

VISUALISASI DAMPAK PENYALAHGUNAAN NARKOBA DALAM BENTUK SENI LUKIS

Hatmi Negria Taruan

Dosen Program Studi Teknik Seni Rupa Murni Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh

Email: hatmi.negria87@gmail.com

Diterima 21 Mei 2018/Disetujui 04 Juni 2018

ABSTRAK

The visualization of the impact of drug abuse in the form of paint features a spontaneous line of lines that gives a certain expression and emotional charm, which is visually abstract shaped figures by sharpening the lines on shapes and spaces in a two-dimensional plane. The presentation of this work which tells about the description of the destruction of a behavior, will be the impact of drug abuse against the norm of the young generation as the unscrupulous successor of the nation. An abstract visual language, an understanding of a visual form, with unrestricted explorations or experiments in a visual choice or a free artist in experimenting with techniques. This form of work is a form of information from the visual language of symbolic abstraction, from the form of the expression of the human figure ditransformasikan with the tendency of expressionism form. In the sense that the work process eliminates the perfection of the form or simplifies the shape of the object.

Kata kunci: Drugs, art, symbolic abstract

PENDAHULUAN

Narkoba, singkatan dari narkotika atau obat berbahaya. Selain narkoba, istilah yang diperkenalkan Departemen Kesehatan Republik Indonesia adalah napza yaitu narkotika, psikotropika dan zat adiktif. Semua istilah ini, mengacu pada zat yang mempunyai resiko kecanduan bagi penggunaannya. Menurut pakar kesehatan, narkoba sebenarnya adalah psikotropika yang dipakai untuk membius pasien saat dioperasi atau bahan campuran obat untuk penyakit tertentu (<http://blogspot.com>, 12 Desember 2010). Namun generasi sekarang mengabaikan dampak narkoba, apabila pemakaian di luar batas dosis.

Psikotropika adalah zat atau obat, baik alamiah maupun sintesis, yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku, selain narkotika, psikotropika dan zat adiktif, terdapat tanaman marijuana (*canibis sativa*) yang disebut ganja di Asia yaitu tumbuhan budidaya penghasil serat, namun lebih dikenal karena mengandung zat narkotika pada daun, biji dan batang, yang membuat pemakainya mengalami *euphoria* atau rasa senang yang berkepanjangan tanpa sebab. (Mastar, Tanjung (2004:29)). Tumbuhan ini biasanya bagi penyalahguna dijadikan sebagai rokok atau disebut dengan rokok setan.

Meskipun demikian, tidak semua jenis narkotika, psikotropika dan marijuana dilarang penggunaannya, dikarekakan banyak manfaat dan kegunaan dibidang kedokteran dan kepentingan pengembangan pengetahuan. Sehingga, narkoba dan ganja dikenal sebagai sumber kecanduan dan bernilai ekonomi tinggi, banyak orang tertarik dan memilih mengambil resiko dalam hal penyalahgunaan, demi kepentingan pribadi tanpa menimbang efek resiko yang ditimbulkan oleh zat tersebut. Zat narkoba yang dikonsumsi akan membuat pelaku ketagihan, karena zat ini mengakibatkan seseorang bersifat fasif dan secara tidak langsung akan memutuskan tali-tali saraf yang ada dalam otak, (<http://www.google.com/narkba+fisik&um=1&ie=UTF>). Jika pemakaian terlalu sering mengakibatkan organ dalam tubuh akan rusak, artinya overdosis dan berujung kematian. Di sejumlah negara termasuk Indonesia, penyalahgunaan ganja atau narkotika dilarang, kecuali ada izin dari pihak berwenang. Walaupun terlarang tetap digunakan secara diam-diam di kalangan tertentu termasuk generasi muda.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penciptaan karya seni lukis ini adalah sebagai berikut:

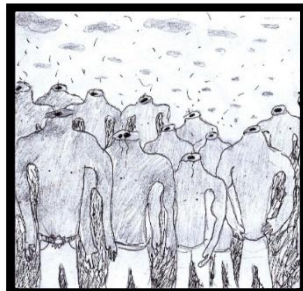
1. Eksplorasi, yaitu tahap awal penciptaan karya seni, meliputi aktivitas perjalanan dalam penggalian sumber ide melalui pengamatan terhadap objek yang telah ditentukan, pengamatan lapangan dengan melihat karya yang terkait dengan sumber ide dan tema penciptaan karya. Penggalian sumber referensi dan informasi untuk menentukan tema dan berbagai persoalan melalui buku, majalah, katalog pameran dan internet, kemudian merancang karya yang akan diwujudkan.
2. Eksperimentasi, yaitu proses eksperimen pada lembar kertas atau pembuatan sketsa alternatif, yang terdiri dari beragam teknik. Lalu, dipilih beberapa sketsa untuk dilanjutkan. Sketsa terpilih hanya sebatas gambaran bentuk karya.
3. Sintesis, yaitu proses penggabungan gagasan pokok hasil eksperimen yang disatukan dan diseleksi menjadi 2 bagian yakni sketsa alternatif dan sketsa terpilih, salah satunya dijadikan sketsa terpilih untuk dipindahkan pada bidang kanvas, berdasarkan keselarasan bentuk dan keseimbangan.

