

Penciptaan Seni Lukis Semi-Realis Digital sebagai Apresiasi Terhadap Pemuda Pegiat Kebudayaan Tradisional Masa Kini

Firstyan Artista Sakti¹, Triyono Widodo², Abdul Rahman Prasetyo³

^{1,2,3}Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145

Email: ¹firststarsakti@gmail.com

ABSTRAK

Pola hidup pemuda pegiat kebudayaan tradisional yang dapat bersinergi dengan masa kini perlu diapresiasi dalam karya. Hal itu disebabkan oleh pemuda pegiat kebudayaan tradisional di masa kini menawarkan pola hidup yang dapat memanfaatkan kecanggihan zaman dan nilai luhur kebudayaan tradisional. Apresiasi dilakukan untuk menghargai pencapaian tersebut serta memberi wawasan tentang keberadaan pemuda pegiat kebudayaan tradisional kepada penikmat karya. Metode yang digunakan adalah empat tahap penciptaan milik Catharina Patrick. Tahapan tersebut antara lain, tahap persiapan, tahap penetasan, tahap inspirasi, dan tahap pengembangan. Seni lukis digital dengan corak semi realis dipilih sebagai bentuk perwujudan karya. Hasil dari keseluruhan proses penciptaan kali ini adalah enam karya lukis digital yang dicetak pada neon *box*.

Kata kunci: seni lukis digital, corak semi realis, pemuda pegiat kebudayaan tradisional

Digital Semi-Realist Painting Creation as an Appreciation for Youth Activists of Today's Traditional Culture

ABSTRACT

The accomplished lifestyle of young traditional culture activists that could be synergized with the current situation should be appreciated through artwork. It was because the young traditional activists in the current situation offer a lifestyle that could optimize the recent development with the great value of traditional culture. The appreciation is created to value that achievement as well as give some insights about the existence of the young traditional culture activist to the artwork appreciator. The methodology used in this research is based on Catharina Patrick's four stages of creation, which were the preparation stage, idea emergence stage, inspiration stage, and development stage. The digital paintings with semi-realism visualization were selected as a medium for the artwork's embodiment. This creation process results are six digital paintings applied to neon boxes.

Keywords: digital paintings, semi realism style, young traditional culture's activists

PENDAHULUAN

Keberadaan pemuda pegiat kebudayaan tradisional di masa kini menjadi fenomena yang menarik, sebab mereka mampu menemukan pola hidup yang dapat bertahan di masa yang aktual dengan tetap bersinergi memperjuangkan warisan nilai luhur nenek moyang yang terkandung dalam kebudayaan tradisional. Adapun menurut pencipta, pencapaian pola hidup pemuda pegiat kebudayaan tradisional

tersebut perlu diapresiasi. Apresiasi yang pencipta berikan, diwujudkan dalam enam karya seni lukis digital dengan corak semi realis. Seni lukis digital merupakan karya lukis yang dikerjakan dengan teknik yang berasal dari pengembangan proses penciptaan lukis secara umum dengan menggunakan perangkat lunak dalam komputer (Amaniswati, 2020). Setelah data visual karya yang terbentuk dalam perangkat lunak tersebut selesai, maka pada akhirnya data tersebut akan dicetak pada neon *box*. Adapun corak yang dipilih untuk diwujudkan dalam karya adalah corak semi realis. Semi realis merupakan corak yang berkembang dewasa ini dengan ciri khas perwujudan representasional deformatif (Wakik, 2019). Sehingga walaupun figur serta adegan yang diwujudkan tetap berdasarkan kaidah dasar penyusunnya, namun mengalami deformasi pada beberapa bagian.

Pemuda merupakan manusia yang berada di usia selepas remaja menuju dewasa. Undang-Undang Kepemudaan Republik Indonesia tahun 2009 menyebutkan usia pemuda berkisar di antara 16-30 tahun (Bintari & Darmawan, 2016). Pemuda selalu dihadapkan dengan tren yang datang dari budaya global. Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor utama yang memungkinkan tren kebudayaan global beredar dan diterima di Indonesia (Setiawan, 2018).

Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diperoleh manusia dengan belajar (Parongpong, 2020). Kebudayaan secara etimologis berasal dari bahasa Sansekerta *buddhayah*, ialah bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti akal dan daya yang berarti kekuatan. Kemudian pengertian kata tradisional merupakan sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun (Hadi, 2017). Maka dapat disimpulkan bahwa kebudayaan tradisional merupakan kekuatan dari akal atau daya gagas manusia yang bersifat turun-temurun. Perkembangan zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi dapat menjadi penunjang dalam upaya pelestarian kebudayaan tradisional di masa kini (Ngafifi, 2014). Pemuda sebagai penggiat kebudayaan tradisional di masa kini, memiliki kecakapan untuk dapat menyinergikan antara kecanggihan zaman dan nilai-nilai luhur kebudayaan tradisional.

