TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4667

MASALAH KEJIWAAN SEBAGAI INSPIRASI KARYA SENI LUKIS SUREALIS

Psychological Issues as Inspiration for Surrealist Paintings

Rika Putri & Ferdian Ondira Asa
Universitas Negeri Padang
rika05.putri05@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Dec 13, 2024	Jan 1, 2025	Jan 9, 2025	Jan 14, 2025

Abstract

The purpose of the final work is to provide education about several types of mental health problems that originate from social factors of surrealist paintings. The author took data through observations of people with mental health problems around the author, and developed it into an idea using I Bandem method as an art consortium the has five stages, from the preparation stage, the elaboration stage, the synthesis stage, the realization stage, the concept and the completion stage. Based on observation and development of ideas, the author can visualize ten surrealist paintings, with various size ranging from 100cm x 100cm to 100cm x 130cm with the title of the :"Nolep", "Lebay", "Bodoh","Jangan", "Pembohong", "Caper", "Moodyan", "Istirahat", "Liburan", "Pikun"

Keywords: Mental Health, Paintings, Surrealist, Education

Abstrak: Tujuan pada Karya Akhir ini untuk memberikan edukasi tentang beberapa macam masalah kejiwaan yang berasal dari faktor sosial dan divisualisasikan dalam bentuk karya seni lukis surealis. Penulis mengambil data melalui pengamatan dari penderita masalah kejiwaan disekitar penulis, yang

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

dikembangkan menjadi sebuah ide. Dengan menggunakan metode I Bandem sebagai konsorsioum seni yang memiliki lima tahapan yaitu, tahapan persiapan, tahapan elaborasi, tahapan sintesis, tahapan realisasi konsep dan tahapan penyelesaian. Berdasarkan pengamatan dan pengembangan ide, maka penulis dapat memvisualisasikan sepuluh buah karya seni lukis aliran surealis dengan ukuran beragam mulai dari 100cm x 100cm hingga 100cm x 130cm, dengan judul : "Nolep", "Lebay", "Bodoh","Jangan", "Pembohong", "Caper", "Moodyan", "Istirahat", "Liburan", "Pikun'

Kata Kunci: Masalah Kejiwaan, Seni Lukis, Surealis, edukasi

PENDAHULUAN

Banyak masyarakat yang kurang mengerti tentang masalah kejiwaan. Hal ini terbukti dari masih banyaknya masyarakat yang menganggap masalah kejiwaan itu adalah "Sakit Jiwa atau pun Gila", padahal sebenarnya bukanlah seperti itu. Masalah kejiwaan tidak dapat disepelekan karena masalah kejiwaan dapat menyebabkan kerugian fisik maupun materi dari penderitanya.

Masalah kejiwaan menurut APA (*American Psychiatric Assocation*) dalam DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disosders, Fifth Edition*) (2013) adalah sebuah masalah kejiwaan melibatkan pola perilaku, pikiran, atau perasaan yang menyebabkan penderitaan atau ketidak mampuan untuk berfungsi secara normal. Selain itu WHO (*World Health Organization)* dalam IDC *(International Classification of Diseases)* (2018) mendefenisikan "masalah kejiwaan sebagai gangguan mental yang mencakup gejala-gejala tertentu yang mempengaruhi kesehatan mental seseorang."

Setiap hal yang dilakukan oleh manusia berpusat diotak. Otak adalah sumber dari setiap kehidupan manusia, jika manusia terlalu banyak berfikir akan menyebabkan kelelahan pada otak sehingga dapat mempengaruhi suasana hati.

Selain dari pemikiran (personal), pemicu masalah kejiwaan juga bisa bersumber dari lingkungan (Sosial), Menurut Yosep (2014) masalah kejiwaan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang secara terus menerus saling terkait dan mempengaruhi yaitu:

a. Faktor biologi

Menurut Cloninger dalam Yosep (2014) Keturunan/genetik, masa dalam kandungan, proses persalinan, nutrisi, riwayat trauma kepala dan adanya gangguan anatomi dan fisiologi saraf

b. Faktor psikologis

Yang berperan timbulnya timbulnya gangguan jiwa antara lain adalah interaksi dengan orang lain, kreativitas, konsep diri keterampilan, dan tingkat perkembagan emosional

c. Faktor sosial

Stabalitas keluarga, pola asuh dari orang tua, adat serta budaya, agama,

tingkat ekonomi, nilai dan kepercayaan tertentu.Seperti lingkungan keluarga. Keluarga yang tidak harmonis, kekerasan, perceraian dapat membuat seseorang memiliki masalah kejiwaan. Seperti, kecemasaan akan pengabaian serta trauma karna takut ditinggalkan.

