

KAJIAN PERANAN LUKISAN SEBAGAI MEDIA KRITIS DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

I Gusti Agung Ayu Widiari Widyaswari

Sekolah Tinggi Desain Bali
widiariwidyaswari@std-bali.ac.id

ABSTRACT

The era of the industrial revolution 4.0 makes it easier for people to do and take the opportunity to develop ideas, aspirations and positive information. All media that were even considered ordinary can now become an extraordinary medium by utilizing facilities in this era. For example, in the medium of painting. Formerly, paintings were only considered as display items that contained aesthetic value, but nowadays they are used as an intermediary for information and critics of issues and actual conditions. In this article, we will examine several examples of famous paintings that have deep meaning in a work. The paintings taken are those of Adam Lay, Didik Nurhadi and GungMan. The aim is to know and educate that in the era of the industrial revolution 4.0 painting is not only a display, but is able to become a critical medium in the development of the times by not ignoring the ethical and aesthetic elements in it.

Keywords: era of industrial revolution 4.0, painting, critical media, art

ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 mempermudah masyarakat dalam melakukan dan mengambil kesempatan untuk mengembangkan ide, aspirasi dan informasi positif. Seluruh media yang bahkan dulunya dianggap biasa saja, kini dapat menjadi sebuah medium yang luar biasa dengan memanfaatkan fasilitas di era ini. Contohnya saja dalam media lukisan. Dulunya lukisan hanya dianggap sebagai barang pajangan yang mengandung nilai estetis saja, tetapi saat ini banyak sekali digunakan sebagai media perantara informasi dan kritisi isu-isu maupun keadaan aktual. Dalam tulisan ini akan mengkaji beberapa contoh lukisan ternama yang memiliki makna mendalam dalam sebuah karyanya. Adapun lukisan yang diambil adalah milik Adam Lay, Didik Nurhadi dan GungMan. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan mengedukasi bahwa di era revolusi industri 4.0 lukisan tidak hanya sebagai pajangan saja, tetapi mampu menjadi medium kritis dalam perkembangan zaman dengan tidak mengabaikan unsur etis dan estetika didalamnya.

Kata Kunci: era revolusi industri 4.0, lukisan, media kritis, seni

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 merupakan sebuah revolusi yang terjadi saat ini yang memberikan efek besar kepada ekosistem dunia dan tata cara kehidupan. Selain itu juga diyakini dapat meningkatkan perekonomian dan kualitas kehidupan secara signifikan. Industri saat ini telah memasuki inovasi baru, dimana proses produksi mulai berubah pesat. Revolusi yang terjadi saat ini adalah penerapan konsep otomatisasi yang dilakukan oleh mesin tanpa memerlukan tenaga manusia didalamnya atau dikenal dengan istilah *smart factory*. Salah satu hal terbesar dalam revolusi industri 4.0 adalah *internet of things*.

Banyak hal yang bisa manusia dapatkan melalui internet seperti misalnya informasi terkini, relasi baru dan sebagainya. Bahkan mengenal satu sama lain pun dengan mudah bisa dilakukan. Tidak hanya secara personal, tetapi pengenalan suatu karya bisa dilakukan di era ini. Masyarakat dapat dengan mudah menikmati suatu karya, mendapatkan informasi bahkan mengkritisi melalui sebuah media.

Berkembangnya era revolusi industry menjadikan media *offline* untuk tetap bisa mengikuti perkembangan zaman. Seperti misalnya sebuah karya seni rupa yang dulunya dianggap sebagai media kepuasan personal, kini dapat berjalan dengan kekayaan makna yang terkandung dalam karya tersebut melalui medium perkembangan revolusi 4.0 yakni internet.

Internet dijadikan media efektif dalam mencari dan menyampaikan informasi, materi,serta sarana untuk menuangkan aspirasi yang disajikan untuk banyak orang. Dengan kemudahan yang berkembang saat ini, minat membaca masyarakat semakin berkurang dan lebih banyak beralih ke media social internet maupun ke media yang minim kata-kata. Adanya hal tersebut menjadikan salah satu karya seni semakin menggali lebih dalam pemaknaan untuk kemudian dituangkan kedalam sebuah karya. Salah satu karya seni rupa yang banyak menjadi media kritis adalah lukisan. Lukisan adalah sebuah karya seni yang dalam pembuatannya dilakukan dengan cara memulaskan cat dengan kuas, pisau palet dan lain sebagainya yang dalam pemulasan memakai berbagai warna dan gradasi dengan komposisi dan kedalaman tertentu dari sebuah warna dalam sebuah pelarut dan pengikat serta air sebagai pengencernya.