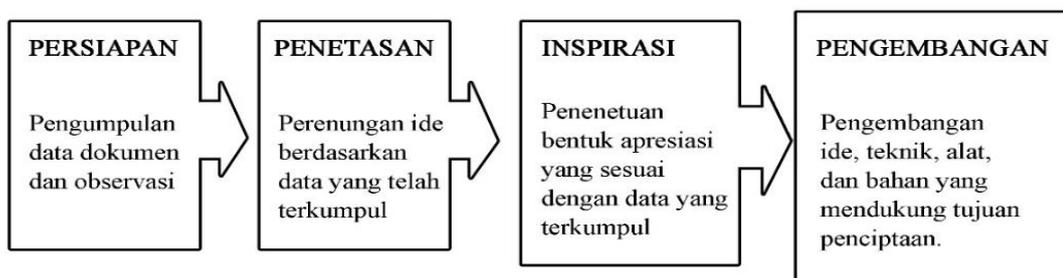
Dalam penciptaan kali ini, pencipta memiliki beberapa rujukan karya seniman terdahulu. Karya pertama yang menginspirasi pencipta adalah karya dari seorang seniman bernama Kyoung Hwan Kim dengan judul “The Knight and The Princess Who Live Next Door.” Pada karya tersebut ditampilkan dua figur yang sekilas terlihat menggunakan pakaian tradisional Korea seutuhnya, namun jika dilihat lebih saksama ternyata dipadukan dengan celana *jeans* dan sepatu bot dari zaman sekarang. Hal ini memengaruhi pencipta dalam perancangan karya yang menghadirkan penggiat kebudayaan tradisional di masa kini. Ide mengenai kearifan lokal yang diangkat ke dalam karya memiliki peranan yang penting dalam

kaitannya dengan tujuan menyesuaikan nilai luhur kebudayaan tradisional dengan kebutuhan zaman (Ernawati & Sari, 2020).

Seniman kedua yang menginspirasi pencipta bernama Wataboku. Pada kiriman *Instagram* beliau di tanggal 7 Agustus 2021, beliau menampilkan karya lukis digital miliknya dengan menggunakan monitor yang berukuran besar yang tertata di ruang displai. Hal itu memberikan ide tentang perencanaan displai yang dipilih oleh pencipta, sehingga menggunakan neon *box*. Tujuan penelitian kali ini antara lain sebagai berikut; (1) Menjelaskan konsep dasar penciptaan dalam kaitannya dengan apresiasi terhadap pemuda penggiat kebudayaan tradisional di masa kini; (2) Menjelaskan tahapan visualisasi karya seni lukis semi realis digital yang menjadi wujud apresiasi untuk pemuda penggiat kebudayaan tradisional di masa kini.

METODE

Penciptaan ini menggunakan metode Catharina Patrick. Kartika (2007) menerangkan bahwa Catharina Patrick dalam penelitiannya menemukan empat tahap utama dalam proses berkarya seorang seniman. Keempat tahapan tersebut digambarkan dan disesuaikan dalam bagan berikut.



Bagan 1. Tahap Penciptaan Chatarina Patrick

Tahap persiapan meliputi kegiatan mengumpulkan berbagai sumber data untuk mendukung ide dasar penciptaan. Data tersebut antara lain indikasi peran pemuda dalam upaya pelestarian kebudayaan tradisional di masa kini serta melacak keberadaan pemuda penggiat kebudayaan tradisional di masa kini. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi kepustakaan.

Pada tahap penetasan, data yang sudah terkumpul kemudian diurutkan, dikaitkan, dan dijadikan pertimbangan untuk tahapan selanjutnya. Pada tahap inspirasi ditemukan bentuk apresiasi yang lebih utuh agar selaras dengan tujuan penciptaan. Berdasarkan keragaman kegiatan kebudayaan tradisional yang melibatkan pemuda sebagai penggiatnya di masa kini, maka diperlukan bentuk apresiasi yang lebih universal.

