* dalam karya seni lukis kontemporer. Budaya 3s sebagai gagasan ide dalam tugas akhir ini, sebagai media informasi kepada masyarakat agar dapat mengetahui Budaya 3s. Sehingga berkeinginan untuk menerapkan kembali di dalam kehidupan. Metode dalam mewujudkan ide-ide seni diantaranya: persiapan, tahap elaborasi, sintesis, realisasi konsep dan penyelesaian. Karya ini menggambarkan tentang pengaruh berkurangnya Budaya 3s yang disebabkan oleh semakin berkembangnya media komunikasi seperti *smartphone* yang digunakan secara berlebihan. Hasil dari pembahasan dan tahapan tersebut terciptalah sepuluh karya yang memberi motivasi, inspirasi, informasi, serta media pembelajaran untuk menjadikan manusia berkarakter dalam kehidupannya.

Abstract

The purpose of making these art works was for visualizing the smartphone's bad influence in these final art works painting contemporary. The 3S culture was as idea in these final art works was as information media to society. so that it could know the 3S culture. In order that willingness for apply in this life. The method for realizing ideas was: Preparing, elaborasi stage, synthesis stage, realization stage, concept realization and finishing stage. These final works described about the lessness influence was getting developing communication meda as smartphone that it over used. Because The result taking and the stage created 10 works that giving motivation, inspiration, information, and learning media for creating a human being that have character in their life.

BUDAYA 3S (SENYUM, SALAM, SAPA) SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA LUKIS

Berry Pranata¹, Erfahmi², Abd. Hafiz³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
email: berrypranata@gmail.com

Abstract

The purpose of making these art works was for visualizing the smartphone's bad influence in these final art works painting contemporary. The 3S culture was as idea in these final art works was as information media to society. so that it could know the 3S culture. In order that willingness for apply in this life. The method for realizing ideas was: Preparing, elaborasi stage, synthesis stage, realization stage, concept realization and finishing stage. These final works described about the lessness influence was getting developing communication meda as smartphone that it over used. Because The result taking and the stage created 10 works that giving motivation, inspiration, information, and learning media for creating a human being that have character in their life.

Keywords : Culture, Idea, Painting.

A. Pendahuluan

Manusia adalah mahluk sosial yang tidak pernah terlepas dari budaya dan masyarakatnya sendiri. Tercipta atau terwujudnya suatu kebudayaan adalah sebagai hasil interaksi antara manusia dengan segala isi alam raya ini. Menurut Cassirer (1990:37), definisi manusia dari Aristoteles, yakni *zoon politicon*, “manusia adalah makhluk sosial memang memberi pengertian umum tetapi bukan ciri khasnya. Begitu pula definisi manusia sebagai *animal rationale* dianggap tidak memadai, karena rasio tidak memadai untuk memahami bentuk-bentuk

¹ Mahasiswa penulis Laporan Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2017

² Pembimbing 1, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing 2, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

kehidupan budaya manusia dalam seluruh kekayaan dan bermacam-macamnya. Itulah mengapa dia menawarkan definisi manusia sebagai *animalsymbolicum* yakni makhluk yang pandai membuat, memahami dan menggunakan *symbol*".

Drijarkara (1969: 7) mengatakan bahwa "Manusia adalah makhluk yang berhadapan dengan dirinya sendiri. Tidak hanya berhadapan, tetapi juga menghadapi, dalam arti mirip dengan menghadapi soal, menghadapi kesukaran dsb".

Selanjutnya der Weij (1991:7-8) juga mengemukakan bahwa :

"Manusia adalah makhluk yang pandai bertanya, bahkan ia mempertanyakan dirinya sendiri, keberadaannya dan dunia seluruhnya. Binatang tidak mampu berbuat demikian dan itulah salah satu alasan mengapa manusia menjulang tinggi di atas binatang. Manusia yang bertanya tahu tentang keberadaannya dan ia pun menyadari juga dirinya sebagai penanya. Jadi, dia mencari dan dalam pencariannya ia mengandaikan bahwa ada sesuatu yang bisa ditemukan, yaitu kemungkinan-kemungkinannya, termasuk kemampuannya mencari makna kehidupannya".

Sebagai makhluk sosial budaya, manusia hidup berdampingan dengan orang lain dalam kehidupan selaras dan saling membantu, interaksi seperti itu dilakukan manusia terus menerus dan berkesinambungan sehingga membentuk pola kebiasaan yang sangat berdampak baik, didalam interaksi sosial tersebut ada komunikasi yang saling merespon dan membentuk suatu hubungan yang terjalin, respon yang hadir berupa senyum, salam dan sapa.