Lukisan lebih banyak dipandang orang sebagai media hias atau pajangan yang menambah nilai estetika ruang. Seiring dengan berkembangnya revolusi industri menjadikan lukisan untuk turut serta menjadi media kritis dengan tetap menjaga nilai estetis dan nilai etis dalam seni rupa. Dengan banyaknya makna yang terkandung dalam sebuah lukisan, maka akan sangat mempermudah audiens untuk memahami bahwa lukisan kini tidak hanya sebagai pajangan saja.

TEORI DAN METODE

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika dengan menyinggung teori milik Roland Barthes dan Ferdinand de Saussure yaitu tentang penanda dan petanda, serta makna denotasi dan makna konotasi. Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengambil beberapa contoh lukisan dan mengkaji makna yang ada didalamnya kemudian dijelaskan secara deskriptif makna yang terkandung di dalamnya. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan dokumentasi yaitu pengambilan pada lukisan yang dipilih dan kepustakaan sebagai acuan literature yang digunakan untuk membahas hasil penelitian.

Hasil dari dokumentasi ini nantinya akan memberikan gambaran lebih lengkap dari hasil-hasil data yang didapat .Dalam hal ini dokumentasi dilakukan secara langsung dengan mengambil foto lukisan karya Gung Man, dan mengambil foto lukisan dari buku *auction* karya pelukis lainnya.

Kepustakaan merupakan data sekunder yang diperoleh melalui studi literature, yaitu berupa bahan ataupun bacaan yang telah diterbitkan baik secara rutin maupun berkala, seperti jurnal atau penelitian sebelumnya yang relevan, buku-buku atau teori mengenai makna maupun lukisan. Kepustakaan digunakan untuk mendapatkan teori yang sesuai dalam membahas, menyesuaikan teori dengan data actual dan faktual serta mengidentifikasi lebih detail tentang kesesuaian makna yang ada di dalam karya lukisan tersebut.

TEORI MAKNA

Makna adalah arti atau maksud yang tersimpul dari suatu kata, jadi makna dengan bendanya sangat bertautan dan saling menyatu. Jika suatu kata tidak bisa dihubungkan dengan bendanya, peristiwa atau keadaan tertentu maka kita tidak bisa memperoleh makna dari kata itu (Tjiptadi, 1984:19).

Semiotika atau ilmu ketandaan (juga disebut studi semiotik dan dalam tradisi Saussurean disebut semiologi) adalah studi tentang makna keputusan. Ini termasuk studi tentang tanda-tanda dan proses tanda (semiosis), indikasi, penunjukan, kemiripan, analogi, metafora, simbolisme, makna, dan komunikasi.

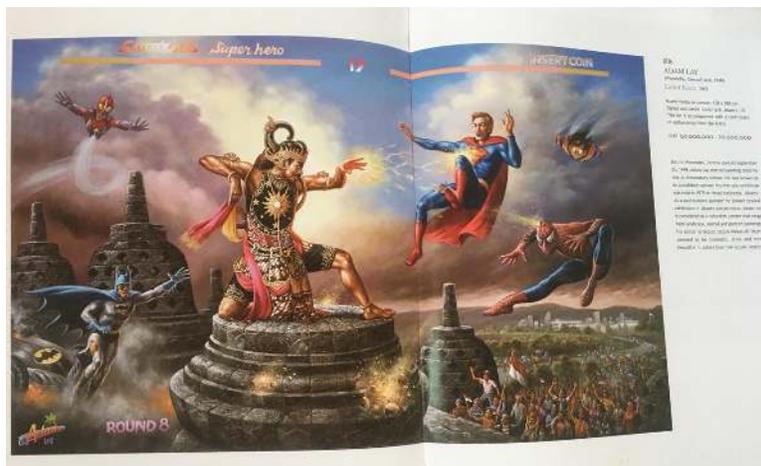
Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang merupakan sebuah model ilmu pengetahuan social dalam memahami dunia sebagai system hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut tanda. Pada awalnya tanda tersebut dimaknai sebagai suatu hal yang menunjukkan pada adanya hal lain. Misalnya saja seperti ada asap pasti menandakan ada api. Semiotika mempelajari system-sistem, aturan, konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Semiotika visual pada dasarnya merupakan sebuah bidang yang secara khusus menaruh minat pada kajian terhadap makna yang disampaikan melalui indera penglihatan atau mata. Adapun ilmu semiotika yang digunakan dalam pembahasan ini adalah semiotika milik Ferdinand de Saussure tentang penanda dan petanda, serta semiotika milik Roland Barthes yaitu makna denotasi dan makna konotasi. Segala media visual mampu dianalisa secara mendalam maknanya, salah satunya pada karya lukisan. Adapun karya yang dipilih adalah 4 lukisan yaitu lukisan karya Adam Lay (Wonosobo), Didik Nurhadi, dan Gung Man (Bali).