Pada tahap pengembangan, pencipta memperjelas secara rinci mengenai ide, tema, konsep, teknik, corak, alat, dan bahan yang dapat mendukung tujuan penciptaan. Pencipta menemukan bahwa tema penciptaan kali ini adalah “Pemuda

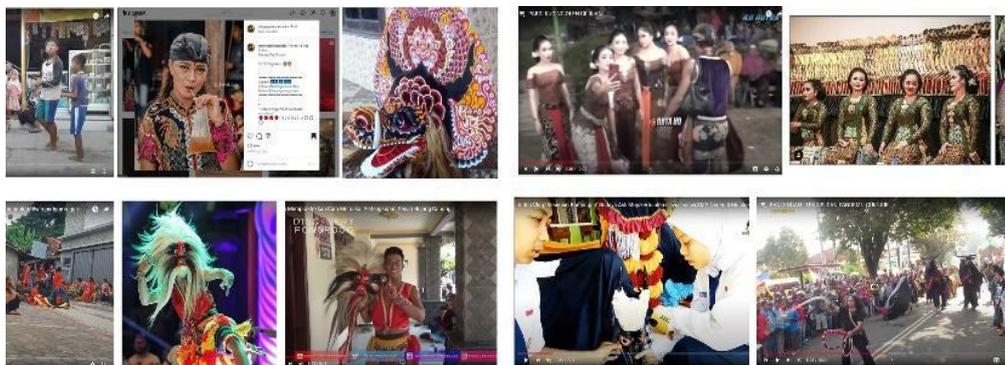
Penggiat Kebudayaan Tradisional di Masa Kini.” Sedangkan konsep penciptaan kali ini adalah “Apresiasi untuk Keberadaan Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional di Masa Kini.”

Setelah tema dan konsep penciptaan diketahui, selanjutnya pencipta menentukan teknik alat dan bahan yang digunakan untuk mewujudkan karya. Pada penciptaan seni lukis kali ini pencipta menggunakan teknik digital. Alat yang digunakan untuk mengerjakan karya dengan teknik digital antara lain, laptop *ASUS X407UF* beserta perangkat lunak pengolah gambar yaitu *Adobe Photoshop CS6*, dan *Pen Tablet Wacom One* ukuran medium. Data visual karya yang telah selesai kemudian diterapkan pada neon *box*. Pencipta menentukan corak semi-realis sebagai perwujudan figur dalam karya, dengan tujuan agar dapat memenuhi wujud apresiasi yang universal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dewasa ini kegiatan kebudayaan tradisional secara umum telah jarang ditemui. Maka berdasarkan keadaan tersebut, dalam benak pencipta timbul keinginan untuk memberi apresiasi terhadap pemuda yang masih memberi ruang dalam kesehariannya untuk menjadi penggiat kebudayaan tradisional di masa kini. Apresiasi berasal dari bahasa Latin yaitu *appretiatius* yang memiliki pengertian penilaian atau penghargaan. Apresiasi terbagi dalam tiga proses yaitu pengamatan, penilaian, dan pemberian respons (Candra et al., 2020). Wujud dari respons penghargaan yang dipilih oleh pencipta adalah melalui karya seni lukis.

Dalam tahap persiapan ditemukan berbagai macam kegiatan kebudayaan tradisional yang masih aktif di masa kini melalui dokumentasi para pelakunya. Dokumentasi penggiat kebudayaan tradisional tersebut banyak ditemukan beredar di berbagai platform media sosial baik secara pribadi maupun kelompok. Gambar 1 merupakan kompilasi temuan kegiatan kebudayaan tradisional yang beredar di media sosial.

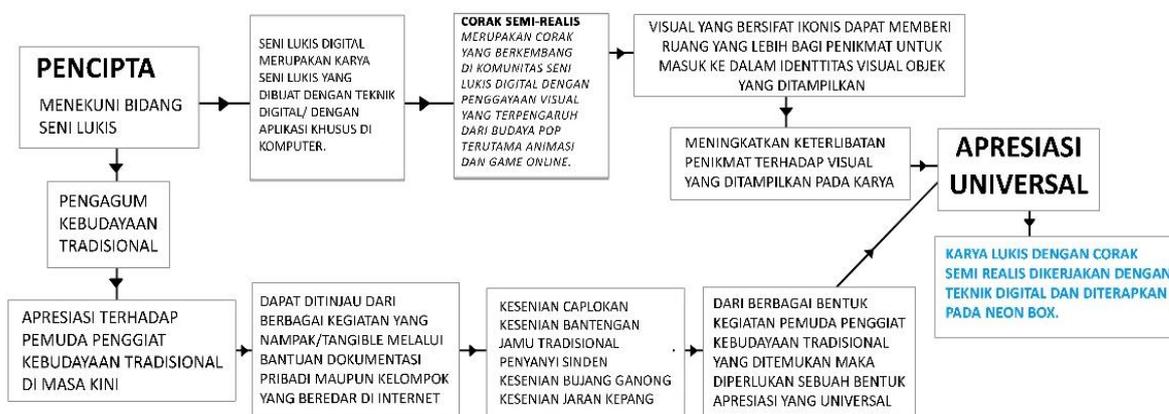


Gambar 1. Kompilasi temuan kegiatan kebudayaan tradisional yang dapat melibatkan pemuda sebagai penggiat di dalamnya.

