

PEMANFAATAN LIMBAH *COFFEESHOP* SEBAGAI MEDIUM PENCIPTAAN KARYA LUKIS ABSTRAK

Dimas Septian Anto¹, Muchlis Arif²

¹Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: dimas.18012@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa Murni, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muchlisarif@unesa.ac.id

Abstrak

Bisnis *coffeeshop* menjamur di era modern, menghasilkan limbah yang cukup signifikan. Limbah ini umumnya diolah menjadi pupuk atau bahan lainnya, namun potensi pemanfaatannya sebagai medium seni belum banyak dieksplorasi. Mengembangkan metode penciptaan seni menggunakan limbah *coffeeshop* sebagai medium alternatif dalam karya seni lukis abstrak. Karya seni abstrak ini mengeksplorasi tema kecemasan melalui empat lukisan yang berjudul "*Anxiety*", "*Red Anxiety*", "*Terapi*", "*Anxious Attachment*", dan "Dua Fase". Karya ini menggunakan bahan-bahan unik yang berasal dari limbah kopi dan teh, termasuk ampas kopi, teh celup, dan cup plastik. Lukisan-lukisan ini mengekspresikan berbagai aspek kecemasan, mulai dari rasa takut dan kegelisahan hingga perasaan terjebak dan terisolasi. Warna-warna yang digunakan mencerminkan emosi yang kompleks ini, dengan warna-warna gelap dan kusam yang mewakili keputusasaan dan warna-warna cerah yang melambangkan harapan. Penggunaan limbah kopi dan teh sebagai media seni merupakan simbolisme yang kuat. Kopi dan teh sering dikaitkan dengan stimulasi dan energi, namun konsumsi berlebihan dapat menyebabkan kecemasan dan insomnia. Cup plastik yang dibuang mewakili dampak negatif dari konsumsi berlebihan terhadap lingkungan. Karya seni ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran tentang kecemasan dan mendorong diskusi tentang cara-cara untuk mengatasinya. Penggunaan bahan-bahan daur ulang juga bertujuan untuk mempromosikan praktik yang lebih ramah lingkungan.

Kata kunci : *Coffeeshop*, lukisan abstrak, limbah *coffeeshop*, kecemasan, lingkungan.

Abstract

The coffee shop business is mushrooming in the modern era, producing quite significant waste. This waste is generally processed into fertilizer or other materials, but its potential use as an art medium has not been widely explored. Developing art creation methods using coffeeshop waste as an alternative medium in abstract paintings. This abstract artwork explores the theme of anxiety through four paintings titled "Anxiety", "Red Anxiety", "Therapy", "Anxious Attachment", and "Two Phases". This work uses unique materials derived from coffee and tea waste, including coffee grounds, tea bags, and plastic cups. These paintings express various aspects of anxiety, from fear and anxiety to feelings of being trapped and isolated. The colors used reflect these complex emotions, with dark and dull colors representing despair and bright colors symbolizing hope. The use of coffee and tea waste as an art medium is a strong symbolism. Coffee and tea are often associated with stimulation and energy, but excessive consumption can lead to anxiety and insomnia. Discarded plastic cups represent the negative impact of excessive consumption on the environment. The artwork aims to raise awareness about anxiety and encourage discussion about ways to deal with it. The use of recycled materials also aims to promote more environmentally friendly practices.

Keywords: *Coffeeshop*, abstract painting, *coffeeshop* waste, anxiety, environment.

PENDAHULUAN

Di era sekarang bisnis di bidang *Food and Beverage* adalah bisnis yang banyak digandrungi oleh semua kalangan. *Food and Beverage* sendiri merupakan bisnis pengelolaan bahan makanan, pengemasan, hingga pendistribusian sampai ke tangan konsumen. Salah satu jenis bisnis *Food And Beverage* adalah *coffeeshop*. *Coffeeshop* merupakan ladang bisnis yang menjanjikan, bahkan pertumbuhan bisnis *coffeeshop* saat ini melesat begitu cepat. Tak hanya di kota-kota besar saja, *coffeeshop* kini juga banyak dijumpai di kota-kota kecil yang tentunya dengan segmen pasar yang berbeda.