Kehidupan bermasyarakat membutuhkan komunikasi dengan sesama atau antara satu orang dengan orang lain. Melalui media komunikasi yang di rasakan pada masa kini, kemudahan-kemudahan yang datang begitu banyak dan mempermudah jaringan hubungan sosial dengan seseorang, kelompok atau

komunitas, bahkan dengan orang lain yang dianggap masih asing dalam kehadirannya pada kehidupan ini. Masyarakat Indonesia pada dasarnya adalah suatu masyarakat atau identitas yang lahir jauh sebelum kata Indonesia resmi atau muncul. Adanya proklamasi, sumpah pemuda merupakan moment untuk mempersatukan jajaran pulau yang ada di Indonesia menjadi suatu kesatuan bangsa dan negara. Hal ini tentu membentuk suatu *system* tatanan masyarakat yang majemuk dan berbeda beda karena terdiri dari satu masyarakat yang berbeda suku dan bahasa. Dengan berbagai perbedaan inilah kita bisa melihat bagaimana *system* sosial budaya yang ada di Indonesia.

Suatu *system* sosial budaya merupakan suatu totalitas nilai, tata sosial, tata laku manusia yang diwujudkan dalam pandangan hidup, falsafah negara dalam berbagai sisi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang menjadi asa untuk melandasi pola perilaku dan tata struktur masyarakat yang ada. <http://artikel-az.com/pengertian-sosial-budaya/>

Budaya 3s adalah senyum, salam dan sapa, ini digunakan dalam kehidupan masyarakat terutama di Indonesia dan menjadi suatu ciri khas, salah satunya menciptakan suasana kampus yang ramah dan nyaman yaitu dengan melestarikan kebiasaan senyum, salam dan sapa. Dalam kehidupan bermasyarakat, budaya 3S ini sangat diperlukan untuk menjaga keharmonisan dalam bermasyarakat. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, budaya 3S ini harus diterapkan untuk menjaga kebhinekaan dan persatuan Bangsa Indonesia. Dengan menerapkan budaya ini, perbedaan yang ada di Indonesia dapat dilebur hanya dengan satu budaya, yaitu Senyum, Salam, dan Sapa. Budaya 3S ini juga memberikan banyak

dampak yang tentunya positif bagi diri sendiri. Dengan menerapkan budaya ini, hidup akan terasa lebih tenang dan damai. <http://pappub.id/article/post/3s-senyum-sapa-salam-sebuah-budaya-yang-harus-dilestarikan>.

Hal ini menjadi berubah sejak masuknya media teknologi seperti *smartphone* atau *gadget*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas. Bagi beberapa orang, telepon pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi.

Bagi yang lainnya, telepon cerdas hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surel (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*) atau terdapat papan ketik (baik sebagaimana jadi maupun dihubung keluar) dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon cerdas merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

Pertumbuhan permintaan akan alat canggih yang mudah dibawa ke mana-mana membuat kemajuan besar dalam pemroses, ngingatan, layar dan sistem operasi yang di luar dari jalur telepon genggam sejak beberapa tahun ini. Belum ada kesepakatan dalam industri ini mengenai apa yang membuat telepon menjadi “pintar”, dan pengertian dari telepon pintar itu pun berubah mengikuti waktu.

Teknologi atau benda mewah inilah yang paling berpengaruh dalam perubahan budaya 3s dalam kehidupan manusia disebabkan karena mudahnya

komunikasi bahkan dari jarak yang jauh sekalipun. Hal ini mengubah cara interaksi sosial masyarakat yang dulunya berbicara dan menunjukkan ekspresi wajah yang nyata dan sekarang hanya menampilkannya di layar, melalui media dapat mendeskripsikan keadaan sesuai dengan sebenarnya atau berbanding terbalik.

Keresahan inilah yang membuat penulis membuat karya-karya yang berupa figur-figur manusia dengan bermacam-macam aktifitas yang sedang menggunakan *gadget/smarphone*.

