



YOUTH CYBERBULLYING SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS

Arum Wilis Kartika Ayuningtari

Program Studi Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Suryodiningratan No. 8, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Kode Pos 55143
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
Email: arumwilis7@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penciptaan ini didasari atas keprihatinan dan kekhawatiran akan maraknya kasus *cyberbullying* yang menimpa remaja Indonesia. Remaja dinilai belum dapat melakukan filter atas pesan buruk yang mereka dapatkan, sehingga mereka rentan terkena dampak negatif seperti depresi hingga bunuh diri. Penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan karya seni lukis dengan ide bersumber dari fenomena *cyberbullying* yang marak terjadi pada era digital ini, khususnya kepada remaja. Penciptaan karya seni lukis ini menggunakan kombinasi dua metode, metode *practice-based research* dan *practice-led research*. Proses mengumpulkan data diperoleh melalui studi pustaka dan studi dokumen. Hasil penciptaan ini berupa tiga karya seni lukis dua dimensi yang representasional deformatif serta memiliki makna simbolik dengan media *acrylic on plywood*. Ketiga karya seni lukis ini memiliki judul (1) *your words killed me*, (2) *hate comments*, dan (3) *burdened*. Penciptaan ini berguna sebagai media kritik dan sebagai media edukasi kepada masyarakat berkaitan dengan fenomena atau topik *cyberbullying*. Fenomena ini patut untuk diwaspadai dan harus segera dihentikan untuk mengurangi dampak negatif yang merugikan para korbannya.

Kata Kunci: remaja, *cyberbullying*, seni lukis.

Abstract

The background of this research is based on the occurrence and emergence of cyberbullying cases that afflict Indonesian teenagers. Youth are considered unable to filter bad messages that they get, so they are vulnerable to negative impacts such as depression to suicide. This writing aims to create works of art with ideas originating from the phenomenon of cyberbullying that is rife in this digital era, especially for teenagers or youth. . The method used in this artistic creation is a combination of two methods, namely the practice-based research method and practice-led research method. This research produces three works of two-dimensional painting that are representational deformative and have symbolic meanings with acrylic on plywood media. The data is obtained through document studies and literature studies. These three artworks have the titles (1) Your Words Killed Me, (2) Hate Comments, and (3) Burdened. This creation is useful as a medium of criticism and as a medium of education to the public related to the phenomenon or topic of cyberbullying. This phenomenon should be aware of and must be stopped immediately to reduce the negative impact that harms its victims.

Keywords: youth, *cyberbullying*, painting.

PENDAHULUAN

Pada era digital menuju 5.0 ini, media sosial merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Media sosial merupakan media daring menggunakan teknologi berbasis web untuk mendukung interaksi sosial yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif (Rafiq, 2020:19). Tidak dipungkiri, media sosial memberikan segudang problematika juga dalam perkembangannya. Media daring ini memberikan dampak negatif dengan menurunkan kuantitas seseorang dalam berinteraksi secara tatap muka dengan individu lainnya. Media sosial menjadi suatu wadah virtual yang menjadi

tempat bertemunya banyak individu atau kelompok dari berbagai latar belakang, sifat, ataupun acara berfikir yang berbeda-beda. Bertemunya banyak insan dari berbagai kalangan tersebut tidak sedikit menimbulkan suatu problematika sosial seperti konflik berkepanjangan, *online phising*, dan juga perundungan secara online atau *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan tindak perundungan secara *online* atau dalam jaringan menggunakan teknologi digital yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok. Penyalahgunaan media sosial dengan tujuan negatif tersebut tentunya sangat merugikan pengguna





lainnya khususnya pada kelompok *user* yang masih di bawah umur. Sebuah studi oleh Oksanen dkk, menunjukkan bahwa 67% remaja dengan rentang usia 15-18 tahun terpapar materi kebencian dan 21 di antaranya kemudian menjadi korban. Penelitian tersebut juga memandang bahwa peningkatan *cyber-hate* juga diiringi dengan meningkatnya presentase penggunaan media sosial (Anwar, 2017:141).