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 15 November 2020

Hasil temuan tersebut kemudian menjadi bahan perenungan pada tahap penetasan untuk dapat menentukan wujud apresiasi yang sesuai. Setelah itu, pada tahap inspirasi, pencipta menemukan bahwa dengan beragamnya kegiatan kebudayaan tradisional yang masih bertahan di masa kini, maka diperlukan apresiasi yang bersifat universal. Pada tahap pengembangan, pencipta akhirnya memperjelas ide, tema, konsep, teknik, corak, alat, dan bahan yang selaras dengan tujuan penciptaan.

Pencipta menjabarkan ide dalam sebuah peta konsep agar dapat memperoleh hubungan yang jelas antar-unsur yang menjadi latar belakang penciptaan. Berikut merupakan pemaparan bagan peta konsep ide dasar penciptaan.



Bagan 2. Penjabaran Peta Konsep Ide Dasar Penciptaan

Berdasarkan bagan tersebut, pencipta dapat menemukan bahwa tema penciptaan kali ini adalah “Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional di Masa Kini.” Sedangkan konsep penciptaan kali ini adalah “Apresiasi untuk Keberadaan Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional di Masa Kini.”

Pada penciptaan kali ini, pencipta menggunakan teknik lukis digital dengan tujuan agar sesuai dengan kemampuan yang pencipta tekuni. Selain itu, dalam usaha mengapresiasi kebudayaan tradisional, kedudukan teknik lukis digital dapat mewakili kecanggihan zaman. Teknik lukis digital merupakan pengembangan dari teknik melukis konvensional/analog, dikerjakan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6*, laptop *ASUS X407UF*, dan juga dipermudah dengan *Pen Tablet* dari *Wacom One*. *Adobe Photoshop CS6* merupakan perangkat lunak pengolah gambar untuk pengguna profesional, karena memerlukan jam terbang yang cukup untuk dapat mengoperasikannya (Shaath et al., 2017).

Adapun pencipta menentukan corak semi realis untuk penggambaran figur yang ditampilkan. Corak semi realis merupakan corak seni lukis representasional dengan sebagian deformasi yang diterapkan pada unsur anatomi dan latar belakang. Deformasi yang diterapkan membuat figur yang ditampilkan cenderung bersifat

ikonis. Suatu objek visual yang bersifat ikonis dapat memberi ruang yang lebih luas untuk penikmat karya, masuk ke dalam identitas objek visual yang ditampilkan (McCloud, 2008). Maka menurut pencipta, corak semi realis yang bersifat representasional dan memiliki kecenderungan ikonis dapat mewakili tujuan dari apresiasi yang universal. Kemudian data dokumen yang terkumpul pada tahap persiapan, dirangkai serta direka ulang ke dalam suatu adegan baru. Perlakuan tersebut dimaksudkan agar tujuan apresiasi dapat tersampaikan dengan tatanan yang kontekstual.



Gambar 2. Proses merangkai serta reka ulang adegan yang akan ditampilkan dalam sketsa sesuai dengan data yang ditemukan.

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2020

Pada tahap pengembangan ditemukan media penampil visual berupa neon *box*. Neon *box* merupakan media promosi sejenis *billboard* yang digunakan untuk keperluan iklan luar ruangan dan dapat terlihat hingga malam hari (Gombo et al., 2020). Hal itu disebabkan oleh cahaya lampu dari balik bidang gambar yang dapat memperkuat warna. Media tersebut dipilih karena dapat menampilkan warna yang sesuai dengan data visual yang telah dikerjakan menggunakan perangkat lunak di komputer.

Hasil temuan dalam tahap pengembangan menjadi acuan untuk tahap visualisasi karya. Tahap visualisasi karya dimulai dengan tahap pembuatan sketsa. Setelah membuat *file* baru di dalam *Adobe Photoshop*, sketsa dibuat pada lapisan pertama. Teknik digital memungkinkan pencipta untuk dapat membuat siluet dari objek yang ditampilkan pada karya, sehingga pencipta dapat memperkirakan tatanan objek dengan lebih baik. Berikut merupakan deskripsi keenam sketsa karya.