PEMBAHASAN

Karya lukisan yang dulunya banyak dipikirkan orang hanya sebagai hiasan maupun pajangan dinding saja, kini bisa menjadi sebuah medium kritis seiring dengan berkembangnya revolusi industry. Dengan semakin mudahnya masyarakat mendapatkan informasi yang actual, maka semakin mudah juga sebuah karya beredar dikalangan masyarakat dalam satu wilayah maupun diluar wilayah mencakup seluruh dunia. Karya lukisan kini tidak hanya memiliki nilai etis dan estetis saja, bahkan mampu memiliki makna yang sangat mendalam yang mengarah pada isu maupun keadaan dan situasi terkini. Berikut adalah contoh lukisan yang memiliki makna mendalam disesuaikan dengan keadaan yang tengah terjadi saat ini yang dibahas menggunakan kajian makna dan semiotika.

LUKISAN GATOT KACA KARYA ADAM LAY



Gambar 1. Lukisan Gatotkaca karya Adam Lay
Sumber: Heritage fine art Auction, 2018

Ilustrasi pada lukisan tersebut terdapat banyak *superhero* atau pahlawan super yang banyak digemari oleh masyarakat. Pada gambaran ilustrasi tersebut secara umum mampu terbaca bahwa tergambar sebuah komparasi antara pahlawan

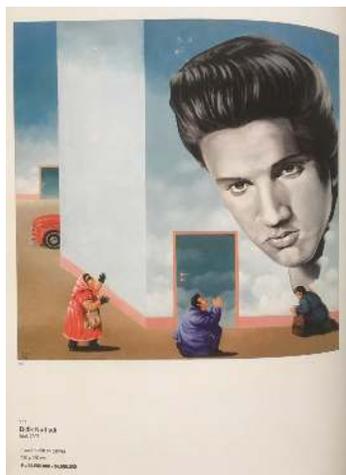
dalam negeri (gatot kaca) dengan pahlawan buatan luar negeri. Pada ilustrasi tersebut digambarkan bahwa Gatot Kaca sedang dalam keadaan melakukan perang atau perlawanan terhadap *superhero* lainnya. Nuansa yang digambarkan dalam ilustrasi tersebut seolah-olah dibuat seperti layaknya sebuah *game*. Terdapat “*round 8*” pada bagian kiri bawah seolah menandakan bahwa perjalanan dalam *game ini* sedang dalam pertengahan menuju akhir permainan dan bukan diawal permainan. Biasanya pada bagian pertengahan hingga akhir *game* merupakan bagian yang tersulit sampai akhirnya ke *final*.

Pada ilustrasi tersebut, terdapat banyak sekali *superhero* lain yang harus dilawan oleh Gatot Kaca dan Gatot Kaca harus memenangkan *game* tersebut. Berdasarkan pada situasi yang terjadi saat ini, masyarakat khususnya generasi saat ini lebih banyak tertarik pada produk luar ketimbang produk didalam negeri. Salah satu contohnya seperti film yang berpengaruh pada karakter dan tokoh film yang banyak diminati dan disukai oleh remaja, dewasa bahkan anak-anak sekalipun turut serta mengikuti hal tersebut. Dalam lukisan tersebut menggambarkan bagaimana sebenarnya kuatnya kita bangsa Indonesia yang memiliki beragam kekuatan yang tidak dimiliki Negara lain yang bisa menjadi sebuah kesatuan yang utuh, sehingga sebenarnya mampu dalam menciptakan dan membuat sebuah hal yang sama seperti yang dimiliki oleh Negara lainnya.

Seperti yang diketahui, Gatot Kaca sendiri merupakan salah satu tokoh dalam cerita Mahabharata yang memiliki kekuatan luar biasa yang terkenal dengan julukan “*otot kawat tulang besi*”. Gatot Kaca sendiri memiliki cerita yang luar biasa sebelum akhirnya memiliki kekuatan tersebut. Seperti misalnya disiksa dalam kawah yang seolah menandakan bahwa untuk mencapai sukses membutuhkan perjuangan yang besar, menggunakan karunia yang diberikan untuk kebaikan, berpikir sebelum bertindak dan tidak dibutakan oleh emosi, balas budi dan setia. Semua hal tersebut menandakan kekuatan dari pahlawan super tersebut, sehingga menandakan bahwa *super hero* dalam negeri tentunya tidak kalah dari *super hero* luar negeri. Sehingga dapat diasosiasikan bahwa bangsa kita tentunya memiliki kekuatan dan karunia masing-masing yang apabila disatukan tentunya akan mampu bersaing di mancanegara.