Pemicu masalah kejiwaan dari lingkungan juga dapat bersumber dari lingkungan pendidikan salah satunya perilaku bullying. Tidak sedikit dari korban bullying menjadi anti sosial, tidak mau sekolah, takut untuk bertemu orang lain, dan mengurung diri. Efek bullying berawal dari stres karna diperlakukan semena-mena dan tidak adil yang memicu trauma dan depresi, tindakan bullying juga dapat membuat korbannya menyakiti diri sendiri (*Selfharm)*, seperti membenturkan kepalanya ketembok/dinding, menjambak rambutnya, menyayat kulit dengan benda tajam maupun tumpul. Hal ini terjadi karena korban tidak dapat meluapkan emosinya dengan benar, serta dendam yang menumpuk kepada pelaku yang tidak dapat terbalaskan dalam kurun waktu yang lama, sehingga dapat menyebabkan masalah kejiwaan pada korban.

Selain dilingkungan keluarga, dan pendidikan, hal ini juga bisa terjadi di lingkungan pekerjaan. Tekanan pekerjaan yang berat, *deadline* yang semakin dekat, bahkan tambahan pekerjaan dari rekan kerja dapat membuat kelahan fisik maupun psikis seseorang. Di lingkungan seperti itu dapat membuat seseorang mengalami stres, perubahan suasana hati yang cukup drastis, serta masalah tidur.

Dari penjelasan yang penulis paparkan tersebut, cukup banyak masalah kejiwaan yang disebabkan dari faktor sosial, Untuk itu penulis ingin menyampaikan edukasi tentang masalah kejiwaan. Semua inspirasi penulis bersumber dari yang penulis amati dan rasakan disekitar penulis, lalu akan penulis garap kedalam bentuk karya seni lukis Surealis.

METODE

Dalam pembuatan karya akan ada tahap-tahap atau cara untuk menciptakan suatu karya. Menurut I Bandem (2001:10) sebagai konsorsium seni dalam penggarapan pembuatan

karya ada sebanyak 5 tahapan diantaranya: Persiapan, Elaborasi, Sintesis, Penggarapan karya, Penyelesaian

1. Tahapan Persiapan

   Dalam proses paling awal ini dilakukan segala sesuatu yang berhubungan dengan perwujudan ide-ide seni, seperti melakukan pengamatan dan pengumpulan berbagai informasi sehingga dapat tercapainya karya lukis yang diharapkan oleh penulis. Gagasan-gagasan itulah yang nantinya akan menjembatani penulis dalam mendapatkan ide untuk berkaya seni lukis.

2. Tahapan Elaborasi

   Berdasarkan hasil pengamatan dan penggalian informasi penulis mulai merasakan dan memahami permasalahan yang terjadi, penulis pun mulai berimajinasi dan mengkhayalkan bentuk-bentuk yang akan penulis buat nantinya.

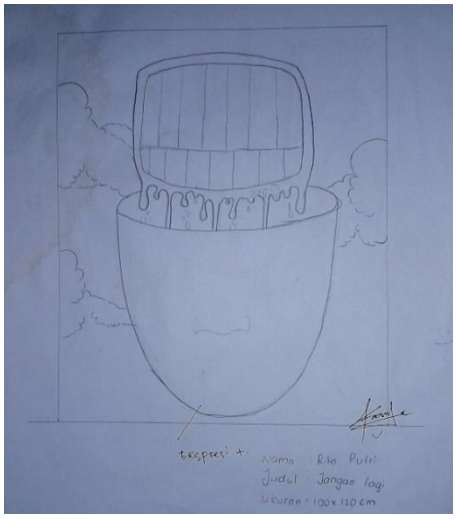
3. Tahapan Sintesis

   Sesuai dengan judul yang telah penulis tetapkan, didalam setiap proses pembuatan karya akan menghasilkan bentuk dari anggota tubuh manusia yang tidak utuh, seperti tangan, kaki, kepala dan lain sebagainya. Hal ini akan berhubungan dengan bagian-bagian yang cukup sering menjadi sasaran para penderita Masalah Kejiwaan.