Gambar 3. Sketsa Istirahat di Saat Latihan *Caplokian*

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 27 November 2020

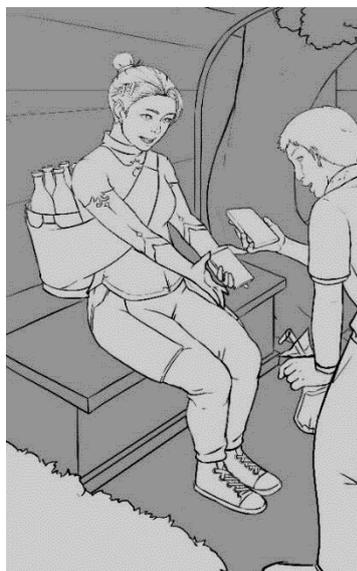
Sketsa yang pertama mengambil dari adegan latihan salah satu kesenian tradisional yaitu *caplokan*. Dengan salah satu pemainnya sedang minum es di wadah plastik karena kehausan. Es dan toko serta latar perumahan padat merupakan gambaran situasi masa kini. Sedangkan kegiatan kesenian tradisional *caplokan* merupakan perwakilan kebudayaan tradisional yang melibatkan pemuda sebagai pelaku utama dalam adegan.



Gambar 4. Sketsa Mengagumi *Bantengan*

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 27 November 2020

Sketsa yang kedua, menampilkan anak-anak berseragam SMP setelah pulang sekolah yang sedang mengagumi dan penasaran dengan kesenian *bantengan*. Rasa kagum dan penasaran merupakan bentuk dorongan yang dapat menjadi dasar motivasi suatu individu untuk belajar (Suprihatin, 2015). Beberapa aksesoris yang digunakan anak-anak menggambarkan zaman sekarang dengan jam digital dan tas selempang. Kemudian terdapat beberapa figur di belakang yang sedang melakukan latihan *bantengan* untuk menggambarkan kegiatan kebudayaan tradisional. Sedangkan *bantengan* yang berada di depan, digambarkan untuk mewakili interaksi antara pemuda dengan kebudayaan tradisional.



Gambar 5. Sketsa Membayar Jamu Tradisional dengan Uang Digital
Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 27 November 2020

Sketsa ketiga mengimajinasikan proses transaksi jamu tradisional dengan uang digital dari aplikasi di *smartphone*. Penjual jamu gendong menggunakan seragam yang disesuaikan dengan gaya berpakaian masa kini. Perpaduan sinergi tersebut ditampilkan melalui figur penjual jamu sebagai perwakilan kebudayaan tradisional yang menggunakan teknologi pembayaran uang digital sebagai perwakilan masa kini. Sistem pembayaran digital merupakan perkembangan cara pembayaran dengan sistem transfer nilai uang antar-rekening bank dengan menggunakan aplikasi yang terintegrasi dengan internet (Al Qardh et al., 2019).



Gambar 6. Sketsa Sinden sedang Melakukan Swafoto

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 27 November 2020

Sketsa keempat merupakan potret sinden dalam acara pagelaran wayang yang menyempatkan berswafoto di sela-sela kegiatannya. Sinden di sini dihadirkan sebagai wujud partisipasi pemuda dalam kegiatan kebudayaan tradisional. Sinden merupakan perwakilan pemuda yang masih menghayati kebudayaan tradisional dan kebetulan memiliki kebiasaan untuk membagi momen kesehariannya di dalam pergaulan melalui sosial media. Kegiatan berswafoto merupakan langkah mendokumentasikan diri sendiri yang kemudian dibagikan di sosial media kepada teman-teman dekat ataupun kepada publik umum (Agustina & Angkawijaya, 2019).



Gambar 7. Sketsa Latihan *Bujang Ganong* di Kompleks Pertokoan

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 27 November 2020

Sketsa kelima menampilkan sekelompok pemuda yang berlatih tarian *Bujang Ganong* di sela-sela pertokoan padat. Pertokoan padat merupakan gambaran keadaan masa kini yang tidak menyisakan ruang khusus untuk memelihara kebudayaan tradisional secara elegan. Pose tubuh serta ekspresi dapat menyampaikan maksud tertentu (Ilham, 2019). Para pemuda yang sedang berlatih, digambarkan sangat menikmati waktunya, seakan tidak terlalu menghiraukan tempat latihan mereka. Latihan tari *Bujang Ganong* menjadi prioritas utama sekelompok pemuda tersebut.



Gambar 8. Sketsa Pemain Kuda Lumping yang Hendak Memanfaatkan Transportasi Ojek *Online*
Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 27 November 2020

Sketsa keenam menampilkan seorang penari *Jaranan* yang setelah selesai pentas, hendak menggunakan transportasi masa kini yaitu ojek *online*. Ojek *online* merupakan alat transportasi roda dua yang memungkinkan untuk melalui jalan sempit yang tidak dapat dilalui angkutan umum, dan kini telah terintegrasi dengan sistem *online* (Amajida, 2016). Kegiatan pentas *Jaranan* dan penari *Jaranan* merupakan perwakilan dari kebudayaan tradisional. Sedangkan mitra ojek *online* hadir sebagai perwakilan masa kini.