Coffeeshop adalah sebuah tempat atau toko yang menyediakan berbagai macam jenis minuman dan makanan sebagai pelengkap. Hal ini sejalan dengan pendapat Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia yang ia terbitkan mengungkapkan bahwa *coffeeshop* atau warung kopi merupakan sebuah tempat yang berfokus dengan penjualan minuman kopi dan minuman jenis lainnya serta makanan ringan sebagai pelengkap yang dijual dengan harga terjangkau. Dengan berbagai jenis minuman dan makanan yang ditawarkan pada *coffeeshop*, secara tidak langsung bisnis ini menghasilkan limbah yang cukup banyak setiap harinya. Perupa melihat banyaknya limbah ini merupakan masalah yang cukup serius. Perupa mengalami sendiri permasalahan ini, dikarenakan perupa sedang bekerja di bidang service *Food and Beverage* sebagai barista di salah satu *coffeeshop* di Surabaya tepatnya di Jl. Selamat 16A. Jenis limbah yang dihasilkan pada *coffeeshop* tempat perupa bekerja mulai dari limbah organik hingga limbah anorganik. Limbah organik yang dihasilkan berupa sisa kopi dan teh. Sedangkan pada limbah anorganik dihasilkan *cup* berbahan plastik. Dengan banyaknya limbah yang dihasilkan *coffeeshop* setiap harinya, maka perlu untuk melakukan pengelolaan limbah dengan baik. Umumnya pengelolaan limbah organik dan anorganik dimanfaatkan sebagai pupuk atau bahan lainnya yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Namun, tidak menutup kemungkinan pemanfaatan limbah *coffeeshop* dapat dilakukan dengan cara lain. Salah satunya memanfaatkan limbah *coffeeshop* sebagai medium berkarya seni.

Perupa menjadikan masalah limbah

coffeeshop sebagai medium berkarya seni. Dengan memanfaatkan sisa-sisa ampas kopi, teh, serta *cup* plastik bekas minuman. Tentunya dengan melewati beberapa proses yang tidak singkat. Perupa mengumpulkan limbah ampas kopi, teh, dan *cup* plastik bekas minuman dari tempat kerjanya. Ada banyak proses yang akan dilakukan oleh perupa, seperti memilah ampas kopi dan ampas teh. Perupa mengurai ampas kopi dan teh, kemudian mengeringkan ampas tersebut di bawah terik sinar matahari langsung supaya cepat kering dan tidak berjamur. Untuk pemanfaatan *cup* plastik bekas minuman, perupa mencuci *cup* plastik tersebut dan mengeringkannya juga. Perupa mengeksplor tekstur dari limbah tersebut sebagai medium berkaryanya.

Dengan latar belakang perupa sebagai mahasiswa jurusan Seni Rupa Murni Universitas Negeri Surabaya, perupa berharap mampu menjadikan limbah tersebut tidak hanya digunakan sebagai pupuk atau bahan kebutuhan lainnya, namun juga dapat dijadikan sebagai medium berkarya seni oleh masyarakat luas khususnya di bidang kesenirupaan.

Fokus dari ide penciptaan karya ini, perupa menggunakan ide-ide gagasan yang bersifat spontan tentang perasaan cemas yang sering dialami oleh generasi muda zaman sekarang di lingkungan sekitar perupa.

Perupa mengeksplorasi medium dalam berkarya. Ditarik dari latar belakang perupa yang sedang bekerja di salah satu *coffeeshop* yang ada di Surabaya, perupa memanfaatkan limbah dari tempat kerjanya (*coffeeshop*) seperti ampas kopi, ampas teh, serta gelas *cup* bekas minuman.

Perupa memanfaatkan limbah tersebut sebagai medium berkarya. Dengan mengeksplor bentuk, tekstur, serta goresan-goresan spontan pada karya yang dihasilkan.

Dalam proses penciptaan karya ini, perupa melakukan banyak pengamatan dan observasi di sekitar lingkup perupa. Perupa merespon dan memanfaatkan limbah *coffeeshop* dikarenakan perupa saat ini sedang bekerja di salah satu *coffeeshop* yang ada di Surabaya. Melihat limbah *coffeeshop* di tempat kerjanya yang lumayan banyak dan terbuang sia-sia, perupa menjadikan limbah tersebut sebagai medium untuk berkarya. Limbah tersebut akan dijadikan medium utama pada pembuatan karyanya. Dengan demikian perupa juga dapat

membantu mengurangi limbah di lingkungan sekitar.

Dalam proses penciptaan karya ini, tak luput juga perupa menjadikan beberapa seniman dalam negeri maupun luar negeri sebagai referensi pengkaryanya. Adapun seniman yang dijadikan referensi adalah Mutiara Riswari, Suvi Wahyudianto, dan Fransesco Cusumano.