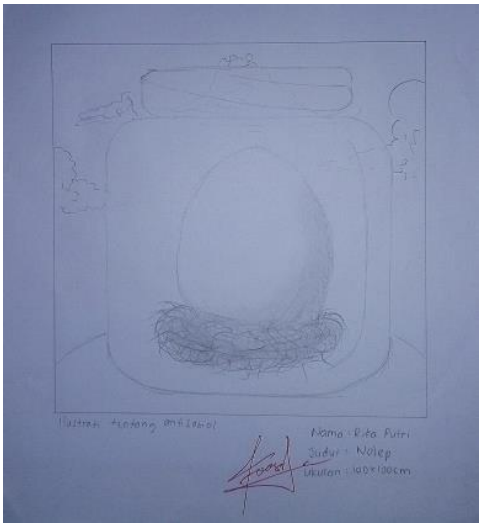
4. Tahapan Realisasi Konsep

   Proses ini merupakan suatu kegiatan untuk memindahkan ide atau gagasan yang ada didalam fikiran kedalam kanvas. Dalam melaksanakan prosesnya dipelukan empat tahap yaitu: pembuatan sketsa, menyiapkan alat dan bahan, proses berkarya, lalu prloses finishing.

a. Pembuatan Sketsa



Gambar 1. Nolep
Sumber: Foto Pribadi
Foto Repro: Rika Putri (2024)

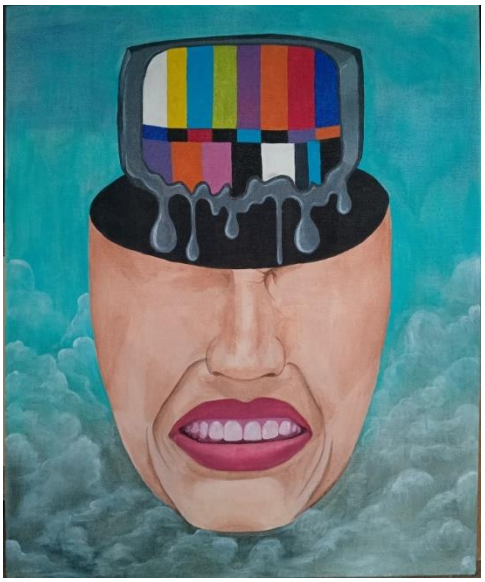


Gambar 2. Nolep
Sumber: Foto Pribadi
Foto Repro: Rika Putri (2024)

b. Proses kerja

Pada proses ini penulis memulai dengan memindahkan sketsa pada kanvas yang telah dipersiapkan sebelumnya, bahan kanvas yang penulis gunakan adalah kain berjenis marsoto. Dalam penggarapan karya penulis menggunakan cat akrilik bermerk Marries dan kuas bermerk V-Tec dan Joyko.

HASIL



Gambar 3. "Jangan"

2024
100 x 120 cm
Media akrilik diatas kanvas
Sumber: Rika Putri

Karya ini penulis beri judul "Jangan" dengan ukuran 100 cm x 120 cm. Pada karya ini terlihat objek kepala yang telah potong dari bagian bawah mata dan bagian yang terpotong dibiarkan terbuka secara lebar. Ekspresi pada kepala tersebut tampak seolah tengah menahan rasa sakit. Sedangkan atas kepala terdapat TV analog yang tengah melayang dengan kondisi meleleh. Lelehan dari TV tersebut telihat menetes masuk ke dalam potongan kepala yang terbuka secara perlahan-lahan. Pada latar belakang terdapat langit cerah yang mulai mendung dengan awan yang mulai merangka naik dari bagian bawah dagu menuju keatas.