Keenam sketsa yang sudah dibuat selanjutnya mengalami proses pewarnaan. Pewarnaan dimulai dari mengisi warna dasar pada tiap objek. Setelah itu ditambahkan gelap terang sesuai dengan bentuk objek dan arah cahaya. Berikut merupakan gambaran singkat proses pewarnaan karya.



Gambar 9. Gambaran singkat proses pewarnaan karya

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 16 November 2021

Setelah itu, keenam data visual karya yang sudah selesai diterapkan pada media neon *box*. Kemudian pencipta menentukan deskripsi karya yang sesuai dengan objek dan maksud yang direpresentasikan. Berikut ini merupakan hasil akhir dari keseluruhan tahap visualisasi beserta deskripsi pengantarnya.



Gambar 10. Karya Pertama “Istirahat Senikmat Terlibat”

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2021

Judul : *Istirahat Senikmat Terlibat*
Ukuran & Media : 140 cm x 80 cm, lukis digital diterapkan dalam neon *box*
Tahun Pembuatan : 2020

Karya pertama menghadirkan figur pemuda yang sedang beristirahat di tengah latihan *caplokan* dengan teman-teman di belakangnya. Latar tempat tersebut berada di gang pemukiman yang padat serta terdapat warung jajanan di pinggir gang tersebut. Kegiatan latihan *caplokan* yang digambarkan berada di pemukiman padat, berusaha menyampaikan kedudukan kesenian tradisional di masa kini yang

ruang geraknya semakin terbatas. Pemuda yang digambarkan sedang istirahat dan menikmati suasana latihan tari *caplokan* merupakan perwakilan regenerasi penggiat kebudayaan tradisional.



Gambar 11. Karya Kedua “Pemantik Penasaran dan Kenalan”
Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2021

Judul : *Pemantik Penasaran dan Kenalan*
Ukuran & Media : 140 cm x 80 cm, lukis digital diterapkan dalam neon *box*
Tahun Pembuatan : 2020

Karya kedua menampilkan dua siswa SMP yang sedang mengagumi dan mengenali salah satu *bantengan* yang sedang tidak digunakan untuk latihan. Siswa SMP yang memakai topi ditampilkan sedang meraba untuk mengenali bentuk dari kepala *bantengan* tersebut dengan ekspresi yang antusias. Sedangkan temannya yang berada di belakang memandangi dengan tatapan yang memperlihatkan ekspresi penasaran. Kegiatan *bantengan* merupakan gambaran kesenian tradisional yang mampu melibatkan masyarakat luas dari berbagai usia, tak terkecuali pemuda. Kedua anak tersebut merupakan perwakilan rasa antusias serta penasaran dari kaum muda terhadap kebudayaan tradisional. Adapun rasa antusias serta penasaran merupakan modal yang kuat untuk dapat memulai perjalanan sebagai penggiat kebudayaan tradisional yang seutuhnya.



Gambar 12. Karya Ketiga “Saged Ngagem Yatra Digital”

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2021

Judul : *Saged Ngagem Yatra Digital*
Ukuran & Media : 140 cm x 80 cm, lukis digital diterapkan dalam neon box
Tahun Pembuatan : 2020

Karya yang ketiga menghadirkan penjual jamu gendong yang sedang melakukan transaksi jual beli di tempat peristirahatan jalur lari pagi. Jamu tradisional memiliki tujuan yang selaras dengan tren gaya hidup sehat. Salah satu upaya penggiat kebudayaan tradisional di masa kini untuk melestarikan warisan tersebut adalah dengan melakukan penyesuaian dalam kesinambungan ekonomi produk jamu gendong. Hasil penyesuaian tersebut ditampilkan dengan menghadirkan agen jamu gendong berseragam khas mitra pekerja berbasis aplikasi digital yang kemudian metode pembayarannya juga menggunakan uang digital. Adapun ramah-tamah penjual jamu gendong tersebut digunakan sebagai judul karya untuk menawarkan kemampuan adaptasi sajian kebudayaan tradisional dengan kemajuan teknologi kepada masyarakat dewasa ini.



Gambar 13. Karya Keempat “#Sindenmodern”
Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2021

Judul : *#Sindenmodern*
Ukuran & Media : 140 cm x 80 cm, lukis digital diterapkan dalam neon *box*
Tahun Pembuatan : 2020

Karya keempat menangkap suatu momen dalam pagelaran wayang, yaitu ketika terdapat dua orang perempuan muda yang sedang berswafoto di sela-sela kegiatan utama mereka sebagai sinden. Dua orang sinden tersebut memperagakan keselarasan antara keberadaan mereka sebagai pemuda penggiat kebudayaan tradisional dengan kecanggihan zaman. Kesadaran membagikan dokumentasi swafoto para sinden di masa kini dapat ditemukan langsung pada klasifikasi kiriman di *Instagram* berdasarkan tanda pagar populer “#Sindenmodern”.



