

KARAKTER “OTAK BABI” PADA FILM “MONSTER (2023)” SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI LUKIS

Anastasya Hayyu Pratiwi¹, Khoirul Amin²

¹Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: anastasyahayyu.21020@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Film *Monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda menjadi titik awal munculnya ide penciptaan karya seni ini, khususnya dengan penggunaan istilah “otak babi” yang digunakan sebagai bentuk ejekan terhadap karakter utama. Perupa melihat istilah ini sebagai representasi dari tekanan sosial dan stereotip yang dialami oleh individu yang dianggap tidak sesuai dengan norma masyarakat. Selain mendorong nilai-nilai empati dan proses penerimaan diri, karya ini dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan kritik terhadap etika interaksi sosial yang diskriminatif. Dalam penciptaannya, perupa menggunakan metode *Practice-led Research* mengacu pada tahapan menurut Husein Hendriyana. Perupa memulai dengan menonton dan mempelajari film *Monster* (2023), kemudian dilanjutkan dengan pengamatan terhadap lingkungan sekitar dan refleksi pribadi. Proses ini menghasilkan pengolahan ide yang dituangkan dalam sketsa yang kemudian dipilih dan dikembangkan menjadi lima karya seni lukis. Hasil dari proses ini digambarkan dalam lima karya seni dua dimensi yang menggambarkan perjalanan emosional seseorang dari perasaan terkucilkan hingga kemampuan untuk menerima dirinya sendiri. Perupa menuangkan gagasan ini melalui lima karya seni lukis dua dimensi yang menggambarkan perjalanan emosional seorang individu dari perasaan terkucilkan hingga mampu menerima dirinya sendiri. Objek visual seperti topi babi, tangan yang menunjuk, cermin, dan sayap digunakan untuk memperkuat makna tentang diskriminasi, tekanan batin, dan kebebasan menjadi diri sendiri. Karya ini diharapkan tidak hanya menjadi ekspresi visual, tetapi juga menjadi ruang reflektif bagi para penikmat seni untuk menyadari pentingnya menghargai keberagaman, menghindari stigma sosial, dan lebih memahami nilai-nilai kemanusiaan.

Kata kunci: seni lukis, otak babi, penciptaan

Abstract

*The film *Monster* (2023) by Hirokazu Kore-eda became the starting point for the idea to create this artwork, especially with the use of the term "pig brain" which is used as a form of mockery of the main character. The artist sees this term as a representation of social pressure and stereotypes experienced by individuals who are considered not in accordance with societal norms. In addition to encouraging the values of empathy and the process of self-acceptance, this work was created with the aim of conveying criticism of the ethics of discriminatory social interactions. In its creation, the artist used the *Practice-led Research* method referring to the stages according to Husein Hendriyana. The artist began by watching and studying the film *Monster* (2023), then continued with observations of the surrounding environment and personal reflection. This process resulted in the processing of ideas that were poured into sketches which were then selected and developed into five works of painting. The results of this process are depicted in five two-dimensional works of art that depict a person's emotional journey from feeling isolated to being able to accept themselves. The artist expressed this idea through five two-dimensional works of art that depict an individual's emotional journey from feeling isolated to being able to accept themselves. Visual objects such as pig hats, pointing hands, mirrors, and wings are used to reinforce the meaning of discrimination, mental pressure, and the freedom to be yourself. This work is expected to not only be a visual expression, but also a reflective*

space for art lovers to realize the importance of appreciating diversity, avoiding social stigma, and better understanding human values..

Keywords: *painting, pig brain, creation*

PENDAHULUAN

Berkarya seni dapat dipengaruhi oleh emosi, pandangan, dan pengalaman pribadi. Oleh karena itu, karya seni sering menjadi media untuk mengekspresikan pengalaman hidup (Rogers, 1961). Sejumlah perupa menuangkan pengalaman hidup mereka ke dalam proses penciptaan karya seni. Pengalaman dari menonton film dapat juga menjadi inspirasi dalam menciptakan karya lukisan. Sebagian besar perupa dalam seni lukis kontemporer di Indonesia memasukkan elemen bermakna ke dalam karya mereka melalui inspirasi dari berbagai media, seperti film, sastra, dan fotografi (Supangkat, 2010).