LUKISAN IDOL KARYA DIDIK NURHADI

Lukisan milik Didik Nurhadi juga mengkritisi keadaan yang terjadi dalam situasi masa kini.

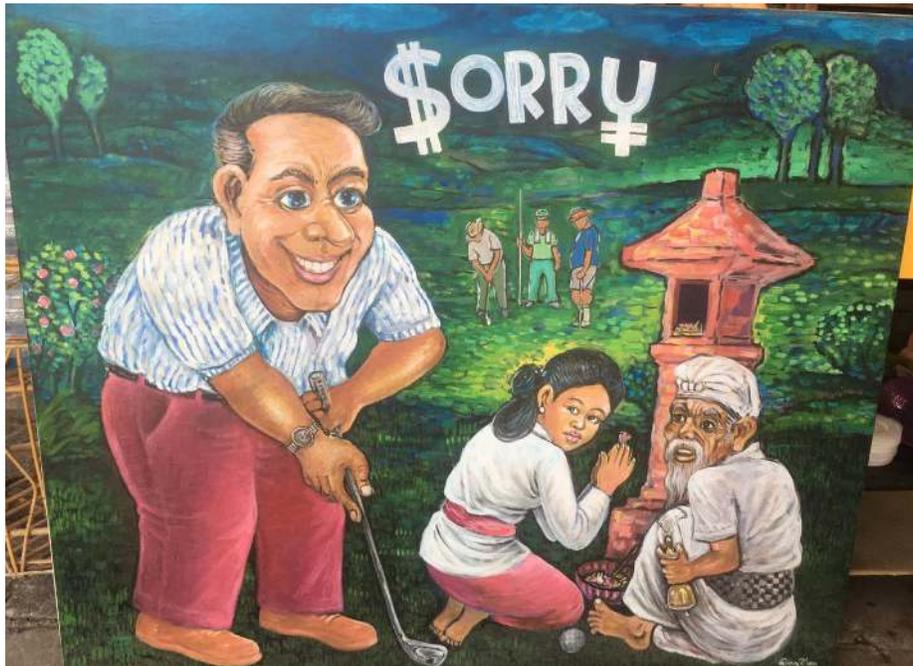


Gambar 2. Lukisan Idol karya Didik Nurhadi
Sumber: Heritage fine art Auction, 2018

Lukisan tersebut menggambarkan dimana terdapat gambarnya seorang idola dengan beberapa penggemarnya. Ilustrasi tersebut dibuat seolah-olah penggemarnya sangat memuja idolanya hingga mereka berlutut dan menyembah. Keadaan seperti ini dibuat dengan gaya bahasa semiotika hiperbola yaitu membesar-besarkan. Hal tersebut dibuat karena begitu semangatnya masyarakat sebagai penggemar seorang idola yang sangat mengelu-elukan tokoh yang digemarinya,

Keadaan tersebut banyak sekali terjadi tidak hanya di satu wilayah bahkan hampir seluruh dunia. Begitu mudahnya penyebaran informasi sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengenal orang dan tokoh baru hingga akhirnya menjadi idolanya, dan akhirnya sangat menggemarnya. Dalam beberapa kasus bahkan banyak yang menomor satukan idolanya hingga akhirnya tidak peduli dengan sekitar dan orang terdekat. Kritik seperti ini mengkomunikasikan secara tidak langsung tentang apa yang terjadi, dampak dan bagaimana seharusnya kita berperilaku sebagai seorang penggemar.

LUKISAN SORRY KARYA GUNG MAN



Gambar 3. Lukisan Sorry karya Gung Man
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

Lukisan Sorry milik Gung Man menggambarkan situasi seorang wisatawan asing sedang bermain golf dengan orang bersembahyang. Terdapat tulisan "sorry" yang dibuat dengan gabungan symbol-symbol. Pada lukisan ini juga memaknai tentang keadaan saat ini khususnya dalam hal pariwisata. Di Bali sendiri merupakan salah satu lokasi wisata yang tidak pernah kosong pengunjungnya baik dalam maupun luar negeri. Situasi tersebut seringkali menjadikan para wisatawan sebagai raja dan masyarakat mengalah demi mendapatkan uang sebagai sumber pencahariannya.