Gambar 14. Karya Kelima “Tertantang Ruang”
Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2021

Judul : *Tertantang Ruang*
Ukuran & Media : 140 cm x 80 cm, lukis digital diterapkan dalam neon *box*
Tahun Pembuatan : 2020

Karya kelima menghadirkan kegiatan latihan tari Bujang Ganong oleh sekelompok pemuda dengan latar pertokoan yang padat. Lahan terbuka yang semakin jarang membuat kegiatan tari Bujang Ganong di masa kini harus bertoleransi dengan ruang seadanya. Area parkir di pertokoan yang padat merupakan sisa-sisa dari ruang terbuka tersebut. Sedangkan tari Bujang Ganong merupakan tarian yang menonjolkan pada atraksi akrobatik dan membutuhkan ruang terbuka yang memadai. Berdasarkan hasil temuan pada tahap persiapan, pemuda penggiat kebudayaan tradisional dalam kegiatan tari Bujang Ganong dapat dengan piawai melakukan berbagai atraksi akrobatik dalam ruang yang terbatas.



Gambar 15. Karya Keenam “Kembali Terbiasa”

Sumber: Dokumentasi Firstyan Artista Sakti, diambil 20 November 2021

Judul : *Kembali Terbiasa*
Ukuran & Media : 140 cm x 80 cm, lukis digital diterapkan dalam neon *box*
Tahun Pembuatan : 2020

Seorang pemuda yang baru saja selesai melakukan pentas dari panggung di belakang sedang menuju mitra ojek *online* yang sudah menunggu kedatangannya sebagai penumpang. Penari jaranan yang hendak bepergian menggunakan transportasi masa kini memberi kesegaran di pemandangan sehari-hari. Sebuah sinergi dari instrumen publik dengan penggiat kebudayaan tradisional yang bersifat khusus.

Keenam karya berusaha menyampaikan keberadaan pemuda penggiat kebudayaan tradisional di masa kini. Terdapat beberapa bentuk kebudayaan tradisional yang masih bertahan di masa kini, oleh karena itu diperlukan bentuk apresiasi yang bersifat universal. Melalui corak semi realis, karya dapat memberikan wujud apresiasi yang universal. Keenam karya menampilkan cara hidup dari keseharian pemuda penggiat kebudayaan tradisional yang dapat

menyesuaikan diri dengan kondisi masa kini, baik dari segi interaksi terhadap teknologi maupun tata ruang.

KESIMPULAN

Pemuda penggiat kebudayaan tradisional di masa kini memberikan suatu tawaran tentang cara menjalani hidup yang tetap menyediakan porsi dalam kesehariannya untuk menghidupi warisan luhur nenek moyang tanpa harus menjauhkan diri dari kenyataan masa kini. Hal itu kemudian menjadi latar belakang penciptaan kali ini dengan judul “Penciptaan Seni Lukis Semi Realis Digital Sebagai Apresiasi Terhadap Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional di Masa Kini”. Apresiasi pencipta diwujudkan ke dalam enam karya seni lukis digital yang kemudian diterapkan dalam bentuk neon *box* dengan ukuran 140cm x 80cm. Karya dikerjakan dengan menggunakan teknik digital melalui perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6* dan perangkat pendukung lainnya.

Keenam karya menampilkan berbagai macam keterlibatan pemuda dalam kesehariannya sebagai penggiat kebudayaan tradisional di masa kini. Dalam menentukan konsep dasar penciptaan serta wujud apresiasi yang sesuai, pencipta melakukan berbagai rujukan melalui beberapa buku, video, dokumen, foto, jurnal, serta artikel yang beredar di internet. Kelebihan dari teknik digital dalam penciptaan kali ini adalah proses yang praktis dan berbagai fitur yang dapat memperluas tahap eksplorasi visual, sehingga lebih banyak kemungkinan yang dapat digali dari cakupan tema yang ditentukan. Berdasarkan data dokumen yang terkumpul di tahap persiapan, berbagai macam kegiatan tersebut kemudian direka serta dirangkai ulang ke dalam adegan baru untuk mencapai tujuan apresiasi yang bersifat universal dalam tatanan yang kontekstual.