Film *Monster* (2023) yang disutradarai oleh Hirokazu Kore-eda menjadi titik awal perupa menunjukkan minat dalam mengeksplorasi masalah seperti trauma, diskriminasi, dan pencarian identitas. Bagi perupa, karakter anak yang disebut "monster berotak babi" menjadi gambaran yang sangat kuat karena mewakili perasaan dikucilkan dan dianggap berbeda, yang juga individu alami secara pribadi dan di lingkungan mereka. *Monster* (2023) adalah film yang mengeksplorasi lapisan rumit dengan menggunakan metode penceritaan yang dibagi menjadi berbagai sudut pandang untuk menampilkan berbagai perspektif dari suatu peristiwa. Film ini dimulai dengan tuduhan bahwa seorang anak melakukan insiden kekerasan di sekolah, tetapi faktanya menjadi lebih kompleks seiring berjalannya cerita. Sebagai bentuk penghinaan, karakter ini disebut sebagai "monster" atau "otak babi". Ini menunjukkan ketidakmampuan masyarakat untuk menerima perbedaan dan keunikan setiap orang. Lingkungan sekitar tokoh ini merespons dengan prasangka dan stigma, bukan dengan upaya memahami perasaan dan alasan di balik perilakunya. Hal ini menegaskan tema diskriminasi terhadap orang yang tidak sesuai dengan standar sosial, serta bagaimana hal itu berdampak pada perasaan identitas dan

penerimaan diri karakter ini. Film *Monster* (2023) ini menggambarkan masalah sosial yang kompleks dengan pendekatan yang kuat dan puitis. Ungkapan "otak babi" dalam film ini tidak hanya menjadi elemen visual yang unik, tetapi juga merupakan refleksi tentang bagaimana berbagai orang mengalami rasa sakit dalam diskriminasi. Dalam situasi ini, karakter berotak babi berfungsi sebagai representasi dari individu yang merasa terjebak oleh *stereotype* dan label masyarakat. Film ini menekankan proses penerimaan diri, dimana karakter utama menghadapi prasangka sosial dan stigma sebelum mengakui identitasnya sendiri. Rumusan masalah, tujuan atau fokus penelitian dituliskan di bagian pendahuluan ini juga tanpa memberikan sub-bagian tersendiri. Penulis bisa langsung menuliskannya dalam paparan paragraf tersendiri.

Perupa mengambil inspirasi dari kata "otak babi" dalam film, yang mewakili subjek yang dihakimi atau dikucilkan karena mereka dianggap berbeda. Namun dalam karya ini, perupa memperluas makna dari istilah "otak babi" untuk mencakup pengalaman individu yang sering merasa "berbeda" karena berbagai alasan. Bisa jadi karena penampilan fisik, cara berpikir, kepribadian, atau hal-hal lain yang membuat mereka tampak tidak sesuai dengan norma di sekitar kita.

Perupa mengambil ide ini setelah melihat dan memperhatikan lingkungan sekitar, di mana sering terlihat bagaimana seseorang yang memiliki keunikan atau tidak mengikuti standar masyarakat mengalami tekanan atau bahkan penilaian negatif. Perupa memvisualkan kata otak babi melalui symbol babi. Gambaran babi dalam karya ini bukan sekadar hewan; ia menjadi representasi bagi individu-individu yang menghadapi stereotip, stigma, atau tekanan sosial untuk menjadi sesuatu yang bukan mereka. Karya ini berusaha memberi makna bahwa setiap perbedaan memiliki nilai, dan penerimaan diri adalah bagian penting dari kebebasan batin.

Dengan memperluas makna ini, perupa berharap dapat membuka mata para pengamat seni untuk lebih memahami dan menerima keberagaman, melihat keunikan sebagai bagian dari kekayaan hidup, serta mengajak kita untuk lebih menerima diri dan orang lain apa adanya.