Pada lukisan tersebut hal itu tergambarkan pada teks "sorry" yang menggunakan symbol yang diketahui sebagai symbol mata uang dolar dan yen sebagai

contohnya karena kebanyakan wisatawan tersebut berasal dari wilayah Barat dan Timur. Kata “*sorry*” tersebut merepresentasikan bahwa permintaan maaf akan dengan mudah diterima dengan menempelkan sedikit materi atau uang. Lukisan ini mengkritisi keadaan terkini dimana dengan mudahnya uang bisa mengalahkan hal-hal lain yang seharusnya tidak dilakukan, mengganggu, ataupun tidak layak.

Tokoh tersebut dibuat sebagai wisatawan mancanegara karena kebanyakan keadaan terkini memang masyarakat lebih menganggap wisatawan mancanegara sebagai raja dibandingkan dengan wisatawan lokal. Terlebih lagi apabila wisatawan mancanegara tersebut memiliki banyak materi dan uang sehingga sangat cocok perpaduannya dengan ilustrasi tersebut.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan yang dapat ditarik dari keseluruhan analisa adalah semakin mudahnya kegiatan yang dapat dilakukan di era revolusi industri 4.0 maka akan lebih mudah bagi masyarakat dalam melakukan dan mengambil kesempatan untuk mengembangkan ide, aspirasi dan informasi positif. Seluruh media yang bahkan dulunya dianggap biasa saja, kini dapat menjadi sebuah medium yang luar biasa dengan memanfaatkan fasilitas di era ini. Contohnya saja dalam media lukisan. Dulunya lukisan hanya dianggap sebagai barang pajangan yang mengandung nilai estetis saja, tetapi saat ini banyak sekali digunakan sebagai media perantara informasi dan kritisi isu-isu maupun keadaan aktual. Misalnya lukisan Gatot Kaca yang dibuat oleh Adam Lay menggambarkan tentang komparasi perbandingan antara pahlawan dalam negeri dan luar negeri, yang dimana sebenarnya milik dalam negeri justru memiliki kekuatan dan cerita yang lebih luar biasa. Selanjutnya lukisan Idol milik Didi Nurhadin yang menggambarkan keadaan masa kini dimana masyarakat di era sekarang tergila-gila dengan idolanya sehingga menjadikan idolanya menjadi nomor satu sehingga melupakan hal yang lebih penting. Yang terakhir adalah lukisan *sorry* milik GungMan pun menggambarkan keadaan terkini khususnya di Bali yang diketahui sebagai daerah pariwisata. Kebanyakan daerah pariwisata lebih banyak mementingkan dan mengutamakan tamu mancanegara. Kebanyakan dari masyarakat sekarang pun kalah dengan materi dan uang. Sehingga terkadang segala sesuatu atau hal yang bermasalah akan lebih mudah dimaafkan karena adanya uang.

Lukisan kini tidak hanya sebagai pajangan saja. Lukisan juga bisa menjadi sebuah media komunikasi dengan tidak melepaskan prinsip-prinsip dasar seni rupa yang ada. Sehingga peranan media seni sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari di era revolusi industri 4.0

REFERENSI

- Bahari, Nooryan, 2008, *Kritik Seni*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Barthes, Roland, 2010, *Membedah mitos-mitos budaya massa, semiotika atau sosiologi tanda, simbol, dan representasi*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Baenanda, Listari, <https://binus.ac.id/knowledge/2019/05/mengenal-lebih-jauh-revolusi-industri-4-0/> (diakses 2 februari 2020)
- Berger, Artur Asa. 2010, *Pengantar Semiotika, Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer*. Yogyakarta. TiaraWacana, <https://www.markboulton.co.uk/journal/i-cons-symbols-and-a-semiotic-web>, diakses tanggal 27 Januari 2020).
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, tanda, dan makna*,: Jalasutra, Yogyakarta.
- Prawira, Nanang Ganda. __, *'benang merah seni rupa modern'*, Satu Nusa.
- Hoed, Benny H. 2011, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu,
- Sanyoto, Ebd, 2005. *Dasar-dasar tata rupa dan desain*. Yogyakarta : CV. Arti Bumi

Tinarbuko.Sumbo, 2014, '*Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra.

Sobur,Alex 2003, '*Semiotika Komunikasi*', Remaja Rosdakarya.

_____, <https://www.hrexcellency.com/tujuh-pelajaran-paling-inspiratif-dari-tokoh-gatotkaca/> (diakses 7 februari 2020)

_____,Heritage Fine Art Auctions, 2018