Perundungan pada remaja merupakan fenomena sosial yang kerap ditemui dalam lingkungan sekolah, masyarakat, hingga platform digital. Remaja dan kaum muda di bawah umur dinilai belum dapat melakukan filter atas konten atau pesan-pesan yang mereka dapatkan. Maksud dari hal tersebut adalah *user* dengan kategori remaja sebagian besar tidak dapat membentengi dirinya jika mereka mendapatkan masalah dalam bermedia sosial. Sebuah penelitian mengenai kematangan emosi remaja oleh Fitri (2017:30) menunjukkan bahwa seseorang pada masa remaja dalam menghadapi suatu problematika cenderung bertindak emosional tanpa berpikir kritis karena memiliki keadaan jiwa yang labil dan belum matang. Kategori pengguna ini sangat rentan terseret konten-konten negatif karena sifat dasarnya yang “mengamati dan tiru”. *User* ini juga merupakan sasaran empuk untuk menjadi korban *cyberbullying*, mereka dinilai belum bisa berdiri sendiri membela dirinya. Jangankan remaja, orang dewasa pun yang telah memiliki pola berfikir yang matang juga banyak sekali yang menjadi korban *cyberbullying* dan tidak dapat menemukan solusi atas permasalahan tersebut.

Banyak dari korban *cyberbullying* terutama remaja mengalami trauma psikis yang dapat memicu beberapa dampak negatif seperti gangguan kesehatan mental, memicu tindakan ekstrim, potensi tindak bunuh diri serta munculnya nihilisme. Menurut penelitian Ybarra, (2004) setelah menjadi korban *cyberbullying*, individu yang menjadi korban tindak kejahatan ini memiliki potensi juga untuk menjadi pelaku *cyberbullying* pada orang lain.

Berdasarkan hal tersebut tentunya topik mengenai *cyberbullying* ini sangat perlu untuk diangkat secara berkala sehingga dapat memunculkan *awareness* pada lingkungan masyarakat, dan dari hal tersebut mereka dapat melakukan upaya pencegahan. Penciptaan karya seni lukis ini bertujuan untuk mengkritisi kasus kekerasan yang marak terjadi dengan memvisualkan kasus serta dampak kekerasan pada remaja sebagai korban *cyberbullying* tersebut. Karya seni yang dibuat berupa karya seni lukis dua dimensi dengan visualisasi

objek yang representasional-deformatif, menggunakan media *plywood* atau triplek dan cat akrilik.

Penciptaan karya ini bermaksud sebagai media ungkap dalam menyampaikan ekspresi secara personal terhadap fenomena *cyberbullying*. Fenomena tersebut perlu diwaspadai dan harus segera dihentikan untuk meminimalisir dampak negatif yang merugikan para korbannya. Respon terhadap fenomena tersebut hadir dalam bentuk kritik yang divisualisasikan melalui karya seni lukis.

Karya seni lukis dua dimensi yang representasional-deformatif dipilih karena bentuk karya ini dinilai paling mudah dipahami oleh masyarakat umum. Seni lukis dengan wujud dua dimensi dapat memberi kemudahan dalam memvisualisasikan ide penciptaan (Sanjaya, 2022:108). Bentuk lukisan dua dimensi dapat memproyeksikan berbagai pesan atau narasi yang akan membuat audiens tergerak untuk menafsirkannya. Wujud objek divisualisasikan secara representasional-deformatif artinya audiens masih dapat mengetahui bentuk asli atau wujud nyata dari objek tersebut, sehingga pesan atau maksud yang terkandung dalam lukisan dapat diterima dengan baik. Wujud karya penciptaan dikatakan representasional bila visualisasi bentuk pada karya terlihat seperti imitasi objek secara ikonik (Rajudin, 2020:261). Berbeda dengan lukisan gaya abstrak yang justru malah menimbulkan multitafsir hingga level tak terhingga atau kesulitan untuk pemaknaan karya. Hal tersebutlah yang menyebabkan masyarakat umum lebih mudah untuk mengapresiasi hingga memahami lukisan yang representasional dibanding abstrak.

KAJIAN TEORI

1. Remaja

Periode remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Masa transisi ini dapat diamati dari perubahan fisik (biologis) hingga psikologis. Menurut G. Stanly Hall (dalam Diananda, 2019:119) Masa remaja adalah masa *storm-and-stress* yaitu penuh gejolak konflik dan perubahan suasana hati, dengan pikiran, perasaan dan tindakan berayun antara kebanggaan dan kerendahan hati, kelembutan dan rayuan, suka dan duka.