Istilah "otak babi" digunakan oleh Perupa dalam karya seni lukis ini sebagai bentuk kritik terhadap cara interaksi sosial yang sering tidak adil terhadap orang yang dianggap berbeda. Perupa menggambarkan tekanan sosial dan konflik identitas yang dialami seseorang ketika dihadapkan pada stigma dan penghakiman masyarakat. Gagasan ini lahir dari pengamatan terhadap lingkungan sekitar, di mana diskriminasi masih sering terjadi. Karya ini menjadi refleksi moral yang mengajak penikmat seni untuk lebih sadar akan pentingnya menghormati sesama, menjaga empati, dan membangun interaksi sosial yang lebih beretika.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penciptaan karya seni ini menggunakan metode Practice-led Research, mengacu pada tahapan menurut Husein Hendriyana sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan. Perupa melakukan penelitian terhadap karakter “berotak babi” dalam film *Monster (2023)*, dengan mengumpulkan data dan referensi tentang isu diskriminasi dan penerimaan diri sebagai dasar penciptaan karya. 2) Tahap Mengimajinasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan inspirasi dari film, perupa menyusun konsep visual yang merepresentasikan tekanan sosial dan perjalanan penerimaan diri. Ide divisualisasikan dalam bentuk serial karya dengan elemen seperti topi babi, tangan menunjuk, dan cermin. 3) Tahap Pengembangan. Perupa memilih beberapa sketsa terbaik untuk dikembangkan menjadi karya utama, lalu didiskusikan dan disetujui oleh Pak Jopram selaku seniman dan mentor dan Pak Amin selaku dosen seni rupa. 4) Tahap Pengerjaan. Karya diwujudkan di atas kanvas berukuran 80 x 100 cm menggunakan teknik plakat dengan cat minyak, setelah alat dan bahan disiapkan.

KERANGKA TEORETIK

Film *Monster (2023)*

Monster (2023), yang disutradarai oleh Hirokazu Kore-eda, berbicara tentang masalah yang kompleks seperti diskriminasi, prasangka sosial, dan proses penerimaan diri. Film ini diceritakan dari berbagai sudut pandang untuk menunjukkan berbagai lapisan dalam peristiwa yang melibatkan seorang anak yang dianggap berbeda. Sebuah tuduhan bahwa seorang anak melakukan kekerasan di sekolah menyebabkan konflik yang lebih dalam, ketidakadilan, dan pandangan miring masyarakat terhadap mereka yang dianggap menyimpang dari norma.



Gambar 1. Salah Satu Poster Film *Monster (2023)*
(sumber : kompasiana.com)

Menurut wawancara yang dilakukan oleh Film Comment (2023) dengan Hirokazu Kore-eda, film ini mengangkat masalah penting tentang bagaimana stereotip dan label sosial mempengaruhi identitas seseorang. Karakter "berotak babi" adalah komponen visual utama, mewakili anak-anak yang mengalami kesulitan menemukan identitas mereka sendiri dan terjebak dalam stigma sosial. Tokoh utama berusaha mengatasi prasangka dan diskriminasi yang dialaminya, yang secara bertahap mempengaruhi persepsinya tentang dirinya sendiri dan lingkungannya.

Pemaknaan Karakter “Otak Babi”

Cara perupa membuat objek dalam karya seni memiliki arti tertentu disebut "pemaknaan bentuk". Objek atau elemen tertentu, seperti warna, bentuk, atau simbol, digunakan untuk mencerminkan emosi, ide, atau pengalaman manusia.

Dalam karya ini, citra babi diadaptasi menjadi bentuk topi, yang mewakili beban

stereotip atau label sosial yang dikenakan pada individu. Dalam film *Monster* (2023), stereotip babi muncul karena karakter utama dianggap tidak berperilaku sesuai dengan ekspektasi gender, khususnya sebagai seorang laki-laki. Hal ini mencerminkan bagaimana masyarakat sering kali menciptakan standar perilaku tertentu yang harus dipenuhi, dan siapa pun yang tidak sesuai dianggap “berbeda” atau “tidak pantas.”