Menggarap karya lukis penulis memakai gaya kontemporer, karena fenomena yang dilihat dan dirasakan penulis adalah fenomena kekinian, yang terpengaruh dampak modernisasi serta tidak lagi terikat pada aturan-aturan sebelumnya seperti pada fenomena ini individu juga tidak peduli pada apa yang menjadi dampak buruk karena pemakaian *smartphone* yang berlebihan itulah yang menjadi landasan utama penulis memilih gaya ini.

Ide ini dirasakan di lingkungan penulis dan menggerakkan hati penulis untuk mengangkatnya kedalam karya seni lukis, tanpa disadari fenomena ini sudah cukup lama terjadi di kalangan remaja, bahkan penulis juga menjadi salah satu yang merasakan dampak buruk karena melakukan secara berlebihan. Maka dari itu penulis berusaha mengangkat kembali dan mengingatkan kembali kepada masyarakat untuk lebih hati-hati dalam mengikuti perkembangan teknologi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis dalam berkarya seni lukis mengangkat tema “Budaya 3s Sebagai Penciptaan Karya Seni Lukis”. Hal ini membuat penulis memilih lukis karena kemampuan teknis penulis yang dijalani

selama kuliah adalah seni lukis. Tujuan penciptaan penulis adalah memvisualisasikan pengaruh buruk *smartphone* terhadap Budaya 3s dalam Karya Seni Lukis

B. Pembahasan

1. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan penulis akan mengungkap yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Penulis akan memvisualisasikan figur-figur atau subjek yang berhubungan dengan tema dan konsep yang penulis angkat ke dalam lukisan. Konsep berkarya penulis terinspirasi dari maraknya penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan mengubah nilai-nilai sosial dan budaya 3s.

2. Perwujudan Ide-ide Seni

1. Persiapan

Dalam tahap ini, penulis menyiapkan ide dan diri penulis secara mental untuk berkarya dengan membuat perencanaan secara matang. Selanjutnya pengamatan terhadap subjek yang akan penulis buat untuk mendapatkan suatu gambaran yang sesuai dengan apa yang penulis harapkan.

2. Tahap Elaborasi

Pada tahapan ini, penulis terlebih dahulu mencari beberapa referensi. Referensi tersebut berupa kumpulan gambar, buku, majalah, surat kabar, berita, pengamatan secara langsung, serta informasi di lapangan baik berupa saran maupun pendapat

3. Sintesis

Tahapan pembuatan sketsa alternatif, pengembangan sketsa dan pemilihan sketsa yang sudah penulis kembangkan. Setelah melalui tahapan pemilihan sketsa terbaik, penulis memindahkan sketsa pada bidang kanvas, dan dilanjutkan dengan pembuatan objek serta pemberian warna. Alat yang digunakan berupa kuas, palet, dan pisau palet dalam pembuatan objek. Sedangkan bahan yang penulis gunakan dalam berkarya adalah cat *acrylic*.

4. Realisasi Konsep

a. Penggarapan Awal

Pemindahan sketsa pada bidang kanvas, pembuatan subjek lukis dan disertai dengan pewarnaan secara keseluruhan

b. Penggarapan Akhir (*Finishing*)

Karya yang telah melalui proses *finishing* dikonsultasikan kembali dengan dosen pembimbing

5. Penyelesaian

Tahap ini merupakan tahapan pameran, pembuatan catalog, mendisplay karya, dan kegiatan selanjutnya pembukaan pameran.

Karya 1



*Masuk (120cm x 100 cm)
Acrylic on Canvas (2017)*

Karya ini memvisualisasikan bahwa wajah figur yang masuk ke layar *smartphone* yang menyimbolkan berada di dalam dunia maya yang menutup diri dan enggan ke luar dari kenyamanan yang dibuatnya sendiri, hal tersebut disimbolkan dari warna gelap yang ditampilkan. Jadi, pesan yang ingin disampaikan pada masyarakat, bahwasanya tidak bagus menutup diri dan sibuk di dalam dunia maya tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya, dan hanya diam terpaku melihat layar *smartphone* yang berada di tangannya.

Karya 2



*Larut (140cm x 100 cm)
Acrylic on Canvas (2017)*

Karya ini berjudul larut karena terlalu lama dan tanpa henti menggunakan teknologi. Terlihat disiku kanannya dibuat berakar menjalar ke meja sehingga

menggambarkan figur tersebut menggunakan teknologi dengan waktu yang lumayan lama. Karya ini memberi pesan bahwasanya tidak baik menggunakan *smartphone* dan laptop terlalu lama, bukan hanya merusak kesehatan tetapi juga menghabiskan waktu bersama keluarga, lingkungan, serta teman-teman, dan juga merusak pola pikir individu yang dahulunya aktif bersosialisasi sekarang hanya terus memainkan teknologinya yaitu *smartphone* dan laptop, sesuai dengan judul karya ini, objek yang digambarkan larut pada kenyamanan yang dibuatnya.