Terdapat karakteristik-karakteristik penting yang menandai seseorang berada dalam masa remaja, salah satunya adalah memiliki kemandirian secara emosional dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kemampuan beradaptasi dengan lingkungan merupakan kunci untuk memiliki kesehatan mental yang baik. Banyak orang terutama kategori remaja





yang menderita karena tidak memiliki kapabilitas dalam beradaptasi dengan lingkungan, akibatnya tidak sedikit dari mereka yang mengalami depresi dengan kondisi lingkungan yang kompleks (Hidayati, 2016:138).

2. Cyberbullying

Cyberbullying merupakan perilaku berulang yang dimaksudkan untuk menakut-nakuti, memprovokasi, atau memperlakukan individu target. Wujud *bullying* yang marak terjadi pada korban dengan rentang usia remaja pada era teknologi ini adalah *cyberbullying*, jenis perundungan ini mudah didapati menggunakan perangkat elektronik maupun digital (Jalal, 2020:147). Tindakan tercela ini meninggalkan jejak atau catatan digital unruk membantu dan memberikan bukti dalam menghentikan tidak kejahatan ini. Pesatnya perluasan penggunaan teknologi saat ini mendorong *cyberbullying* menjadi fenomena kenakalan yang semakin berbahaya bagi kaum muda (Imani, 2021:75).

Tindak kejahatan *cyberbullying* merupakan kasus yang akan terus merajalela selama platform-platform digital masih ada serta kesadaran masyarakat mengenai bahayanya kasus ini masih minim. *Cyberbullying* adalah bentuk kekerasan yang dapat memberikan dampak signifikan pada keadaan emosional dan psikologis korbannya seperti menyebabkan rasa percaya diri seseorang hilang, menjauhnya seseorang dari lingkaran pertemanan, bahkan merenggut nyawa korbannya (Rumra, 2021:43).

3. Seni dan Seni Lukis

Seni dapat diartikan sebagai alat komunikasi pengalaman batin antara seniman kepada manusia lain mengenai hal-hal disekitarnya. Hal tersebut dikarenakan karya seni dapat menggetarkan dan menggugah hati penikmatnya. Sehingga dapat dikatakan bahwa seni memiliki peran yang sangat penting dalam mengasah kepekaan batin manusia mengenai fenomena-fenomena yang terjadi disekitarnya.

Seni lukis adalah cabang seni rupa yang mana pada penciptaannya merupakan sebuah proses pencurahan ide atau gagasan serta perasaan ke dalam bidang dua dimensi. Seni lukis merupakan produk seni visual yang merupakan tafsiran dari penciptanya dalam merespon fenomena atau hal-hal di sekelilingnya yang kemudian diekspresikan melalui berbagai bentuk seperti tanda dan simbol (Yetri, 2018:193).

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin membuat tiga buah karya seni lukis yang dapat menggugah hati

audiens untuk ikut berfikir seperti membuka perspektif baru dalam memandang persoalan, merenungkan hal yang pernah diperbuatnya terkait topik *cyberbullying*, hingga menemukan solusi atas problematika sosial ini. Karya yang dibuat merupakan bentuk kritik atas fenomena *cyberbullying*, karya berbentuk karya lukis dua dimensi dengan media *plywood* atau triplek dengan pengaplikasian cat akrilik, dan pena hitam.

METODE PENCIPTAAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan seni ini adalah *practice-based research* dan metode *practice-led research*. Penciptaan dengan menggunakan metode *practice-based research* secara garis besar yaitu peneliti melakukan riset atau pengamatan tertentu, kemudian masuk pada tahap empati, melebur menjadi satu dengan permasalahan yang diteliti, merasakan pengalaman yang dirasakan subjek penelitian. Proses praktik tersebut menimbulkan pengetahuan-pengetahuan baru yang kemudian diolah menjadi konsep karya lalu dicurahkan ke dalam lukisan. Sedangkan penciptaan dengan metode *practice-led research* ialah perupa membuat karya terlebih dahulu kemudian melakukan proses mendalami makna atau interpretasi lanjutan sehingga dapat menemukan fakta atau pemahaman baru melalui praktik dalam subjek yang diadakannya karya. Selain melakukan riset atau observasi penulis juga melakukan metode kajian pustaka, yaitu melakukan kajian literatur sesuai dengan topik penciptaan yang diangkat melalui buku dan artikel dari jurnal.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Pada proses perwujudan karya, terdapat beberapa media berupa alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya seni. Berikut merupakan media-media yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis ini:

1. Media

Karya seni merupakan transformasi bentuk ideal ke dalam bentuk visual, oleh karena itu karya tidak akan terwujud tanpa adanya media berupa alat, bahan dan medium berkarya. Media dalam seni lukis merupakan sarana untuk menunjukkan ide atau gagasan penciptanya. Adapun media yang akan penulis gunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis tersebut adalah:

1). Plywood

Plywood atau biasa dikenal sebagai lembaran kayu (triplek) dipilih untuk menjadi medium berkarya dalam penciptaan karya seni lukis ini. Medium ini memiliki karakteristik unik yaitu tekstur permukaan seperti kayu



(sedikit kasar), sebuah medium yang memiliki ketahanan yang kuat apabila diberikan tekanan teknik arsir, serta dapat menyerap cat dengan baik. *Plywood* yang dipilih memiliki warna dasar yang cerah yaitu seperti krem atau coklat muda serta memiliki ketebalan sedang yaitu sekitar 6mm, tidak terlalu tebal ataupun tipis.

2). Cat akrilik

Pemilihan cat akrilik sebagai bahan utama untuk pewarna karena cat ini sangat mudah diaplikasikan pada berbagai medium dan untuk pelarutnya mudah dijumpai. Pelarut atau bahan campuran cat akrilik adalah air. Cat akrilik memiliki daya rekat yang tinggi sehingga cocok digunakan untuk medium *plywood*. Dalam proses pengkaryaan, penulis menggunakan tiga merek cat akrilik yaitu cat Kappie, Marries dan V-TEC. Cat Kappie khusus untuk warna hitam, cat Marries dan cat V-TEC untuk selain warna hitam.

3). Cat poster

Pemilihan cat poster untuk bahan tambahan atau bahan pelengkap. Cat ini sama-sama menggunakan pelarut berupa air seperti cat akrilik, sehingga apabila kedua cat tersebut dicampurkan, tidak akan mengalami penggumpalan. Pada proses pengkaryaan ini, penulis menggunakan satu merek cat poster yaitu merek Colleen dengan pilihan warna *fluorescent* (neon) jingga dan merah muda.

4). Cat tembok

Cat jenis ini digunakan untuk pelapis medium berkarya (cat primer). Pelapisan ini ditujukan untuk memberikan warna netral pada medium yang kurang cerah. Cat ini juga berfungsi sebagai media yang dapat menyerap cat pewarna seperti cat akrilik.

5). Pensil

Pensil digunakan dalam proses membuat sketsa. Pada penciptaan karya, penulis memilih pensil hitam merek Faber-Castell dengan kode ketebalan HB. Pemilihan pensil dengan kode ketebalan HB dimaksudkan untuk meminimalisir kerusakan media gambar apabila terjadi kesalahan goresan yang mengharuskan untuk dihapus.

6). Penghapus

Penghapus digunakan untuk mengkoreksi goresan yang salah pada proses pembuatan sketsa diatas media gambar.

7). Kuas

Kuas digunakan sebagai alat untuk menyapukan cat diatas media gambar. Penggunaan kuas dalam proses penciptaan ini adalah kuas dengan merek V-TEC. Kuas

yang digunakan tersebut memiliki berbagai macam ukuran dan jenis tatanan atau bentuk menyesuaikan dengan hasil goresan yang diinginkan dan bidang lukis yang digunakan.

8). Pena hitam

Pena hitam digunakan dalam proses *finishing* karya, yaitu dengan mempertegas gelap terang objek lukisan menggunakan teknik arsir. Alat ini juga berfungsi untuk mempertegas garis nyata dengan ditorehkan secara terus menerus hingga garis nampak tebal. Gelap terang merupakan salah satu unsur karya seni rupa yang timbul akibat perbedaan intensitas cahaya pada permukaan benda yang menyebabkan timbulnya lapisan tone warna (value) yang berbeda (Ginting, 2020:302).

2. Teknik

Ide atau gagasan dapat muncul secara maksimal apabila seorang pencipta karya mampu menguasai teknik berkarya dengan baik. Menguasai berbagai teknik seni lukis memberi kesempatan untuk lebih mengembangkan ide-ide menjadi bentuk visual. Penciptaan karya lukis ini menggunakan beberapa teknik untuk menunjang kualitas karyanya yaitu teknik plakat, gradasi, dan arsir. Teknik plakat pada seni lukis menggunakan cat dengan kondisi yang disapukan dalam keadaan pekat dan tebal sedang menutup. Teknik gradasi adalah teknik transisi warna dari warna gelap ke terang. Kemudian teknik arsir merupakan teknik yang digunakan untuk membentuk atau mempertegas gelap terang dalam objek lukisan.