Gambar 2. Cuplikan dari film *monster* (2023)
(sumber : film *monster* (2023) karya Hirokazu Kore-eda)

Makna dari penggambaran ini diperluas untuk merepresentasikan pengalaman individu yang merasa terkucilkan atau tidak memenuhi harapan masyarakat, baik karena cara berpikir, penampilan, latar belakang, atau pilihan hidup mereka. Topi babi menjadi metafora tentang bagaimana stereotip sosial sering kali menjadi “beban” yang membentuk cara seseorang diperlakukan dan melihat dirinya sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses perwujudan karya seni lukis terdapat beberapa tahapan sebagai berikut.

Pertama, tahap persiapan. Pada tahap ini, perupa melakukan penelitian terhadap karakter berotak babi dalam film *Monster* (2023) dengan mengumpulkan data dan referensi. Melalui penelitian ini, perupa memahami secara mendalam pemaknaan dan isu-isu terkait, seperti penerimaan diri dan perlakuan diskriminasi, yang nantinya akan divisualisasikan dalam bentuk karya seni lukis.

Selanjutnya adalah tahap mengimajinasi. Pada tahap ini, perupa mulai menyusun konsep karya berdasarkan hasil pengamatan serta inspirasi dari film *Monster* (2023), khususnya dari penyebutan istilah “otak babi” pada salah satu karakternya. Istilah tersebut tidak diartikan

secara harfiah, melainkan dimaknai dalam bentuk ejekan yang ditujukan pada individu yang dianggap berbeda oleh lingkungannya. Perupa mengembangkan inspirasi ini untuk membuat konsep visual yang menggambarkan kondisi mental seseorang yang terjebak dalam tekanan sosial dan mencoba menerima dirinya sendiri. Perupa membuat karya dalam bentuk serial yang menggambarkan perjalanan emosional karakter anak dari pengalaman perundungan hingga proses penerimaan diri dan keadaan. Tangan, topi babi, cermin, dan elemen visual lainnya digunakan untuk menggambarkan emosi tokoh. Perupa mempertimbangkan anatomi, gaya ekspresionistik, pewarnaan, dan komposisi dalam prosesnya untuk menyampaikan pesan yang kuat pada setiap karya.

Pada tahap pengembangan, perupa memilih sendiri beberapa sketsa yang telah dibuat pada tahap sebelumnya berdasarkan ide, komposisi, dan kekuatan visual. Sketsa-sketsa yang dipilih kemudian didiskusikan dan disetujui oleh Pak Jopram selaku mentor dan Pak Amin selaku dosen pembimbing untuk dieksekusi menjadi karya seni lukis :



Gambar 3. Sketsa terpilih 1 “Stigma Hat”
(Dok. Anastasya Hayyu Pratiwi 2024)



Gambar 4. Sketsa terpilih 2 “Rasa Tersiksa”
(Dok. Anastasya Hayyu Pratiwi 2024)



Gambar 5. Sketsa terpilih 3 “Bayangan”
(Dok. Anastasya Hayyu Pratiwi 2024)



Gambar 6. Sketsa terpilih 4 “Mimpi dalam Kegelapan”
(Dok. Anastasya Hayyu Pratiwi 2024)



Gambar 7. Sketsa terpilih 5 “Bebas Tanpa Nama”
(Dok. Anastasya Hayyu Pratiwi 2024)

Pada tahap pengerjaan, setelah perupa melakukan pemilihan sketsa untuk diubah menjadi karya seni lukis. Sebelum proses

dimulai, perupa menyiapkan bahan dan alat. Kemudian, gambar dibuat pada media kanvas 80 x 100 cm dengan teknik plakat menggunakan cat minyak.

IDE PENCIPTAAN

Ide atau gagasan yang digunakan untuk dalam penciptaan karya seni dapat berasal dari banyak hal di sekitar kita, seperti pengalaman emosional dan pemikiran kita terhadap kehidupan sosial. Perupa sering melihat fenomena di mana seseorang merasa terkucilkan atau berbeda hanya karena mereka tidak sesuai dengan norma atau harapan masyarakat. Hal ini mendorong perupa untuk mengangkat tema diskriminasi dan penerimaan diri sebagai ide utama dalam penciptaan karya seni lukis. Perupa menggunakan topi babi sebagai gambaran stereotip negatif yang sering dikaitkan dengan orang yang dianggap "berbeda". Karya ini diharapkan dapat membuat penonton seni lebih sadar diri, memahami, dan menghargai proses penerimaan diri dan keberagaman dalam masyarakat.