Unsur garis terlihat pada objek awan serta guratan wajah yang memberikan kesan lebih bertekstur pada karya. Unsur gelap terang tampak pada objek-objek lukisan untuk memperlihatkan kesan berdimensi pada kara. Prinsip gradasi terlihat pada langit cerah yang perlahan menggelap. Objek TV dan kepala disusun dengan komposisi secara teratur berdasarkan prinsip kesatuan.

Kepala dengan potongan yang dibiarkan terbuka menggambarkan individu yang berada di dalam kondisi pasca trauma. Ketakutan akan trauma atau peristiwa buruk yang telah menimpanya akan datang kembali. TV analog yang terlihat meleleh di atas objek kepala menggambarkan trauma atau peristiwa-peristiwa menyakitkan yang seolah-olah tayang atau terpampang pada layar TV tersebut, tetesan-tetesannya mewakili rasa sakit atau kejadian buruk yang perlahan masuk kembali paa ingatan individu. Pada atar belakang awan mendung yang menjalar ke atas mengartikan bahwa jika individu tersebut tidak dapat mengendalikan diri atas trauma yang telah ia alami, maka secara perlahan trauma yang ditakutkan atau peristiwa yang paling tidak ingin terjadi akan terus menghantui dirinya dan membuat individu tidak bisa menjalani hari-harinya dengan baik karena selalu terbayang-bayang akan peristiwa yang tidak mengenakan tersebut.



Gambar 4. "Nolep"
2024
100 x 100 cm
Media akrilik diatas kanvas
Sumber: Rika Putri

Karya berjudul "Nolep" dibuat dengan ukuran 100 x 100 cm. Pada karya yang ini penulis menampilkan objek sebutir telur ayam yang berwarna coklat dengan bintik bintik yang berwarna senada, telur ini tengah berada di atas sarang yang terbuat dari kumpulan ranting-ranting kayu yang dibentuk secara melingkar megelilingi bagian bawah telur, telur tersebut berada di dalam sebuah botol kaca bening hingga dapat terlihat dengan jelas dari luar. Seperti yang terlihat terdapat dua suasana yang berbeda dari dalam botol kaca dan di luar botol kaca. Pada di luar botol kaca penulis menggambarkan suasana gersang dengan visualisasi tanah yang kering dan retak serta langit yang berwarna kekuningan untuk menampilkan kesan panas terik sehingga terlihat kurang nyaman, sedangkan di dalam botol kaca penulis menggambarkan sebuah lingkungan yang asri dengan memvisualisasikan tanah yang berwarna hijau dan langit cerah berwarna biru agar menghasilkan kesan sejuk dan terasa nyaman.

Karya ini menggunakan beberapa unsur, seperti unsur ruang yang penulis tampilkan pada botol kaca. Kemudian pada sarang penulis menampilkan unsur garis yang terlihat pada bentuk ranting-ranting sarang, selain itu pada objek yang sama penulis juga menggunakan unsur tekstur semu. Unsur titik terdapat pada bintik- bintik telur serta unsur gelap terang juga

penulis gunakan untuk menampilkan arah datang cahaya. Prinsip kesatuan dan keseimbangan ditampilkan dengan tersusunnya telur dan sarang secara simetris sehingga menampilkan kesan enak dipandang.

Pada karya ini penulis menggambarkan sebuah telur sebagai individu yang introvert atau anti sosial, telur tersebut sangat takut untuk meninggalkan botol kaca yang menggambarkan zona nyamannya, dikarenakan meninggalkan zona nyaman berarti telur itu harus siap menghadapi lingkungan atau tempat-tempat yang tidak sesuai dengannya. Ketakutan yang dihadapi sebuah adalah takut menjadi retak dan hancur mewakili pemikiran individu yang introvert atau anti sosial mereka takut menjadi risih, gelisah, tidak dapat menjadi diri sendiri, kehabisan energi setelah banyak berkomunikasi atau mungkin menyakiti orang lain dalam lingkungan tersebut yang digambarkan memalalui suasana diluar botol kaca yang gersang. Sehingga keputusan paling baik yang diambil sebutir telur itu adalah tetap berada di dalam botol kaca dan duduk nyaman di atas sangkarnya.