Karya 3



selfie (120cm x 110 cm)
Acrylic on Canvas (2017)

Karya ini mengkritik individu yang selalu tampil aksis dalam dunia maya, yaitu dengan selalu mengekspos situasi serta kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya dan apapun yang dilakukannya, dengan cara memotret dirinya sendiri beserta situasi yang menjadi *background* fotonya sendiri bahkan dari hal terkecil sekalipun. Fenomena tersebut dapat mengubah sifat sosial individu, seperti misalnya, individu melihat kejadian kecelakaan pada suatu tempat, tetapi karena pengaruh *smartphone* secara berlebihan, individu bukannya membantu korban kecelakaan tersebut, tetapi malah memotretnya dan menguploadnya ke dalam

media sosial. Hal seperti ini banyak terjadi dilingkungan penulis, maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi karya lukis.

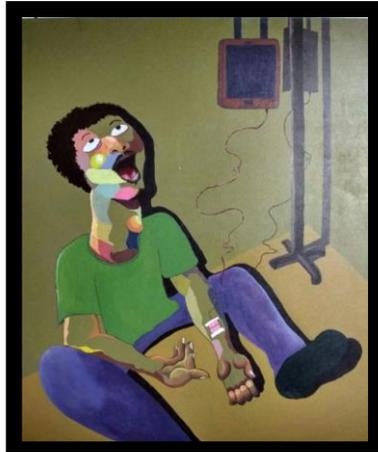
Karya 4



Lapar (120cm x 110 cm)
Acrylic on Canvas (2017)

Karya ini berjudul “*Lapar*” karena kata lapar identik dengan makanan. Makanan adalah kebutuhan pokok yang diperlukan bagi manusia, tetapi pada saat ini tidak makanan saja yang menjadi kebutuhan, *smartphone* pun ikut menjadi kebutuhan. Setiap manusia memiliki *smartphone* dari anak kecil hingga orang dewasa. *smartphone* menjadi kebutuhan sosial yang tidak bisa ditinggalkan, layaknya nasi yang menjadi makanan kebutuhan pokok.

Karya 5



Aahhh (120cm x 100 cm)
Acrylic on Canvas (2017)

Kecanduan akan kenyamanan berada di dalam dunia maya sesuai pada judul karya ini yaitu “Aahhh” yang menggambarkan kenikmatan menggunakannya dan tidak pernah lepas untuk melihatnya, walaupun tidak ada yang perlu dilihat. Fenomena ini yang dirasakan penulis di lingkungan sekitarnya, serta mengangkatnya ke dalam karya.

Karya 6



Terfollow (223cm x 63 cm)
Acrylic on Canvas (2017)

Sebagai manusia khususnya daerah Timur seperti Indonesia seharusnya selalu menjaga budaya turun temurun oleh nenek moyang, yaitu budaya 3S (senyum, sapa, salam), yang mengajarkan manusia untuk mengenal manusia lebih dekat, tetapi pada hal ini karya menampilkan figur yang terlalu mengikuti dan

mendalami penggunaan *smartphone* serta tidak peduli dengan orang yang berada di depannya dan di belakangnya, tetapi tetap sejajar saling mengikuti satu sama lain. Kondisi berkurangnya budaya 3S ini penulis rasakan sendiri dilingkungannya yang menggerakkan hati penulis untuk mengangkatnya kedalam karya lukis.

Karya 7



*Melihat kedalam (120cm x 100 cm)
Acrylic on Canvas (2017)*

Fenomena seperti ini sering dijumpai diberbagai tempat seperti di cafe, di kantor, bahkan di rumah sekali pun, biasanya suatu kelompok yang berkumpul disebuah tempat tentunya melakukan percakapan atau komunikasi satu sama lain, tetapi semenjak *smartphone* menjadi kebutuhan yang digunakan secara berlebihan komunikasi antar individu menjadi kaku, canggung, dan sunyi, karena satu sama lain sibuk dan asyik memainkan *smartphonanya* sendiri. Hal ini juga menjadi suatu pengaruh buruk berkurangnya budaya 3S itu sendiri.