KONSEP KARYA

Konsep karya yang perupa ungkapkan dalam penciptaan karya seni lukis ini berangkat dari pengalaman emosional dari menonton film *Monster (2023)* dan pengamatan langsung terhadap realita sosial di sekitar perupa, di mana banyak individu diperlakukan berbeda karena tidak sesuai dengan norma masyarakat. Perupa menekankan bagaimana stereotip dan stigma dapat mempengaruhi pembentukan identitas dan penerimaan diri, terutama pada usia muda. Unsur topi berbentuk kepala babi digunakan sebagai kiasan terhadap label negatif yang dilekatkan masyarakat terhadap mereka yang dianggap “berbeda”. Perupa mengangkat konflik batin, tekanan sosial, dan proses penyembuhan emosional sebagai refleksi terhadap perjuangan untuk berdamai dengan diri sendiri dan mendapatkan kebebasan untuk menerima jati diri mereka sendiri.

Alat dan Bahan

Langkah pertama dalam proses penciptaan karya adalah dengan menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan adalah kuas, pisau palet, palet, kertas ampelas, kanvas, cat minyak, minyak cat, PVC board, cat tembok, varnish, dan lem g.

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Pelapisan Kanvas. Tahap awal yang dilakukan adalah permukaan kanvas dilapisi dengan cat dasar untuk memperkuat daya serap warna dan mempertahankan media dalam jangka panjang.



Gambar 8. Proses pelapisan kanvas
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

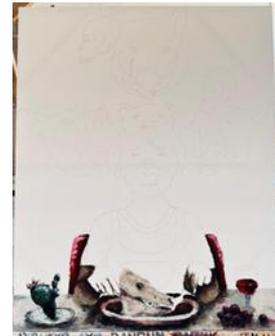
Pemindahan Sketsa pada Kanvas. Setelah lapisan dasar mengering, perupa menggunakan proyektor untuk memindahkan sketsa awal ke atas kanvas. Ini dilakukan untuk mempermudah proses pemindahan dan memastikan bahwa proporsi dan komposisi tetap sesuai dengan rancangan awal, serta meminimalisir perubahan bentuk pada sketsa.



Gambar 9. Proses pemindahan sketsa
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Pewarnaan Objek. Pada tahap awal pengisian warna pada objek utama, pewarnaan dilakukan

secara kasar dan tidak detail, sehingga ekspresi objek belum benar-benar terlihat. Pewarnaan difokuskan pada pembentukan dasar warna dan pencarian ritme visual sebelum masuk ke tahap detail.sketsa.



Gambar 10. Proses mendetailkan objek utama
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)



Gambar 11. Proses mendetailkan objek utama
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)



Gambar 12. Proses mendetailkan objek utama
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Pewarnaan latar belakang. Pewarnaan latar dilakukan setelah objek memiliki dasar warna.

Tujuan pewarnaan latar adalah untuk menciptakan suasana dan menciptakan kontras atau harmoni yang mendukung fokus visual pada objek utama. Untuk memperkuat kesan emosional, perupa juga menambahkan elemen atmosfer seperti cahaya, bayangan, dan tekstur. Hal ini dapat memperjelas makna dan pesan visual karya lebih kuat disampaikan.



Gambar 13. Proses pewarnaan latar belakang
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Finishing. Akhir proses pembuatan karya adalah tahap finishing. Pada tahap ini, perupa mengevaluasi kembali seluruh bagian karya, memperhalus detail, memperbaiki warna yang tidak sesuai, dan memastikan bahwa semua elemen visual bekerja secara harmonis. Setelah itu, perupa menambahkan lapisan varnish pada permukaan lukisan untuk membuat warna lebih tahan lama dan tidak mudah pudar, dan untuk memberikan kesan akhir yang lebih rapi dan mengkilap sesuai kebutuhan.