Sketsa Alternatif



Gambar 1, 2, 3. Sketsa Alternatif *Pen* pada Kertas

Sketsa Terpilih



Gambar 4. Sketsa Terpilih 1. *Pen* pada Kertas



Gambar 5. Sketsa Terpilih 2. *Pen* pada Kertas

4. Pembentukan, yaitu proses yang dimulai dari penyediaan bahan, pemasangan kain pada spanram, pengolesan cat sebagai dasar atau penutup pori kain. Pembentukan global adalah pembentukan pola dasar dari sebuah karya. Pembentukan detail tahap lanjutan setelah pembentukan global, proses ini merupakan proses menimbulkan volume bentuk, gelap terang dan warna, sedangkan *finishing* merupakan proses akhir dari penggarapan sebuah karya, proses ini merupakan bagian penting dalam proses penciptaan karya seni lukis dengan pemberian warna terakhir pada sisi karya serta pelapisan bagian permukaan karya, sampai karya siap dipajang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tulisan ini membahas tentang pengalaman atau kenangan masa lalu yang menyedihkan maupun menyenangkan, serta memberikan inspirasi melalui imajinasi untuk mengabadikan peristiwa tersebut.

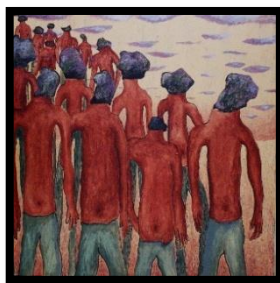
Adapun yang menjadi ide atau dasar pemikiran dalam penciptaan karya ini adalah ketertarikan terhadap fenomena kehidupan masa depan yang lebih baik, tanpa adanya penyalahgunaan narkoba. Fenomena kehidupan masa depan yang lebih baik merupakan alur harapan yang utama dalam proses penciptaan karya seni lukis ini. Ide atau dasar pemikiran, penciptaan suatu karya adalah proses terbentuknya konsep dalam peristiwa kehidupan di masa lalu tentang narkoba, yang divisualkan dalam bentuk simbol distorsi sehingga menimbulkan bentuk abstrak figuratif pada bidang kanvas.

Pengalaman tertentu merangsang ide dan bentuk serta faktor kejiwaan sehingga mendorong kreativitas baru, dalam hal ini perupa mengangkat tema dampak penyalahgunaan narkoba sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Namun disini lebih membahas fenomena sosial bagian perilaku masyarakat, yaitu perbuatan melanggar hukum dalam masyarakat Indonesia, salah satunya penyalahgunaan narkoba.

Dampak negatif penyalahgunaan narkoba terhadap sosial budaya dan perubahan gaya hidup seperti: masyarakat yang konsumtif pecandu mengakibatkan ekonomi merosot dan pengangguran meningkat. Terjadinya kesenjangan budaya seperti korupsi, perang saudara, demo dan sebagainya. Munculnya 2 kecenderungan yang kontradiktif, akibat lajunya kemajuan teknologi dan globalisasi. Penyalahgunaan narkoba, mengakibatkan minim pemenang dan banyak pecundang. Pengalaman pribadi dimasa lalu, melahirkan ide penciptaan karya ini, hingga menghadirkan karya dengan penggambaran bentuk ekspresi figure manusia dari bentuk nyata menuju distorsi bentuk. Artinya pengkarya memvisualkan ekspresi tubuh manusia yang dikaitkan dengan fenomena kehidupan budaya sosial atau menyesuaikan dengan tema *Dampak Penyalahgunaan Narkoba dalam Seni Lukis*, atau dampak dari suatu perilaku manusia yang hilang kontrol dalam sistem sosial bermoral menjadi norma tanpa pilter.