KESIMPULAN

Setiap karya yang penulis ciptakan merupakan hasil dari pengamatan pada orang-orang disekitar penulis dan dikembangkan menjadi sepuluh buah karya dengan judul "Masalah Kejiwaan Sebagai Inspirasi Karya Lukis Surealis". Tema, ide, konsep dan gagasan yang penulis hasilkan bersumber dari berbagai referensi seperti foto, karya seniman, internet, dan jurnal yang penulis jadikan acuan dalam berkarya.

Pengangkat masalah kejiwaan dari faktor sosial yang penulis ambil, merupakan bentuk visualisasi penulis terhadap masalah kejiwaan yang terjadi disekitar penulis, dan dapat menjadi media informasi yang menambah sedikit edukasi tentang masalah kejiwaan.

DAFTAR PUSTAKA

American Psychiatric Association (APA). (2013). DSM-5 9 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition). Amerika Serikat

Ariyanti, Putri, Made, Ni dan Valentina, Debora, Tience. (2016). *Kehidupan Bermakna Perempuan Yang Mengalami Kekerasan Dalam Rumah Tangga.* Jurnal Psikoligi Udayana. Vol 3. No. 2. Hlm 220-231

Bandem, I Made (2001). *Metodologi Penciptan Seni, Kumpulan Bahan Matakuliah.* Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

At, Admin. (2020). Faktor penyebab gangguan jiwa. Diambil dari: https://rsjmenur .jatimprov.go.id/pot/2020-07-28/faktor-penyebab-gangguan-jiwa.Diakses pada: 12 januari 2023

Canonne, Xavier. (2015). *Surealisme in Belgium: The Discreet Charm Of the Bourgeioisie*. Marot. Auby-surSemios

Darma, N. (2019). Relasi dua tanda dalam karya seni lukis. Dambil dari: https://ejo urnal.ac.id/index.php/ikonik/article/download/427 /331Diakses pada: 15 Februari 2023.

Freud, Sigmund. (1923). *The Ego and The Id.* Austria: Internationaler Psychoanalytischer Verlag

Handoko, dewan. (2020). Stress dan mekanisme menghadapinya. Diambil dari: https://www.academia.edu/43358583/stresdanmekan ismemenghadapinya. Diakses pada: 27 November 2022.

Kartika, Dorsono, Sony. (2003). *Tinjauan senirupa modren.*Yogyakarta:departemen Pendidikan Nasional sekolah tinggi seni Indonesia

Kartika, Darsono, Sony. (2004). *Seni Rupa Modern.* Bandung: Rekayasa sains

Lazarus, Folkman. (1984). *Stress Appraisal, and Coping*

Masyharusin. (2017). *Gambaran faktor-faktor gangguang Jiwa.* Jurnal Fakultas Ilmu Kesehatan UMP

Pamungkas, Adi, Joko dan Samsara Anta. (2017). *Mengenal Kecemasan Dan Serangan Panik.* Amerika Serikat: NIMH

Raharjo, J, Budhy. (1986). *Seni Rupa.* Bandung: Yarma.

Santoyo, Sadjiman Ebdi. (2009). *Nimana: Elemen-Elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2).* Yogyakarta: Jalasutra

Samsara, Anta. (2015). *Mengenal Depresi.*Amerika Serikat: NIMH

Samsara, Anta. (2016). *Mengenal Skizofernia.*Amerika Serikat: NIMH

Santoso, Adi. (2018) *Pendidikan Anti Bullying* Jurnal Pelita Ilmu. Vol 1. No 2

Soedarso. (2000). *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modren.*Jakarta:Studio Delapan Puluh Enterprise

Selye. (1936). *A Syndrome Produced by Diverse Nocous Agents.*

Thabroni, Gamal. (2018). Unsur-unsur Seni rupa & desain (diperkuat pendapat ahli) Diambil Dari: https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-&-desain diperkuat -pendapat-para-ahli.Diakses pada: 12 februari 2023

Wijonarko, Patria, Ari. (2015). *Tikus sebagai inspirasi dalam tugas karya akhir*,Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.