HASIL PENCIPTAAN KARYA

Hasil akhir dari proses penciptaan karya seni lukis yang terinspirasi dari film *Monster (2023)* berupa lima buah karya seni lukis dengan aliran ekspresionistik. Berikut ini adalah uraian dan penjelasan masing-masing karya yang dihasilkan:

KARYA 1



Gambar 15. Karya 1 “Stigma Hat”
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Judul : *Stigma Hat*
Ukuran : 100cm x 80cm
Media : Cat minyak pada kanvas.
Tahun : 2024
Deskripsi karya :

Karya ini menampilkan seorang anak yang memakai topi berbentuk kepala babi, berdiri dengan ekspresi wajah sedih dan kosong. Di sekeliling anak tersebut, ada banyak tangan yang menunjuk langsung ke arahnya, mencerminkan tekanan sosial, prasangka, atau tuduhan yang diterimanya. Topi kepala babi menyimbolkan stereotip atau stigma yang diberikan kepada anak tersebut, seakan-akan ia dihakimi atau diperlakukan sebagai “berbeda” oleh masyarakat di sekitarnya.

KARYA 2



Gambar 16. Karya 2 “Rasa Tersiksa”
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Judul : *Rasa Tersiksa*
Ukuran : 100cm x 80cm
Media : Cat minyak pada kanvas
Tahun : 2024
Deskripsi karya :

Karya ini menunjukkan seorang anak dengan wajah sedih dan topeng kepala babi duduk di meja makan. Potongan daging yang ia potong ada di piringnya, menunjukkan upayanya untuk mengatasi situasi yang tidak nyaman meskipun sulit. Di belakangnya terlihat bayangan kepala babi besar yang menyeramkan, yang menggambarkan tekanan dari orang-orang yang disekitarnya. Terlepas dari kenyataan bahwa momen anak ini yang terlihat tertekan, hal tersebut menunjukkan upaya anak tersebut untuk secara bertahap menerima dan mengatasi kenyataan yang sulit.

KARYA 3



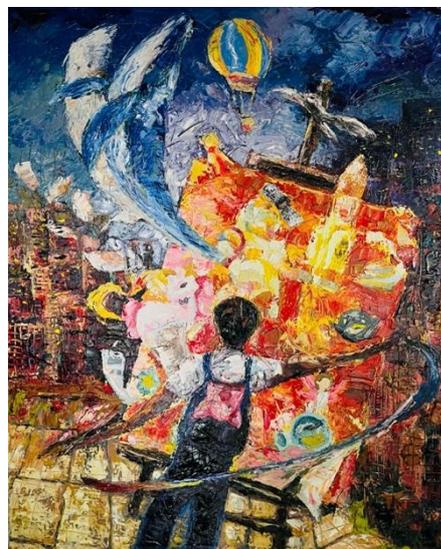
Gambar 17. Karya 3 “Bayangan”
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Judul : Bayangan
Ukuran : 100cm x 80cm
Media : Cat minyak pada kanvas
Tahun : 2024

Deskripsi karya :

Anak yang berdiri dengan teratai yang tumbuh dari punggungnya melambangkan proses kebangkitan di tengah kesulitan. Cermin di sekitarnya mencerminkan bayangan babi yang menoleh sebagai tanda stigma atau kritik yang dia terima, cermin yang pecah sebagai tanda trauma, dan bayangan samar yang menunjukkan konflik batin yang alami. Karya ini menceritakan perjalanan untuk menerima semua aspek diri, termasuk yang tidak sempurna, dalam pencarian kedamaian dan jati diri.

KARYA 4



Gambar 18. Karya 4 “Mimpi dalam Kegelapan”
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Judul :Mimpi dalam Kegelapan
Ukuran : 100cm x 80cm
Media : Cat minyak pada kanvas
Tahun : 2025

Deskripsi karya :

Meskipun berada di tengah lingkungan yang gelap dan penuh kesuraman, dalam karya ini tetap fokus pada dirinya sendiri dan dunianya. Ia berdiri di depan kanvas yang dipenuhi dengan warna-warni mimpi, imajinasi, dan harapan, menolak membiarkan kegelapan di sekitarnya memadamkan kreativitas dan semangatnya. Kanvas menjadi representasi pelarian sekaligus perlawanan terhadap pengucilan, mencerminkan

bahwa dalam menciptakan dan mengekspresikan diri seseorang dapat menemukan kebebasan dan arti hidup.