Karya 8



*Kekenyanan (120cm x 110 cm)
Acrylic on Canvas (2017)*

Terlihat ekspresi cemberut pada wajah figur dan perut figur terlihat besar atau gemuk yang bersandar pada sebuah sofa empuk yang menggambarkan kenyamanan dan kekenyangan, tetapi tetap tidak pernah bisa berhenti menggunakan *smartphone*. Maka dari itu penulis memberi judul karya ini “Kekenyangan” yang diartikan pemakaian *smartphone* yang berlebihan, sifat seperti dapat mengakibatkan berkurangnya sosialisasi kepada lingkungan, keluarga, serta teman-teman terdekat.

Karya 9



*Aneh (200cm x 140 cm)
Acrylic on Canvas (2017)*

Figur wanita melotot ini mengkritik individu yang menggunakan *smartphone* terlalu lama hingga tidak tahu apa yang terjadi di lingkungannya sendiri dan mengakibatkan perasaan yang aneh setelah melihat lingkungan yang sebenarnya dan perasaan itu adalah perasaan aneh, perubahan pada raut wajah tersebut yang mencerminkan perasaan aneh pada objek/figur.

Karya 10



“Makian” (100cm x 80 cm, 100cm x 20 cm) 2 Panel
Acrylic on Canvas (2017)

Karya ini bermaksud mengkritik para pengguna *smartphone* yang selalu melampiaskan emosi ke dalam bentuk kata serta menjadi kalimat yang tertuju untuk semua yang melihat media sosial *smartphone* tersebut, serta membuat individu-individu lain melihat keburukan yang dikeluarkan. Hal ini tidak baik, karena orang lain akan menganggap dan menilai keburukan yang dibuat dalam media sosial tersebut,serta juga mengakibatkan perubahan tatanan komunikasi antar individu yang biasanya dilakukan tatap muka atau langsung merasakan emosi orang yang bicara yang diterapkan dalam budaya 3S.

C. Kesimpulan dan Saran

Baru-baru ini perkembangan teknologi semakin pesat dalam mempermudah hubungan interaksi antar individu seperti hadirnya media sosial yaitu *smartphone*. Benda mewah ini banyak digemari oleh semua kalangan, terutama untuk remaja yang baru beranjak dewasa, dalam pemakaiannya media sosial ini sangat membantu dalam halnya interaksi, maupun mencari informasi serta ilmu yang akan di gunakan dalam kehidupan. Tetapi pemakaian yang tidak teratur dan berlebihan membawa pengaruh buruk dan sebagai dampak berkurangnya nilai-nilai Budaya, seperti Budaya 3s yang mengakibatkan individu menjadi pendiam, tidak mau bersosialisasi dan hanya sibuk menggunakan *smartphonenya*.

Penulis berharap, lewat karya yang sudah penulis visualisasikan ini serta beberapa pemaparan tentang konsep dan teori yang terkait menambah wawasan pengalaman estetis kepada masyarakat penikmat seni terhadap pengaruh *smartphone/handphone* terhadap budaya 3s dalam karya seni lukis. Penulis juga memberikan saran kepada semua masyarakat berhati-hatilah dalam mengikuti perkembangan zaman.

Penulis berharap semoga dalam dunia seni semakin mampu melahirkan seniman-seniman besar yang luar biasa serta memberikan perluasan tentang segala sesuatu yang menjadi pelajaran untuk banyak orang, lalu membuka media-media dan wacana untuk mampu menjadi wadah yang menampung karya-karya dari seniman muda. Memberikan inspirasi-inspirasi baru sehingga dunia seni semakin kaya.

Catatan: Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing

I Drs. Erfahmi, M.Sn. dan Pembimbing II Drs. Abd. Hafiz. M.Pd

Daftar Pustaka

Cassirer, Ernst. Diindonesiakan oleh Alois A. Nugroho. 1990. *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei tentang Manusia*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia.

Drijarkara, N. 1969. *Filsafat Manusia*. Jogjakarta: Penerbit Jajasan Kanisius.

der Wij, P.A., van. 1991. *Filsuf-filsuf Besar tentang Manusia*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama

<http://artikel-az.com/pengertian-sosial-budaya/>. Diakses 22 Juli 2017

<http://pappub.id/article/post/3s-senyum-sapa-salam-sebuah-budaya-yang-harus-dilestarikan>. Diakses 23 Juli 2017