Seni Lukis sebagai Komunikasi

Media seni lukis adalah benda penyampaian komunikasi antara karya dan masyarakat, dimana unsur kesenian dalam karya seniman secara khusus menyampaikan kepada masyarakat melalui visual. Dalam dunia prasejarah, memanfaatkan lingkungan sekitar untuk kegiatan seni lukis pada dinding goa karena merupakan kebutuhan spiritual mereka saat itu. Masyarakat prasejarah menciptakan karya seni lukis yang secara tidak langsung menyampaikan pesan pada masyarakat sekarang. Artinya seni lukis berperan sebagai komunikasi dalam kehidupan manusia dari zaman prasejarah sampai saat ini. Karya seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realita dalam bentuk visual karya dan berkat bentuk dan isinya mempunyai daya membangkitkan aliran dari pengalaman langsung, bagi yang hidup untuk saling berkomunikasi. Karya sebagai komunikasi perupa adalah sebagai berikut:



Gambar 7
Hatmi Negria Taruan
KEPALA BATU, 120x140 cm, 2011
Akrilik pada Kanvas



Gambar 8
Hatmi Negria Taruan
MENYIKSA DIRI, 145x175 cm, 2011
Akrilik pada Kanvas

Estetika

Kelahiran seni dimotivasi oleh keinginan akan hal *beautiful* (indah), yang merupakan hasrat hidup setiap manusia. Monroe Beardsley dalam *Problems in the Philosophy of Criticism*, menjelaskan 3 ciri yang menjadi sifat membuat baik (indah) dari benda estetis yang diciptakan pada umumnya, yaitu:

1. *Unity* (kesatuan), berarti benda estetis tersusun secara baik atau sempurna bentuknya. Unsur yang satu memerlukan kehadiran unsur lain, saling mengisi antara bagian atau sebuah bentuk terbangun secara sempurna. Karya seni lukis yang berjudul *Kepala Batu* dan karya dengan judul *Menyiksa Diri*, terlihat *unity* dari pewarnaan pada latar belakang dan objek yang dibangun.
2. *Complexity* (kerumitan), benda estetis yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur perbedaan yang halus. Dharsono Sony Kartika (151:2007) menyatakan sumber nilai seni adalah kenikmatan oleh medium ungkapan yang tersusun atas warna, garis dan bentuknya, bunyi, kata atau nada, dengan irama dan hubungannya. Karya seni lukis yang berjudul *Kepala Batu* dan *menyiksa Diri*, terlihat *complexity* dari pewarnaan pada latar, garis yang saling berhubungan dan objek yang dibangun, suasana yang tampil serta simbol dalam visual karya.
3. *Intensity* (kesungguhan), benda estetis yang baik mempunyai kualitas yang menonjol. Usaha mengungkapkan tindakan dan kegiatan dalam pengalaman kehidupan di dunia untuk berkarya dilakukan secara efisien dan efektif adalah *intensity* dengan hasil yang lebih dari sekedar visual. Pada karya seni lukis yang berjudul *Kepala Batu* dan karya *Menyiksa Diri*, terlihat *complexity* dari pewarnaan pada latar belakang, garis yang berhubungan dan objek yang dibangun, terang gelap, tekstur serta simbol dalam visualnya.

SIMPULAN

Lingkungan adalah tempat sebagai objek perangsang untuk berkarya seni. Hal ini membutuhkan perhatian yang mendalam untuk menggali secara teliti serta melakukan eksperimen, sehingga akan menemukan hal yang menyenangkan untuk dijadikan bahan dalam penyampaian pesan. Penciptaan karya dengan tema *Visualisasi Dampak Penyalahgunaan Narkoba*, dilihat dalam hal fenomena Sosial *Penyalahgunaan Narkoba* dalam penggarapannya tidak hanya memenuhi fungsi estetis tetapi mengandung makna simbol, pesan dan makna kehidupan yang hendak disampaikan terhadap penikmat, pengamat, pencipta, pegrhayat seni dan masyarakat umum. Penciptaan karya ini menggunakan media cat akrilik, pensil, carcoal, serbuk kertas pada kanvas, yang divisualkan dengan ekspresi simbolik perupa sehingga melahirkan karya seni lukis dengan bentuk ekspresi figur manusia, yang tetap mempertahankan nilai estetis dan orisinalitasnya.

REFERENSI

- Danesi, Marsel. 2010. *Pesan Tanda dan Makna*. terjemahan Evi Satyarini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 2002. *Seni Kritik Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit. ISI Yogyakarta.
- Miharja, Akhdiyatkarta. 1961. *Seni dalam Pembinaan Kepribadian Nasional*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*, Bandung ITB.
- Tanjung, Masta. 2004. *Paham Kejahatan Narkoba*. Jakarta.
- <http://blogspot.com2019/12/penyalahgunaan-ganja-diakses-12-Desember-2010>.
- <http://organisasi.org/akibat-dampak-penyalahgunaan-narkoba/blogspot.com/15-Desember-2009>.
- <http://www.geogle.com/UTF8&gfs=1&q=narkoba+fisik&um=1&ie=UTF>.20 Desember 2010.