KARYA 5



Gambar 19. Karya 5 “Bebas tanpa Nama”
(Dok. R. Anastasya Hayyu Pratiwi 2025)

Judul : *Bebas tanpa nama*
Ukuran : 100cm x 70cm
Media : Cat minyak pada kanvas dan pvc board
Tahun : 2025

Deskripsi karya :
Karya ini menampilkan sosok yang memegang sebuah topi berbentuk kepala babi, gambaran dari stereotip dan label sosial. Topi yang dipegang erat menggambarkan momen di mana stereotip tersebut telah dilepaskan, menandai akhir dari belenggu sosial yang mengekang. Sayap yang terbentang dari punggungnya melambangkan kebebasan, keberanian, dan transformasi menuju jati diri yang utuh.

PENGUJIAN ATAU VERIFIKASI

Untuk menilai sejauh mana keberhasilan lima karya perupa dalam menyampaikan konsep dan pengolahan visual, perupa mendapatkan evaluasi dan saran dari dua seniman atau praktisi seni: 1) Joko Pramono, seorang seniman terkenal

di Surabaya; dan 2) Harrys Poerwa, seorang seniman terkenal di Mojokerto. Kedua seniman tersebut memberikan kritik dan penilaian terhadap kelima karya perupa. Penilaian tersebut membahas berbagai hal, seperti keterwujudan konsep, keterampilan teknik, kreativitas dalam menciptakan objek, eksplorasi visual, dan penyajian karya. Saran-saran ini sangat membantu meningkatkan kualitas karya secara konseptual dan teknis.

KESIMPULAN

Penciptaan karya seni lukis ini terinspirasi dari karakter “berotak babi” dalam film *Monster (2023)* yang disutradarai oleh Hirokazu Kore-eda. Selain berfungsi sebagai bentuk penghinaan dalam plot film, kata tersebut menunjukkan bagaimana stereotip dan label sosial dapat menghalangi seseorang untuk menjadi dirinya sendiri. Perupa kemudian mengadaptasi makna tersebut menjadi topi babi untuk menggambarkan perasaan terkucilkan. Perupa mencoba menghadirkan representasi visual dari proses penerimaan diri melalui pengamatan lingkungan sekitar dan refleksi dari pengalaman emosional pribadi maupun orang lain, khususnya untuk orang yang mengalami tekanan sosial karena dianggap tidak sesuai dengan norma.

Lima lukisan dengan pendekatan ekspresionistik mengangkat tema ini dengan menekankan emosi, warna yang kuat, dan objek visual seperti cermin, topeng, tangan yang menunjuk, dan sayap sebagai simbol kebebasan. Setiap karya menunjukkan tidak hanya rasa sakit yang disebabkan oleh diskriminasi, tetapi juga perjalanan menuju penerimaan dan keberanian untuk mencintai diri sendiri. Perupa berharap karya ini dapat membantu orang menyadari bahwa setiap orang memiliki latar belakang, luka, dan kekuatan yang berbeda, dan bahwa keunikan adalah bagian dari identitas yang harus diterima dan bukan disembunyikan. Karya ini menjadi pernyataan bahwa seni dapat menjadi tempat yang aman untuk menyuarakan pengalaman emosional dan sosial yang kompleks serta

menjadi jembatan antara seniman dan masyarakat dalam memahami masalah kemanusiaan melalui pendekatan visual yang menyentuh dan bermakna.

SARAN

Dalam proses penyusunan skripsi penciptaan karya seni lukis berjudul “Karakter ‘Otak Babi’ dalam Film *Monster* (2023) sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis”, perupa mendapatkan banyak pengalaman baru yang sangat berharga, baik secara teknis maupun emosional. Proses ini telah membuka sudut pandang perupa untuk memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah sosial seperti diskriminasi dan stigma, serta kesulitan yang dihadapi individu dalam mengenali dan menerima diri mereka di tengah tekanan lingkungan.