3. Konsep Visual

Mewujudkan konsep ide menjadi karya seni membutuhkan proses visualisasi, mengubah ide atau gagasan menjadi bentuk-bentuk visual yang representatif atau dengan makna simbolik yang dapat menggambarkan ide dengan tepat. Simbol ialah tanda yang mewakili aspek-aspek tertentu dimana wujudnya dapat berupa rambu, lukisan, perkataan, rencana yang berisi makna atau suatu maksud (Asa, 2021:510). Figur-figur utama dalam karya penciptaan seni lukis dengan tema *youth cyberbullying* ini adalah korban kejahatan ini sendiri yaitu remaja. Figur remaja dengan pose yang sedemikian dipilih untuk memperlihatkan betapa tidak berdayanya korban kejahatan *cyberbullying* ini.

Pada karya terdapat beberapa objek tambahan seperti bunga anyelir, anjing hitam, gawai, beberapa teks ujaran kebencian, alat *self-harm* berupa *cutter*, dan anak panah. Kemudian latar belakang berupa representasi bagian dalam hutan yang gelap dan sunyi





dipilih untuk mendukung suasana sedih, suram dan miris. Latar belakang dibuat dengan gradasi hitam pada sisi paling luar medium lukisan dan bagian sudutnya untuk menekankan suasana suram karena terlihat gelap. Komposisi warna menggunakan *value shade* untuk menunjang latar suasana suram dan menyedihkan, dan warna *value tint* pada objek representasi remaja agar fokus audiens dapat langsung tertuju pada objek utama.

4. Sketsa Karya

Setelah konsep ide sudah “diterjemahkan” ke dalam konsep visual, langkah selanjutnya ialah membuat finalisasi rancangan karya dengan membuat sketsa. Sketsa karya dibuat pada kertas gambar dengan ukuran kertas A4 dan divisualkan menggunakan pensil dengan kode ketebalan HB. Berikut merupakan hasil sketsa final dari tiga buah karya yang dibuat pada proses penciptaan karya seni lukis ini:



Gambar 1. Sketsa Final Karya 1



Gambar 2. Sketsa Final Karya 2



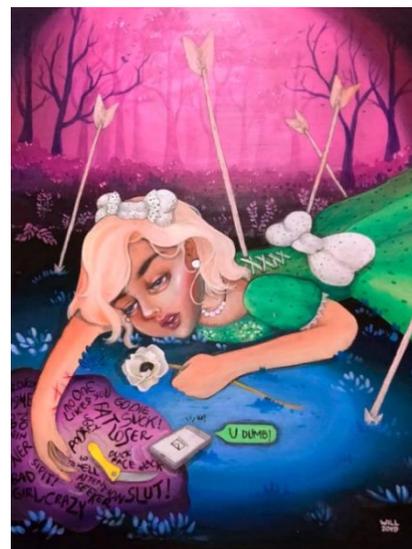
Gambar 3. Sketsa Final Karya 3

Setelah sketsa final selesai dibuat, maka sketsa tersebut dipindahkan ke medium berkarya yaitu di atas permukaan *plywood*. Sebelum dipindahkan, medium ini dilapisi dengan cat *base* atau cat primer yaitu dengan cat tembok berwarna putih, baru setelah itu di atasnya dapat dibuat sketsa. Setelah sketsa telah jadi, maka masuk dalam tahap pewarnaan sesuai dengan konsep visual yang telah direncanakan. Setelah proses pewarnaan telah selesai, masuk pada tahap *finishing* karya dengan memberikan *outlining* objek dan arsir gelap terang menggunakan pena hitam.

WUJUD KARYA

Karya seni lukis ini tidak hanya sekedar divisualisasikan tanpa makna. Tetapi di dalamnya terkandung makna tersirat mewakili persoalan yang berangkat dari konsep karya seni. Berikut merupakan hasil akhir atau wujud karya seni lukis yang telah diciptakan:

1. *Your Words Killed Me*



Gambar 5. *Your Words Killed Me*
Acrylic on Plywood 70 x 90 cm



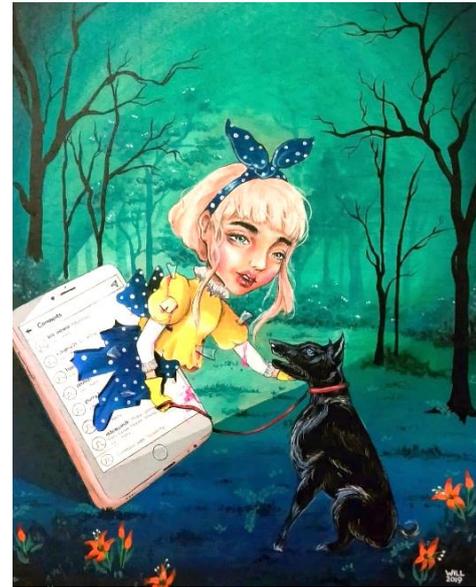
Lukisan ini memiliki objek utama yaitu seorang remaja yang terlihat sedang tersungkur lemas dengan satu tangan membawa bunga anyelir putih dan satu tangannya terlihat tersayat-sayat dan besimbah darah. Remaja ini terlihat tersungkur di dalam hutan yang gelap dan sunyi. Selain objek utama terdapat objek tambahan berupa panah-panah raksasa, sebuah gawai, *cutter* dan banyak kata-kata ujaran kebencian.

Gadget dan media sosial merupakan jendela baru untuk bidang pengetahuan. Namun tanpa disadari, teknologi ini juga membuka jalan untuk kegiatan kriminalitas seperti *cyberbullying*. Mungkin untuk sebagian orang terutama orang dewasa masih dapat melakukan filter dan memilih tidak peduli dengan komentar jahat ini. Namun untuk seseorang dibawah umur seperti remaja yang memiliki emosi tidak stabil, *hate comment* merupakan tamparan kuat untunya. Anak sedikit besar akan menelan mentah-mentah komentar tersebut, sehingga dapat mengganggu psikologinya yang dapat menimbulkan depresi. Apabila tidak segera ditangani, anak-anak dapat melakukan hal yang mengerikan seperti *self harm* karena lebih menjunjung komentar orang dan menyalahkan dirinya sendiri.

Self-harm memiliki istilah lain *self-injury* atau *non-suicidal self-injury* merupakan sebuah perilaku melukai atau merusak diri yang dilakukan secara sengaja tanpa bermaksud untuk bunuh diri (Tarigan, 2021:216). Meskipun demikian terdapat kaitan antara perilaku *self-harm* dengan keinginan bunuh diri pada seseorang yang mengidap depresi (Harris, 2019). Biasanya hal ini dilakukan untuk mengurangi atau mengatasi tekanan emosional. Salah satu faktor yang menyebabkan remaja melakukan *self-harm* yaitu ketidakmampuannya dalam merespon hal-hal negatif yang diterimanya serta tingkat toleransi yang rendah terhadap problematika yang ditemui.

Lukisan ini memiliki pesan bahwasannya tindakan *cyberbullying* dapat mengakibatkan seseorang melakukan tindakan ekstrim seperti *self harm*. Maka dari itu sifat bijak dan kesadaran pengguna sosial media sangat diperlukan. Bijak dalam bersosial media seperti menghilangkan kebiasaan mencaci atau menghujat seseorang secara *online*, dapat mengurangi angka korban dari *cyberbullying*.

2. Hate Comments



Gambar 4. Hate Comments
Acrylic on Plywood 35 x 50 cm

Karya ini memiliki tiga objek utama yang saling berkaitan sesuai dengan ide atau gagasan. Objek-objek tersebut adalah seorang remaja, sebuah gawai dan seekor anjing hitam. Remaja tersebut divisualkan seperti tengah keluar dari sebuah gawai raksasa. Layar pada gawai tersebut memperlihatkan jendela aplikasi sosial media instagram, tepatnya pada fitur komentar. Pada kolom komentar tersebut terdapat ujaran-ujaran kebencian. Komentar-komentar ini penulis dapatkan dari komentar aktual yang dilancarkan oleh akun-akun di instagram yang ditujukan kepada seorang remaja yang tengah viral pada masa itu karena suatu kasus. Budaya “silaturahmi” yang berkonotasi negatif ini sangat sering ditemui hingga saat ini. Pengguna sosial media seperti yang dilukiskan penulis, merasa dirinya berhak untuk memaki, menghakimi atau memberikan justifikasi atas fenomena yang terjadi.