Berdasarkan hasil penciptaan diharapkan apresiasi yang dilakukan dapat menambah semangat para pemuda agar tetap melestarikan serta menjaga nilai luhur kebudayaan tradisional di masa kini. Selain itu bagi penikmat karya juga dapat menambah wawasan bahwa dewasa ini kebudayaan tradisional masih bisa menemukan porsi dan tempatnya tanpa harus menjauhi kenyataan yang berlaku di masa kini melalui berbagai macam kegiatan pemuda penggiat kebudayaan tradisional yang diangkat di dalam karya. Kemudian, bagi penelitian selanjutnya, diharapkan hasil penciptaan dapat menjadi pilihan baru untuk menerapkan karya seni lukis digital dalam bentuk neon *box*, serta diharapkan lebih banyak lagi wujud apresiasi terhadap pemuda penggiat kebudayaan tradisional di masa kini.

KEPUSTAKAAN

- Agustina, I. A., & Angkawijaya, Y. (2019). Fenomena Swafoto Dan Pengaruhnya Terhadap Budaya Visual Pada Estetika Interior Ruang Komersial. *Jurnal Desain Interior*, 4(1), 37–48.

- <https://iptek.its.ac.id/index.php/jdi/article/view/5242>
- al Qardh, J., Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital pada Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75. <https://ejournal.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/qardh/article/view/1442>
- Amajida, F. D. (2016). Kreativitas Digital dalam Masyarakat Risiko Perkotaan: Studi Tentang Ojek Online “Go-Jek” di Jakarta. *Informasi*, 46(1), 115–128. <https://doi.org/10.21831/informasi.V46I1.9657>
- Bintari, P. N., & Darmawan, C. (2016). Peran Pemuda sebagai Penerus Tradisi Sambatan dalam Rangka Pembentukan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 57–76. <https://doi.org/10.17509/JPIS.V25I1.3670>
- Candra, W., Setiawan, D., & Fajrie, N. (2020). Perkembangan Sikap Sosial Anak melalui Proses Apresiasi terhadap Tradisi Sambatan di Desa Dermolo, Jepara. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.21831/didaktika.V3I1.30932>
- Ernawati, E., & Sari, R. N. (2020). Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain Era Kontemporer. *INVENSI (Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni)*, 5(2), 81–99. <https://doi.org/10.24821/invensi.v5i2.4371>
- Gombo, E., Hermawan, M. A., Yustinus, N., & Helyanan, N. (2020). Rancang Bangun Display Papan Nama Politeknik Amamapare Menggunakan Neon Box dan Penerangan Jalan Kampus Berbasis Tenaga Surya. *Jurnal Teknik AMATA*, 1(1), 15–19. https://ojs.pat.ac.id/index.php/Amata_amamapare/article/view/ento%20gombo
- Hadi, S. (2017). *Revitalisasi Tari Tradisional - Y. Sumandiyo Hadi - Google Buku*. <https://books.google.co.id/books?id=vYCFDwAAQBAJ>
- Kartika, D. S. (2007). *Estetika* (pertama). Rekayasa Sains Bandung.
- McCloud, S. (2008). *Memahami komik - Scott McCloud - Google Books*. Kepustakaan Populer Gramedia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=KK5-g72wjMIC&oi=fnd&pg=PT5&dq=ikon+scott+mccloud&ots=X9_IzTmumS&sig=TFEwxZysVfEzYW_TI7xIMF8yRCA&redir_esc=y#v=onepage&q=ikon%20scott%20mccloud&f=false
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/JPPFA.V2I1.2616>
- Parongpong, M. U. (2020). Kebudayaan Kampung Adat Banceuy Desa Sanca Kecamatan Ciater Kabupaten Subang. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 17(1), 43–57. <https://doi.org/10.15575/AL-TSAQAFA.V17I1.9004>
- Program, S. A., Seni, S., Murni, R., Rupa, S., Desain, D., Yuni, D., & Program, K. (2020). Emosi Seorang Perempuan Saat Premenstrual Syndrome dalam Seni Lukis Digital. *TEXTURE: Art and Culture Journal*, 3(2), 100–106. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/TXT/article/view/3349>

- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62–72. <https://doi.org/10.31289/Simbolika.V4I1.1474>
- Shaath, M. Z., Al-Hanjouri, M., Naser, S. S. A., & ALdahdooh, R. (2017). Photoshop (CS6) Intelligent Tutoring System. *International Journal of Academic Research and Development*, 2(1), 81–86. <https://philpapers.org/rec/SHAPCI-2>
- Suprihatin, Siti. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1). <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144>
- Ilham, K. (2019). “Tanangan”: Gerak Tubuh sebagai Ekspresi Pengendalian Diri. *INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*. (n.d.). Retrieved May 17, 2022, from <https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/view/2660>
- Wakik, A. (2019). *Gaya Ilustrasi Semi Realis dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso*. <http://repository.isi-ska.ac.id/>