Tujuan diciptakannya karya ini adalah untuk mengurangi limbah *coffeeshop* dengan memanfaatkannya sebagai medium berkarya seni. Menjadikan limbah *coffeeshop* memiliki potensi artistik dan estetis sebagai medium berkarya seni. Mengeksplorasi limbah *coffeeshop* sebagai medium yang perupa pilih, sebagai pembuktian bahwasanya medium berkarya tidak hanya menggunakan alat dan bahan konvensional. Melalui karya ini, perupa ingin memberi pengaruh positif kepada masyarakat, dengan memanfaatkan limbah *coffeeshop* secara baik. Menambah pembahasan wacana kesenirupaannya dengan memanfaatkan limbah *coffeeshop*.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN)

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini menggunakan metode R Rajudin yang meliputi tahap persiapan, perancangan, perwujudan, penyajian.

Metode dapat merujuk pada cara, kiat, strategi, atau tahapan yang digunakan seniman untuk mewujudkan ide-idenya, dimulai dengan konsepsi sebuah karya seni dan berlanjut hingga selesai (Rajudin et al., 2020).

Persiapan Pada tahap persiapan, perupa melakukan pencarian ide atau gagasan terlebih dahulu. Perupa melakukan observasi serta melakukan pengamatan terhadap apa yang terjadi di kehidupan atau lingkungan sosial perupa sendiri. Perupa juga mengeksplor beberapa medium yang digunakan perupa dalam penciptaan karya perupa. Dalam menciptakan sebuah karya, tak luput juga perupa melakukan pencarian karya-karya seniman nasional maupun internasional sebagai referensi atau karya pembandingan, untuk menunjukkan orisinalitas karya yang akan diciptakan. Tahap selanjutnya perupa menyiapkan alat dan bahan untuk proses pembuatan karya. Bahan yang perupa persiapkan pada tahap ini yaitu limbah kopi, limbah teh, dan limbah *cup* plastik

yang tersedia pada *coffeeshop*.

Perancangan Penggarapan karya lukis abstrak biasanya sama dengan penggarapan karya ekspresif yaitu non metodis atau tidak ada metode tahap pemilihan sketsa alternatif. Non-metodis yang dimaksud yaitu perancangan dilakukan selama proses berlangsung (*in process*) (Rajudin et al., 2020). Perupa tidak akan membuat sketsa terlebih dahulu, melainkan langsung mengeksekusi penciptaan karya.



Gambar 1. Proses pembuatan *background* (Sumber: koleksi pribadi).

Perupa membuat *background* lukisan ini sebagai awal pembuatan karya.

Perwujudan pada tahap ini perupa memilih menciptakan karya lukis dua dimensi. Adapun alasan perupa memilih menciptakan karya dua dimensi dikarenakan perupa lebih mengenal dan lebih menguasai cara mewujudkan karya perupa, sehingga nyaman dalam menuangkan ide-ide yang telah dipilih dan ditetapkan sebelumnya. Untuk mewujudkan penciptaan karya ini ada beberapa media yang akan perupa gunakan. Media yang perupa gunakan dalam pembuatan karya ini yaitu media konvensional dan non konvensional, seperti sisa ampas kopi, ampas teh, serta *cup* plastik bekas. Perupa mengumpulkan sisa limbah *coffeeshop* dari tempat perupa bekerja dengan melalui beberapa proses agar limbah tersebut dapat segera digunakan untuk mewujudkan karya yang perupa ciptakan. Perupa juga menyiapkan alat dan medium pendukung dalam penciptaan karya.

Setelah pengumpulan medium perupa melakukan proses pengeringan limbah teh dan kopi serta membersihkan limbah *cup* plastik sebelum memulai pembuatan karya. Proses dilakukan agar medium dapat digunakan dengan tepat.

Adapun alat dan medium pendukung antara lain:

1. Kuas
2. Palet
3. Kapi
4. *Flare gun*
5. Lap
6. Cat akrilik
7. *Cryon*
8. Lem rajawali
9. Varnis

Setelah semua media dan bahan telah terkumpul, perupa segera mengeksekusi penciptaan karyanya dengan melakukan sapuan dan goresan-goresan spontan dengan medium yang perupa gunakan di atas kanvas. Perupa akan mewujudkan penciptaan karya ini sebanyak lima karya.



Gambar 2. Proses Pembuatan Karya
(Sumber: koleksi pribadi).

Foto di atas merupakan salah satu proses pembuatan karya dengan menggunakan media limbah kopi dan teh yang dilakukan perupa secara ekspresionis.



Gambar 3. Proses Melelehkan Limbah *Cup* Plastik (Sumber: koleksi pribadi).

Foto di atas merupakan proses perupa melelehkan limbah *cup* plastik agar membentuk tekstur baru dan menambah kesan artistik pada karya.



Gambar 4. Proses Penambahan Garis
(Sumber: koleksi pribadi)

Foto di atas merupakan proses perupa melakukan penambahan garis agar menambah kesan artistik pada karya.

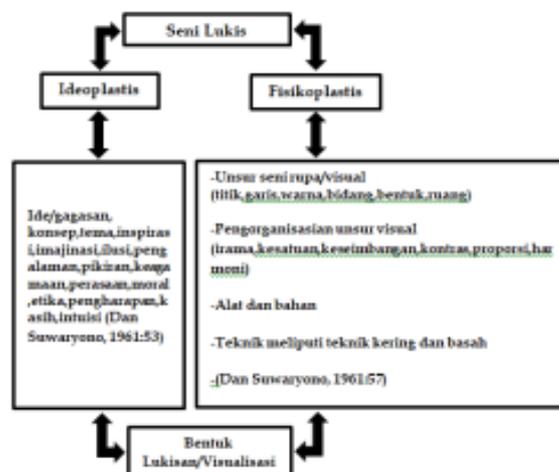
Sebagai tahap akhir dari proses perwujudan karya, karya lukis yang telah perupa ciptakan kemudian akan diberi lapisan varnis agar karya perupa dapat tahan lama dan tidak mudah pudar seiring berjalannya waktu.

Penyajian Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) yang panjang sampai proses penggarapan karya, tahap akhir adalah penyajian karya tersebut. Penyajian adalah tahap akhir dalam menciptakan sebuah karya seni terutama seni lukis. Tahap penyajian yang dilakukan

adalah dengan mempublikasikan karya lukis kepada masyarakat maupun apresiator seni melalui pameran, dengan tujuan mendapat kritik dan saran atas apa yang telah di ciptakan berupa serta menunjukkan kepada masyarakat bahwasanya apa yang ada di sekitar kita juga dapat dijadikan sebagai media dalam berkarya.

KERANGKA TEORETIK

Dalam proses penciptaan karya yang dibuat oleh perupa, tentunya juga membutuhkan perpaduan antara aspek fisik maupun aspek rohaniah, agar dapat menghasilkan karya lukis yang indah. Menurut Suwaryono (1957 : 14) seni lukis mempunyai struktur didalamnya yang terdiri dari dua faktor besar yaitu faktor ideoplastis dan faktor fisikoplastis. Seperti yang ada pada bagan struktur seni lukis dibawah ini



Dalam menciptakan karya lukis, perupa menggunakan faktor ideoplastis yang meliputi; ide, konsep, tema serta menggunakan faktor fisikoplastis yang meliputi; bentuk, garis, warna, keseimbangan, proporsi, harmoni.

Ide

Dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 1995) Ide adalah rancangan, cita-cita atau gagasan yang tersusun didalam pikiran. Menurut Susanto (2011:187) ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide merupakan pokok isi yang hendak diketengahkan. Banyak hal yang dapat digunakan sebagai ide penciptaan, pada umumnya mencakup peristiwa, pengalaman pribadi, benda, alam, proses teknis, dan kajian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

ide merupakan suatu gagasan.

Konsep

Konsep penciptaan lukisan merupakan proses awal terciptanya sebuah lukisan. Proses ini adalah poses perancangan terkait dalam karya seni yang diproduksi. Menurut Mikke Susanno (2011:277) menjelaskan bahwa konsep merupakan landasan utama dari keseluruhan karya. Konsep juga merupakan konkretisasi dari panca indera dimana peran tersebut disebutkan dalam A.M Djelentik (2004 : 2) tentang rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia.

Stimulus diolah menjadi kesan, yang kemudian direproduksi menjadi emosi lain untuk dinikmati orang. Dalam konteks panca indera, yang dimaksud adalah mata atau kesan visual, dengan manifestasi indera berasal dari perwujudan pikiran, yang kemudian divisualisasikan.

Tema

Penciptaan karya seni lukis tidak lepas dari keberadaan subjek, karena subjek merupakan kumpulan gagasan utama yang terlibat dalam penciptaan karya seni. Tema adalah gagasan yang disampaikan pencipta karya seni kepada penonton. Topik dapat mencakup masalah sosial, budaya, agama, pendidikan, politik, pembangunan, dll. (Nooryan Bahari, 2008:22). Sony Kartika (2004:28) dapat dipastikan dalam sebuah karya seni ada subjek, yaitu inti atau subjek yang muncul melalui pengalaman seniman sendiri sebagai hasil pengolahan objek-objek yang muncul dalam gagasan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa subjek adalah gagasan seniman atau ide seniman.

Bentuk

Feldman dalam Art as Image and Idea, diterjemahkan oleh SP. Gustami (1991:28-29) menyebutkan bahwa bentuk adalah "manifestasi fisik eksternal dari benda bernyawa" tetapi medan adalah "manifestasi benda mati". Dalam penciptaan karya seni rupa, bentuk merupakan hasil pemaknaan nilai bentuk luar melalui pengamatan dan refleksi, yang kemudian menjadi pengalaman batin yang lebih bersifat imajinatif. Ketika ada rangsangan intuitif, di dalam kelas perlu untuk mengungkapkan kembali nilai-nilai tersebut, ditata menurut aspek estetika dan artistik, dengan menggunakan alat khusus seperti bahan, warna, tekstur dan teknik yang digunakan. Mulai dari nilai bentuk ini dapat membuka segala kemungkinan bagi pakar

untuk menyelidiki lebih lanjut nilai-nilai lain yang ditawarkan. Dalam hal ini penikmat dapat menangkap emosi tertentu atau membangkitkan emosi tertentu, karena bentuk fisik (sensorik) karya seni juga dapat memberikan pengalaman imajinatif dan mengembangkan pesan bagi penikmat karya seni.

Garis

Garis memegang peranan penting dalam penciptaan karya seni, sehingga garis dalam seni bersifat ekonomis. Menurut Mikke Susanno (2011:148) Garis memiliki dimensi dan arah membujur, bisa pendek, panjang, tipis, tebal, bengkok, lurus, vertikal, horizontal, miring, patah dan lain-lain. Garis juga dapat membentuk berbagai karakter dan watak pengarang. Oleh karena itu, garis dalam sebuah karya seni bukan hanya garis, tetapi dapat digunakan sebagai ekspresi gerak, gagasan, simbol, perasaan yang diungkapkan oleh garis, atau lebih tepatnya coretan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seniman menyampaikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap baris yang disajikan (Dharsono 2004:40).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan elemen seni rupa yang memiliki dimensi memanjang, memiliki arah dimana dapat diolah untuk membuat kesan gerak, menciptakan simbol, dan merepresentasikan emosi perupanya. Dalam karya seni rupa garis merupakan elemen yang sangat mendominasi pada penciptaan karya guna membuat sebuah bidang.

Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Ali Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Warna dapat dilihat dari dua sudut

pandang, yaitu sudut pandang fisika dan ilmu material (Ali Nugraha, 2008:34). Selain itu, menurut asal kemunculannya, warna dibagi menjadi dua bagian, yaitu. H. menjadi warna aditif dan subtraktif (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005:17-19). Warna tambahan adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Warna subtraktif adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Adanya warna tersebut ditegaskan oleh pengamatan Newton (Sulasmi Darma Prawira, 1989:26), menunjukkan bahwa warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektral atau 7 pelangi dan pigmen. Menurut Prawira (1989:31) Pigmen adalah zat warna yang larut dalam cairan pelarut.

Harmoni (selaras)

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (Kartika, 2004:54)

Keselarasian dalam karya yang perupa ciptakan ini sangat diperlukan, perupa membuat bentuk dan warna yang sifatnya spontan antara satu sama lain sehingga jika tidak ada keselarasian, karya ini juga tidak akan mencapai komposisi yang pas.

Kontras

Kontras adalah gabungan dari unsur-unsur yang sangat berbeda (Kartika, 2007:81). Kontras dapat ditekankan melalui penggunaan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan ketajaman.

Kontras digunakan untuk menyampaikan persuasi dan mencakup hal-hal yang berlawanan seperti gelap-terang, bening-buram, kasar-halus, besar-kecil, dll. Dalam hal ini, kontras juga dapat memberikan peluang munculnya karakter yang berfungsi sebagai fitur utama atau pendukung. pabrik (Susanto, 2002:66).

Dalam karya yang perupa ciptakan ini, kontras juga sangat penting, karena perupa akan mengeksplor tekstur dari medium yang akan perupa gunakan.

Irama (repetisi)

Irama dalam seni lukis menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Rhythm atau ritme (irama) adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya.

Ritme terdiri dari bermacam-macam jenis, seperti repetitive, alternative, progresif,

dan flowing atau ritme yang memperlihatkan gerak berkelanjutan (Susanto, 2002:98).

Dalam karya yang perupa ciptakan ini, perupa mengulang-ulang warna dan goresan agar menjadi irama yang serasi. Namun demikian, setiap warna dan goresan yang dihasilkan juga akan berbeda karena keduanya memiliki sifat spontan tanpa terstruktur.

Keseimbangan (balance)

Keseimbangan dalam suatu komposisi adalah ruang atau kesamaan antara kekuatan-kekuatan yang berlawanan yang menciptakan kesan keseimbangan atau intensitas visual dalam sebuah karya. Bobot visual ditentukan dengan mempertimbangkan ukuran, bentuk, warna, struktur, serta keberadaan dan keseimbangan semua elemen yang dipertimbangkan (Kartika, 2004:60).

Keseimbangan dalam penciptaan karya yang perupa ciptakan ini juga penting, dalam hal ini perupa mempertimbangkan antara warna dan tekstur yang dihasilkan agar mencapai keseimbangan tertentu yang dirasa pas oleh perupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perupa memilih limbah *coffeshop* sebagai medium berkarya seni dengan ide – ide yang bersifat spontan melalui pengalaman dalam kehidupan atau lingkup sosial sehari – hari yang dialami perupa. Pengalaman yang dialami perupa yaitu Perupa melihat banyaknya limbah ini merupakan masalah yang cukup serius. Perupa mengalami sendiri permasalahan ini, dikarenakan perupa sedang bekerja di bidang service Food and Beverage sebagai barista di salah satu coffeshop di Surabaya tepatnya di Jl. Selamat 16A. Jenis limbah yang dihasilkan pada coffeshop tempat perupa bekerja mulai dari limbah organik hingga limbah anorganik. Limbah organik yang dihasilkan berupa sisa kopi dan teh Sedangkan pada limbah anorganik dihasilkan cup berbahan plastik. Dengan banyaknya limbah yang dihasilkan coffeshop setiap harinya, maka perlu untuk melakukan pengelolaan limbah dengan baik. Karya yang diciptakan merupakan wujud karya seni rupa murni. Menurut Sofyan dkk (2020:43) Karya seni rupa murni merupakan karya seni yang dibuat dengan tujuan memenuhi kebutuhan mengekspresikan rasa estetis, tidak dibuat untuk memenuhi fungsi praktis.

Melalui pendekatan pemahaman

mengenai penciptaan karya seni, perupa menciptakan lima karya lukisan dengan gaya Abstrak Ekspresionis yang bertemakan keresahan. Keberagaman wujud visual yang diciptakan dapat menambah daya ungkap serta sebagai penguat narasi konseptual sesuai dengan judul yang dipilih. Selain itu, perupa terbuka terhadap pemaknaan dan pemahaman baru yang muncul dari penikmat seni, kritikus seni, curator seni, bahkan masyarakat luas terhadap karya yang perupa ciptakan.

Hasil Karya Karya 1



Judul : *Anxiety*

Ukuran : 100 cm x 100 cm

Media : Akrilik, kopi, diatas kanvas

Tahun : 2023

Karya ini membicarakan tentang kecemasan yang selalu mengiringi setiap manusia, kecemasan dilandasi oleh perasaan manusia akan masa depan yang tidak pasti, peristiwa traumatis masa lalu, ketidakseimbangan kimia dalam otak, atau dalam situasi stress. Lukisan ini menggambarkan secara visual pengalaman kecemasan yang sedang terjadi, warna gelap merepresentasikan tentang pikiran yang sedang tidak baik-baik saja, komposisi yang tidak teratur mencerminkan kekacauan dan ketegangan yang terkait dengan kecemasan ini, garis-garis yang tidak beraturan menciptakan kesan ketegangan dan kekacauan yang terkait dengan kecemasan.

Karya 2



Judul : *Red Anxiety*
Ukuran : 130 cm x 150 cm
Media : Akrilik, pastel, kopi diatas kanvas
Tahun : 2023

Karya ini membicarakan tentang perasaan cemas yang tidak bisa diungkapkan, kondisi di mana perasaan yang terbebani oleh rasa cemas tetapi kesulitan untuk mengartikulasikan atau mengungkapkan perasaan tersebut kepada orang lain. Warna merah mempresentasikan tentang ketidakmampuan seseorang untuk mengekspresikan perasaan mereka dengan tepat. Goresan berwarna hitam menggambarkan perasaan frustrasi akan tidak sanggupnya seseorang mengungkapkan perasaannya. Goresan tipis berwarna kuning menggambarkan pikiran yang mendidih dikarenakan tidak sanggupnya diri untuk mengekspresikan semua perasaan cemas ini. Warna abu-abu menjelaskan tentang penglihatan yang buram akan masa depan yang belum pasti ini. Titik berwarna putih mempresentasikan tentang jalan keluar yang masih bisa terlihat meskipun hanya terlihat sedikit saja.

Karya 3



Judul : *Anxious Attachment*
Ukuran : 130 cm x 150 cm
Media : Akrilik, pastel, kopi, teh, dan *cup* diatas kanvas
Tahun : 2024

Karya ini membicarakan tentang keterikatan jiwa manusia dengan perasaan cemas yang menjalar memasuki bagian penting, dikarenakan kecemasan ini sudah mampu menguasai jiwa, goresan garis panjang hitam seakan menggambarkan kecemasan yang sedang dirasa, garis berwarna terang dengan dominasi warna oranye seakan menggambarkan bahwa masih ada hari tenang dimana cemas tidak menjalar.

Karya 4



“PEMANFAATAN LIMBAH *COFFEESHOP* SEBAGAI MEDIUM PENCIPTAAN KARYA LUKIS ABSTRAK”

Judul : Terapi
Ukuran : 100 cm x 100 cm
Media : Akrilik, Teh, diatas kanvas
Tahun : 2023

Karya ini menggambarkan bahwasanya rasa cemas dan gelisah yang berlebihan sanggup untuk dilawan dengan menuangkannya dalam sebuah karya. Dalam goresan sebuah karya, kita menemukan jalan untuk melepaskan tekanan emosional yang terkandung dalam kecemasan. Warna-warna dingin, bentuk-bentuk yang tidak beraturan atau abstrak, semuanya adalah bahasa bentuk penyampaian perupa. Bentuk penyampaian tersebut hanya dimengerti oleh mereka yang juga mengalami perasaan tersebut. Dalam setiap goresan, kita dapat menemukan kekuatan yang luar biasa yaitu kekuatan dalam merubah rasa cemas menjadi sebuah karya seni yang dapat dinikmati sebagai bentuk terapi rasa kecemasan tersebut.

Karya 5



Judul : Dua Fase
Ukuran : 80 cm x 80 cm
Media : Akrilik, teh, dan pastel diatas kanvas
Tahun : 2024

Karya ini secara keseluruhan menggambarkan dua fase kecemasan manusia: fase awal yang menyelimuti jiwa dan fase akhir yang menelan dan melumpuhkan. Fase kecemasan dituangkan melalui warna dingin dan warna gelap untuk menciptakan suasana suram dan mencekam

yang mencerminkan perasaan tidak nyaman dan putus asa. Karya ini tidak hanya menggambarkan realitas kecemasan yang dihadapi manusia, tetapi juga menawarkan harapan dan panduan untuk keluar dari kegelapan dan menuju cahaya yang ditunjukkan melalui sisi terang diantara 2 sisi gelap pada karya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penciptaan karya seni lukis berjudul *anxiety, red anxiety, Anxious Attachment*, dan Terapi. Pada prosesnya pencipta menggunakan media limbah kopi, limbah teh, dan *cup*. Perupa menghasilkan 5 karya dengan ukuran 100 cm x 100 cm, 100 cm x 100 cm, 150 cm x 30 cm, 150 cm x 30cm, 80 cm x 80 cm

Perupa memilih limbah *coffeeshop* sebagai medium berkarya seni karena memiliki pengalaman yang kurang menyenangkan selama bekerja dibidang tersebut. Pengalaman yang dialami perupa Jenis limbah yang dihasilkan pada coffeshop tempat perupa bekerja mulai dari limbah organik hingga limbah anorganik. Limbah organik yang dihasilkan berupa sisa kopi dan teh Sedangkan pada limbah anorganik dihasilkan cup berbahan plastik. Dengan banyaknya limbah yang dihasilkan coffeshop setiap harinya, maka perlu untuk melakukan pengelolaan limbah dengan baik.

Selama proses perwujudan karya, perupa mengalami beberapa hambatan. Meski demikian perupa dapat mengatasi hal tersebut dengan solusi dan pertimbangan terhadap hambatan yang dirasakan. Hambatan yang dirasakan oleh perupa pada saat pembuatan karya pertama, pembuatan karya pertama, perupa masih terkesan sangat berhati – hati dalam membuat karya, sehingga lukisan yang dihasilkan kurang maksimal. Dari hambatan yang telah dilalui, perupa mampu menyelesaikan karya ini dengan baik. Meski demikian, karya yang telah diciptakan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, perupa sangat terbuka pada kritik, saran, dan motivasi agar karya yang diciptakan selanjutnya akan lebih baik

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Limbah *Coffeeshop* sebagai media penciptaan karya lukis abstrak” hal yang dapat perupa bagi kepada pembaca yaitu :

1. Apresiasi Kreativitas dan

Penggunaan Limbah. Apresiasi kreativitas perupa dalam menuangkan pengalaman personal melalui seni lukis. Penggunaan limbah kopi, teh, dan cup sebagai media berkarya menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan pemanfaatan material yang unik.

2. Pemahaman Makna dan Pesan. Amati dengan seksama detail dan komposisi setiap lukisan untuk memahami makna dan pesan yang ingin disampaikan perupa. Perhatikan bagaimana warna, bentuk, dan tekstur digunakan untuk mengekspresikan emosi dan pengalaman perupa.
3. Keterlibatan dalam Pengelolaan Limbah. Terinspirasi dari karya seni ini, pertimbangkan untuk lebih aktif dalam pengelolaan limbah di lingkungan pembaca. Cari tahu cara-cara kreatif untuk mendaur ulang dan memanfaatkan kembali limbah, dan sebarkan kesadaran tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.

Karya seni lukis ini memiliki potensi untuk membuka ruang dialog dan refleksi tentang berbagai isu, seperti kesehatan mental, lingkungan, dan ekspresi diri. Dengan memberikan apresiasi, kritik yang membangun, dan dukungan, kita dapat membantu perupa berkembang dan berkontribusi pada wacana seni yang lebih luas.

REFERENSI

- Cusumano, Francesco. 2021. *Laggiu*, (Online), (<https://www.fumogallery.com/user/1107>, diakses 17 April 2023).
- Djelantik, A.A. 2004. “Estetika Pengantar Sebuah Catatan Ke –3”. Dalam Yulika Febri, Akmal Ahmad, dan Maulana Indra. 2018. *Estetika Ornamen Rumah Aceh Lubuk Sukon Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar*. Padang Panjang: Gorga Jurnal Seni Rupa. Vol 7 (2): hal. 206 – 207.
- Gustami. 1991. “Seni Sebagai Wujud dan Gagasan”. Dalam Sunarini, Ni Made Rai. 2016. *Pengembangan Bentuk Guci*

Keramik Dengan Motif Ornamen Tradisi Bali. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.

- Lestari Iis Dewi, Lestari Puji Anggraini Fibria, dan Riko. 2020. “Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama”. *Journal of Character Education Society*. Vol 3 (2): hal. 260 – 261.
- Lowry. 2010. “Painting and Understanding Abstract Art”. Dalam Arif Muchlis, dan Pribadi Raras Ayu Saliring Cahaya. 2023. *Dekonstruksi Visual Novel Pet Semetary Dalam Lukisan Abstrak*. Surabaya: Sakala Jurnal Seni Rupa Murni. Vol 4 (1):hal. 38.
- Nooryan, Bahari. 2008. Dalam Nugraha Fuad Ardi. 2016. “Provokasi Visual Dalam Lukisan”. Yogyakarta: Institut Seni Yogyakarta.
- Poerwadarminta. 2008. “Definisi Coffeshop”. Dalam Akbar, M. Arif. 2022. *Analisis Pengaruh Kualitas Produk Makanan dan Minuman Terhadap Kepuasan Pelanggan Coffeshop Kedaikebun di Kabupaten Dharmasraya*. Padang: Univeritas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Riswara, Mutiara. 2021. *Stans on Black*, (Online), (<https://www.mutiarariswari.com/id/bio>, diakses 15 April 2023).
- Rondhi. 2002. “Tujuan Seni Rupa”. Dalam Setyoko, Adnan. 2012. *Barang Bekas Sebagai Bahan Berkarya Seni Kriya di Komunitas Tuk Salatiga: Proses dan Nilai Estetis*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Jurnal Unnes.
- Soekarman. 2008. “Renungan Perjalanan dan Manifestasi Spiritual”. Dalam Afsiser, Anjani Imania Citra . 2021. *Distorsi Disleksia Melalui Lukisan Abstrak Dengan Realitas Berimbu (AR)*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jurnal Seni dan Desain. Vol 3 (2): hal. 15.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. “Seni Rupa Modern”. Dalam Budiono, Erik. 2014. *Fotografi Dalam Lukisan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, Mike. 2011. “Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa”. Dalam Tridjata Caecilia, dan Setiawan Hilman. 2022. *Badak Jawa Dalam Patung Deformasi*. Jakarta: Universitas Negeri

“PEMANFAATAN LIMBAH *COFFEESHOP* SEBAGAI MEDIUM PENCIPTAAN KARYA LUKIS
ABSTRAK”

- Jakarta Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual. Vol 2 (1): hal. 8 – 9.
- Suwayono. 1957. “Kritik Seni”. Dalam Mashkun. 2019. *Tanaman Tembakau Sebagai Inspirasi Peciptaan Karya Seni Lukis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahyudianto, Suvi. 2018. *ANGST*, (Onlin), (<https://cemeti.art/toko/new-loka-rupa/new-suvi-wahyudianto-artworks/>), diakses 16 April 2023).