Remaja yang tengah berusaha keluar dari gawai tersebut divisualkan seperti terluka karena terkena pecahan kaca dari layar gawai, terlihat dari kaca-kaca yang menancap pada bagian tubuh remaja dan darah yang mengalir disekitarnya. Hal ini merupakan simbol dari tindakan *cyberbullying* yang mana komentar-komentar jahat tersebut dapat menimbulkan luka bagi remaja sasaran ujaran kebencian tersebut. Apabila mental dari korban tidak dapat menerima atau membendung luka yang diterima, maka hal ini dapat mengakibatkan depresi atau memicu terjadinya tindakan-tindakan ekstrim seperti bunuh diri. Perilaku remaja yang hanya menggunakan layanan media sosial





untuk *chatting* cenderung terkena dampak atas penyalahgunaan atau penyimpangan dalam layanan tersebut seperti *cyberbullying* (Riswanto, 2020:100). Jangankan seorang remaja, seorang dewasa seperti artis-artis Korea yang menerima ujaran kebencian sering nekat untuk mengakhiri hidupnya karena sangat depresi. Depresi dalam lukisan ini disimbolkan dengan remaja yang tengah memegang seekor objek anjing hitam (*black dog*).

3. *Burdened*



Gambar 4. *Burdened*
Acrylic on Plywood 70 x 70 cm

Objek utama dalam karya ini adalah seorang remaja yang terlihat memegang telepon kaleng. Remaja tersebut terlihat memiliki ekspresi yang sedih, suasana sedih tersebut juga semakin didukung dari sudut cahaya yang menyorot objek wanita dari atas. Kemudian selain objek remaja, terdapat objek tambahan seperti 2 jantung yang terbelah dan terhujam anak panah di sisi kanan dan kiri objek utama.

Karya ini menggambarkan mengenai korban *cyberbullying* yang mengalami fase tidak percaya diri. Hal tersebut digambarkan dengan suasana suram di sekitar korban serta adanya beban pikiran yang digambarkan dengan adanya batu bata yang menimpa kepalanya. Perundungan atau *cyberbullying* secara berulang akan dapat mempengaruhi atau menurunkan rasa kepercayaan diri seseorang (Kumala, 2020:59). Korban digambarkan sedang menerima pesan melalui barang yang nampak seperti telepon kaleng. Disepanjang kabel telepon kaleng tersebut terdapat ujaran kebencian atau “nyinyiran” yang membuat korban merasa tidak percaya diri serta kosong. Hal tersebut divisualisasikan dengan bentuk dada objek utama yang berlubang.

Cyber-hate yang marak saat ini diakibatkan oleh adanya kebebasan pribadi para netizen dalam mengeksplor medsos sehingga mereka dapat melancarkan aksi tanpa berpikir akibat yang terjadi setelahnya, selain itu rasa benci juga merupakan sifat mendasar manusia (Ningrum, 2019:243). Kata-kata kebencian tersebut menyakiti perasaan korban divisualkan dengan jantung terbelah dua pada sisi kanan dan kiri objek utama serta tampak seperti terhujam busur panah yang besar. *Hate-speech* adalah informasi yang disebarluaskan melalui media sosial yang memiliki tujuan untuk menjelek-jelekkan individu maupun kelompok, berisi hinaan, penistaan, pencemaran nama baik, provokasi, perbuatan tidak menyenangkan, dan bersifat menghasut (Muannas, 2020:127).

Pesan dari lukisan ini ialah, jangan sekali-kali memberikan ujaran kebencian atau kata-kata kejam terhadap seseorang. Kita tidak tahu mengenai apa saja yang telah orang tersebut lalui. Sedikit kata dapat merubah hidup seseorang, yang mana dalam kasus ini kata-kata jahat akan mendorong orang menuju hal negatif seperti menurunkan tingkat percaya diri hingga hal yang lebih fatal seperti depresi maupun tindakan ekstrim bunuh diri. Literasi mengenai pentingnya menjaga tutur kata dalam sosial media sangat perlu ditingkatkan sebagai upaya mengurangi kasus serupa terjadi.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penelitian penciptaan karya seni ini berangkat dari fenomena *cyberbullying* atau perundungan *online* yang dialami oleh remaja. Fenomena tersebut diekspresikan secara representasional dan simbolik dalam bentuk visual karya seni lukis. Melalui penciptaan karya seni lukis ini penulis ingin mengkritisi fenomena *cyberbullying* yang khususnya terjadi pada remaja. Penciptaan ini merupakan bentuk ekspresi personal terhadap fenomena *cyberbullying* yang diwujudkan dalam tiga karya seni lukis dengan media *acrylic on plywood*. Tiga karya penciptaan lukis ini menjelaskan mengenai bahaya atau dampak dari kasus kejahatan *cyberbullying*. Tindak kejahatan ini mengakibatkan berbagai dampak negatif kepada banyak korbannya seperti kurangnya percaya diri, depresi, hingga tindakan ekstrim seperti *self-harm* dan bunuh diri. Karya penciptaan seni lukis ini dibuat sebagai media kritik dan edukasi untuk masyarakat sebagai audiens, khususnya para pengguna sosial media aktif.



2. Saran

Penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru kepada masyarakat dan memantik kesadaran bersama. Hal ini ditujukan agar masyarakat dapat lebih waspada mengenai kasus ini dan lebih membatasi potensi adanya tindakan-tindakan serupa yang mungkin akan mereka lakukan di masa depan. Selain itu penciptaan karya seni lukis ini juga diharapkan dapat memberikan dorongan atau motivasi kepada rekan-rekan muda baik seniman maupun akademisi penciptaan seni agar lebih semangat dalam berkarya mengarsipkan ide pikirannya ke dalam bentuk artikel atau tulisan ilmiah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, F. (2017). Perubahan dan permasalahan media sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(1), 137-144.
- Asa, F. O., Ahdi, S., & Elapatsa, A. (2021). Fenomena Korupsi: Tikus sebagai Inspirasi Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 508-514. doi: 10.24114/gr.v10i2.28059.
- Sanjaya, B., & Citra, Y. P. A. (2022). Fenomena Aku Setelah Pandemi Covid-19 sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 107-113.
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *Istighna: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116-133.
- Fitri, N. F., & Adelya, B. (2017). Kematangan emosi remaja dalam pengentasan masalah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 30-39.
- Ginting, J., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ketepatan Bentuk, Gelap Terang, dan Warna pada Gambar Bentuk Media Akrilik. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 300-308.
- Harris, I. M., Beese, S., & Moore, D. (2019). Predicting Repeated Self-harm or Suicide in Adolescents and Young Adults Using Risk Assessment Scales/tools: a Systematic Review Protocol. *Systematic reviews*, 8(1), 1-6. 10.1186/s13643-019-1007-7.
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (2016). Konsep diri, adversity quotient dan penyesuaian diri pada remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(02), 137-144.
- Imani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, M. A. (2021). Pencegahan Kasus Cyberbullying Bagi Remaja Pengguna Sosial Media. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 2(1), 74-83.
- Jalal, N. M., Idris, M., & Muliana, M. (2021). Faktor-faktor Cyberbullying Pada remaja. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1-9.
- Muannas, M., & Mansyur, M. (2020). Model Literasi Digital untuk Melawan Ujaran Kebencian di Media Sosial (Digital Literacy Model to Counter Hate Speech on Social Media). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 22(2), 125-142.
- Ningrum, D. J., Suryadi, S., & Wardhana, D. E. C. (2018). Kajian ujaran kebencian di media sosial. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2(3), 241-252. 10.33369/jik.v2i3.6779.
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 1(1), 18-29.
- Rajudin, R., Miswar, M., & Muler, Y. (2020). Metode Penciptaan Bentuk Representasional, Simbolik, dan Abstrak (Studi Penciptaan Karya Seni Murni di Sumatera Barat, Indonesia). *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 261-272. 10.24114/gr.v9i2.19950.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku cyberbullying remaja di media sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 12(2), 98-111. 10.31289/analitika.v12i2.3704.
- Rumra, N. S., & Rahayu, B. A. (2021). Perilaku Cyberbullying pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 3(1), 41-48.
- Kumala, A. P. B., & Sukmawati, A. (2020). Dampak Cyberbullying Pada Remaja. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 1(1), 55-65.
- Tarigan, T., & Apsari, N. C. (2021). Perilaku Self-Harm atau Melukai Diri Sendiri yang Dilakukan oleh Remaja (Self-Harm or Self-Injuring Behavior by Adolescents). *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 4(2), 213-224.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth Engaging in Online Harassment: Associations with Caregiver-Child Relationships, Internet Use, and Personal Characteristics. *Journal of adolescence*, 27(3), 319-336. 10.1016/j.adolescence.2004.03.007.
- Yetri, I. T. S., Munaf, Y., & Dharsono, D. (2018). Fenomena Urban dan Budaya Merantau sebagai Rangsang Cipta dalam Karya Seni Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 192-197. 10.24114/gr.v7i2.11058.