Perupa menyadari bahwa karya yang telah diselesaikan belumlah sempurna dan pasti masih ada kekurangan. Oleh karena itu, sangat diharapkan bahwa saran dan masukan dari berbagai pihak, terutama dari para pelaku seni dan akademisi, sangat diharapkan untuk membantu meningkatkan proses dan karya seni di masa depan.

REFERENSI

- Zakky, O. (2022). Pengertian Seni Lukis Beserta Definisi, Tujuan, dan Unsur-Unsurnya, 2-3. <http://digilib.isi.ac.id/5545/1/Pengertian%20Seni%20Lukis%20Beserta%20Definisi,%20Tujuan,%20dan%20Unsur-Unsurnya.PDF>
- Universitas Negeri Surabaya. (2014). Pedoman penulisan skripsi: Program Sarjana Satu (S-1). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Institut Seni Indonesia. (2015). Ekspresi Seni. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 17(1), 1-164.
- Abyan, W. (2023). Sandwich Generation Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya: Surabaya. <https://katadata.co.id/berita/nasion>
- al/6201e1_2663d18/seni-lukis-pengertian-menurutpara-ahli-aliran-unsur-dan-teknik
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa* (Edisi Revisi). Yogyakarta. DictiArt Lab.
- Magdalena, R. (2021). Hidup, seni dan teks. *Jurnal Desain*, 1(1), 51-52. <https://journal.interstudi.edu/index.php/journaldesain/article/download/971/159>
- Yogaswara, R. (2019). Pedepokan Seni Tari Kabupaten Ciamis (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia), 9-10. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2509/>
- Hasanah, A. (2023). Trauma Healing Masa Kanak-Kanak sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis.
- Nugroho, A. D., & Zatadini, Z. LUKISAN DALAM FILM: SEBUAH KOLABORASI ESTETIK. Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 119. <http://digilib.isi.ac.id/16069/1/E-Book%20Estetika%20Seni%20dan%20Media%202023.pdf#page=146>
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi. Penerbit Andi, 16-18.
- Pratama, Y. H. (2024). Topeng Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis Ekspresionis. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 3(1), 160-176. <https://prin.or.id/index.php/JURSENDEM/article/download/2567/2348>
- Mulyanti, D. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Seni Lukis Realis Kelas XI di SMK Negeri 12 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*. 11(1). 123-136.
- Gleiberman, Owen. (2023). ‘Monster’ Review: Hirokazu Kore-eda’s *Rashomon*-Style Tale About Bullying Is a Beautiful Puzzle of Empathy. Retrieved from <https://variety.com>
- Supangkat, Jim. (2010). Symbolism in Modern Indonesian Painting. *Asian Art Archive Journal*, 15(1), 45-60.

- Batumenyan. (n.d.). Mengenal tanda-tanda unik simbolisme dalam seni dan budaya. Diakses pada 21 Desember 2024, dari <https://www.batumenyan.desa.id/mengenal-tanda-tanda-unik-simbolisme-dalam-seni-dan-budaya/>
- Rogers, Carl R. (1961). *On Becoming a Person: A Therapist’s View of Psychotherapy*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Film Comment. (2023). Interview: Hirokazu Kore-eda on *Monster*. Retrieved from <https://www.filmcomment.com/blog/interview-hirokazu-kore-eda-on-monster/>
- Mulyana, M. (2021). Analisis representasi visual: Kajian kekerasan simbolik dalam film. *Jurnal Riset Film dan Media Komunikasi*, 3(2), 45-58.
- <https://jrf.dakwah.uinjambi.ac.id/index.php/JRF>
- Kore-eda, Hirokazu. (2023). Behind the Scenes of *Monster*: Exploring the Complexity of Human Relationships. Interview by [Media Outlet].
- International Cinephile Society. (2023). Review: *Monster* by Hirokazu Kore-eda. Retrieved from <https://icsfilm.org/reviews/review-monster-hirokazu-kore-eda/>
- The Guardian. (2023). *Monster* review: Hydra of modern morals and manners. Retrieved from <https://www.theguardian.com/film/2023/may/17/monster-review-hydra-of-modern-morals-and-manners>: