

**VIRAL MEDIA SOSIAL SEBAGAI TEMA
PENCIPTAAN KARYA SENI KRIYA KAYU**

Achmad Musawerul Hakam

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
musawerul.hakam@gmail.com

Drs. Sulbi Prabowo, M.Pd.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Dalam berbagai aspek kehidupan hari ini, maka kita akan begitu lekat dengan kata "Viral". kata ini sering kali terdengar di dunia maya, khususnya di sosmed atau sosial media. Virus Virtual atau Viral adalah penyebaran informasi atau komunikasi melalui dunia maya (media internet), khususnya di media sosial. Banyak status dan *postingan* yang menyebut kata "viral" ini. Bahkan banyak *blogger* yang membuat topik blognya di khususkan untuk memuat berita dan status yang sedang viral di dunia maya. Fenomena viral merupakan objek atau pola yang dapat menggandakan diri atau mengubah objek lain menjadi salinan dirinya sendiri saat objek tersebut terpapar dengan objek lain. Fenomena ini mendapatkan nama dari bagaimana virus dapat menyebarkan dirinya sendiri.

Konsep ini kemudian diwujudkan ke dalam karya seni dua dimensi. Visual tersebut meliputi subyek berita viral yaitu manusia yang secara konsisten sebagai pelaku atau korban penyebar berita viral yang dibuat menyerupai bentuk aslinya atau realis, kemudian obyek berita viral sebagai penanda yaitu berbagai jenis ikon media sosial misalnya *facebook, instagram, youtube, twitter* dan lain-lain, yang dibuat seperti halnya bentuk manusia yakni dibuat mirip dengan ikon aslinya dengan ukiran yang rapi dan halus, tetapi untuk pewarnaan tetap menggunakan warna kayu asli dengan sedikit dilapisi pewarna kayu warna coklat. Objek virus sebagai simbol penyakit menular penanda bahwa berita viral sangat cepat penyebarannya, yang dibuat dengan ekspresi lucu dengan melebih-lebihkan bentuk virus itu sendiri, dengan mimik wajah yang menjengkelkan.

Proses penciptaan karya meliputi pembuatan desain, pemilihan bahan dan perwujudan karya. Media yang digunakan dalam pembuatan karya adalah kayu mahoni dengan kombinasi media lain seperti akrilik lembaran, cat akrilik, kanvas dan melamin. Proses perwujudan karya 2-dimensi atau relief terdapat beberapa tahapan yang berbeda dengan tahapan pada proses perwujudan karya 3-dimensi. Ada 6 tahapan dalam proses perwujudan karya 2-dimensi yang penulis lakukan yaitu tahap penerapan desain, tahap perancangan, tahap pengglobalan, tahap pendetailan, tahap penghalusan dan tahap *finishing*.

Karya yang diciptakan secara keseluruhan berjumlah 3 buah dengan rincian yaitu karya pertama berjudul "Penebar", karya kedua berjudul "Antisipasi", dan karya ketiga berjudul "Efek". Ketiga karya tersebut memiliki ukuran yang sama yakni 120 cm x 90 cm.

Kata Kunci : Seni, Kriya, Viral, Media Sosial.

ABSTRACT

In many aspects of life today, then we would be so closely linked to the word "Viral". These words often heard in cyberspace, particularly in social media or sosmed. Virtual virus or Viral is the dissemination of information or communications through cyberspace (internet), especially in social media. Many status and posting that mentions the word "viral" is. Even many bloggers who make specialized blog topics to include news and status are being viral in cyberspace. Viral phenomenon is an object or pattern that can multiply or change other objects into copies of himself when the object is exposed by other objects. Get the name of this phenomenon is how the virus can spread himself.

This concept was later transformed into a two-dimensional work of art. Visual viral news subjects include the man who consistently as perpetrators or victims of viral news spreaders made to resemble their original form or realist, then viral news as a marker object i.e. various types of icon media social eg facebook, instagram, youtube, twitter and others, made just as the human form i.e. made similar to the original icon with a neat and smooth carving but for staining a wood color retains the original with a bit coated wooden brown color dyes. Object virus infectious disease markers as a symbol that the viral news very quickly spread, made with a funny expression with exaggerating the form the virus itself, with a facial facial irritation.

The process of creation of the work includes the creation of design, material selection and realization of the work. Media used in the manufacture of paper is mahogany with a combination of other media such as acrylic sheet, Acrylic paint, canvas and melamine. The process of embodiment of the work of 2-dimensional or relief there are several stages with different stages in the process of realization of 3-dimensional works. There are 6 stages in the process of realization of the works of 2-dimensional writers do that is the stage of the application design, the perancangan, the pengglobalan stage, the stage of acid etching, stage of smoothing and finishing stages.

Works created as a whole amounted to 3 pieces with details IE the first paper entitled "Diffuser", the second work entitled "anticipation", and a third work titled "effect". The third such works have the same size that is 120 cm x 90 cm.

Key Note : Art, Craft, Viral, Social Media.

PENDAHULUAN

Prof. Soedarso Sp., MA dalam bukunya (2006:119) mengungkapkan bahwa, kita sudah mengetahui bahwa seni memberikan makna ke dalam hakekat kenyataan. Pertemuan-pertemuan dengan dunia seni selalu mengelektivikasi jiwa kita dengan renungan-renungan yang lebih berarti tentang manusia dan kemanusiaan, tentang keterjalinan manusia dengan alam dan sejarah, dan tentang makna-makna yang dianugerahkan Tuhan kepada manusia. Setelah melihat demikian esensialnya seni dalam sejarah kebudayaan, yang *note bene* telah mewarnai kehidupan ini lebih bermakna, maka kedudukan seniman, baik langsung ataupun tidak, memberikan arti tentang kesadaran alam dan kesadaran budaya kepada masyarakatnya.

Dalam berbagai aspek kehidupan hari ini, maka kita akan begitu lekat dengan kata "Viral". kata ini sering kali terdengar di dunia maya, khususnya di sosmed atau sosial media. Virus Virtual atau Viral adalah penyebaran informasi atau komunikasi melalui dunia maya (media internet), khususnya di media sosial. Banyak status dan postingan yang menyebut kata "viral" ini. Bahkan banyak *blogger* yang membuat topik blognya di khususkan untuk memuat berita dan status yang sedang viral di dunia maya. Fenomena viral merupakan objek atau pola yang dapat menggandakan diri atau mengubah objek lain menjadi salinan dirinya sendiri saat objek tersebut terpapar dengan objek lain. Fenomena ini mendapatkan nama dari bagaimana virus dapat menyebarkan dirinya sendiri. Cara ini menjadi cara

yang umum bagaimana pikiran, informasi, dan *tren* bergerak menuju dan melalui suatu populasi manusia. "Media viral" merupakan istilah umum yang mendapatkan kepopuleran saat kebangkitan jejaring sosial bersamaan dengan kemunduran periklanan dan pemirsa media siar. Berbeda dengan "media penyebaran", "media viral" menggunakan metafora "penularan" dan "pencemaran", dalam artian pemirsa berperan sebagai pembawa pasif ketimbang sebagai pemeran aktif untuk "menyebarkan" isi. Kita sering menemui berbagai hal yang viral di internet. Misalnya seperti gambar dan foto viral, status viral, bahkan sampai lagu yang sedang viral, dan lain sebagainya. Sebagai contoh, beberapa waktu yang lalu ada sebuah lagu yang sedang viral di dunia maya, sebut saja seperti lagu *despacito*. Viral lain nya, seperti bisnis ternak lele, akun kak seto gadungan, status *kids* jaman *now* dan juga generasi micin

Muchlis R. Luddin dalam bukunya berjudul memaknai kehidupan dalam panggung sosial media (2016:76) mengungkapkan daya destruktif sosial media akan melingkupi peniadaan kompetensi, penurunan derajat kesantunan, merendahkan keluhuran budi, memperlebar jurang (jarak) kebersamaan, memperjauh *kohesivitas* di dalam masyarakat. Itu sebabnya, sosial media, bisa saja menjadi alat yang ampuh untuk mendeskriditkan, bukan mengkreditkan nilai, norma, bersama. itulah yang belakangan ini terjadi dalam dunia sosial media kita. Sosial media belum lagi berfungsi sebagai alat untuk '*foster productive collaboration*' bersama teman dan sahabat kita, bersama sejawat

kita, bersama pelanggan kita, bersama keluarga kita. Hampir kebanyakan, konten perbincangan mengandung unsur (potensi) *self destructive* yang pada gilirannya dapat menimbulkan *collective segregation* bahkan *collective destructive* dalam kehidupan bersama.

Penulis mencoba membaca berita viral di media sosial berdasarkan perspektif sosial dan humanisme. Perspektif sosial dan humanisme membahas isu – isu pada masyarakat pecinta sosial media, Relasi inilah yang menurut penulis memiliki kekuatan pesan dan layak untuk dibingkai dalam bentuk karya seni rupa sebagai sebuah kritik sosial. Seni kriya kayu adalah format karya yang diciptakan. Di samping media kayu, penulis mencoba memadukan media lain, yaitu kanvas, cat akrilik dan cat minyak dengan variasi dimensi. Viral sosial media dibingkai dengan idiom benda - benda yang identik dengan gambar virus dan berbagai macam ikon sosial media sebagai objek sedangkan ekspresi wajah manusia sebagai subjek dan sebagainya. Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah “**Viral Media Sosial Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Kriya Kayu**”

KONSEP PENCIPTAAN

Kajian Penciptaan



Karya kayu Ton Dias

(<http://tonwood.wixsite.com/carving/woodart>, 2018)



Gareth Christopher Jones dan karyanya

(www.uksculpture.com , www.sculptureartists.org , 2018)

Kajian Teori

Seni

Keindahan (*beauty*) merupakan pengertian seni yang telah diwariskan oleh bangsa Yunani. Plato misalnya, menyebut tentang watak yang indah dan hukuman yang indah. Aristoteles merumuskan keindahan sebagai sesuatu yang baik dan menyenangkan. Plotinus menulis tentang ilmu yang indah dan kebajikan yang indah. Bangsa Yunani juga mengenal kata keindahan dalam arti estetis yang disebutnya “*symmetria*” untuk keindahan visual, dan harmonia untuk keindahan secara luas meliputi keindahan seni, alam, moral, dan intelektual. (Dharsono & Nanang, 2007:6)

Seni adalah suatu usaha untuk menciptakan bentuk – bentuk yang menyenangkan. Seni bisa berupa proses atau keadaan yang sedang berlangsung, yang dalam hal ini proses tersebut mencerminkan unsur – unsur menyenangkan yang disebut keindahan.

Kriya Kayu

Kriya artinya karya atau kerja. Kriya adalah seni yang mengutamakan kerja, maka dari itu hasil kriya sering disebut seni kriya atau seni terapan. Seni terapan berbeda dengan seni ekspresi. Keindahan seni kriya atau estetika seni kriya mengikuti tujuannya yaitu terapannya. Itulah sebabnya maka seni kriya mempunyai sebutan praktis sifatnya. Oleh karena itu pulalah yang menyebabkan estetika seni kriya menjadi nomor dua kedudukannya, sedangkan estetika pada seni ekspresi tergantung pada ekspresinya, dan tidak tergantung pada terapannya. (Suwaji Bastomi, 2012:13).

Menurut Timbul Raharjo seni kriya secara harfiah diartikan sebagai seni kerajinan atau dalam bahasa inggris adalah *craftmanship*. Seni kriya menekankan keterampilan tangan dalam proses berkarya yang memberikan karakter tersendiri pada karya – karya seni kriya. (Timbul Raharjo, 2011:16).

Berbicara tentang kriya kayu yaitu suatu jenis seni kriya yang dalam pengerjaannya membuat benda selalu menggabungkan antara nilai fungsi sekaligus hias dengan menggunakan bahan kayu. Dalam seni kriya kayu, terdapat pekerjaan dengan tingkat dasar atau tingkat permulaan. (artsenii.blogspot.com, 2018).

Dalam perkembangannya, kriya kayu telah mengalami banyak kemajuan seiring dengan perkembangan teknologi dan kreatifitas para

seniman. Sejalan dengan wacana seni rupa kontemporer, karya – karya kriya kayu dipermak sedemikian rupa menjadi karya yang artistik dan mengandung pesan yang dalam.

Media

Pemikiran Laughey dan McQuail yang dikutip Rulli dalam bukunya berjudul media sosial, secara sederhana istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi sebagaimana definisi yang selama ini diketahui (2017:3). Terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang ada memiliki kecenderungan yang sama bahwa ketika disebutkan kata “media”, yang muncul bersamaan dengan itu adalah sarana disertai dengan teknologinya.

Sementara pemikiran Meyrowitz, Moores dan Williams yang dikutip Rulli dalam bukunya, terlepas dari cara pandang melihat media dari bentuk dan teknologinya, pengungkapan kata “media” bisa dipahami dengan melihat dari proses komunikasi itu sendiri (2017:3). Proses terjadinya komunikasi memerlukan tiga hal, yaitu objek, organ, dan medium. Saat menyaksikan sebuah program di televisi, televisi adalah gambar atau visual. Contoh sederhana ini membuktikan bahwa media merupakan wadah untuk membawa pesan dari proses komunikasi.

Sosial

Kata “sosial” dalam media sosial secara semestinya didekati oleh ranah sosiologi. Ada beberapa pertanyaan dasar ketika melihat kata sosial, misalnya terkait dengan informasi dan kesadaran. ada pertanyaan dasar, seperti apakah individu itu adalah manusia yang selalu berkarakter sosial atau individu itu baru dikatakan sosial ketika ia secara sadar melakukan interaksi. Bahkan, dalam teori sosiologi disebutkan bahwa media pada dasarnya adalah sosial karena media merupakan bagian dari masyarakat dan aspek dari masyarakat yang direpresentasikan dalam bentuk perangkat teknologi yang digunakan. Kolaborasi dan kerja sama juga menjadi fokus perhatian ketika membahas definisi sosial dalam media sosial. Secara teori, ketika membahas kata sosial, ada kesepahaman bahwa individu-individu yang ada di dalam komunitas itu tidak hanya berada dalam sebuah lingkungan. Anggota harus berkolaborasi hingga bekerja sama karena inilah karakter dari sosial itu sendiri. (Fuchs, 2014 dalam Rulli, 2017:6).

Media Sosial

Dua pengertian dasar tentang media dan sosial telah dijelaskan, namun tidak mudah membuat sebuah definisi tentang media sosial berdasarkan perangkat teknologi semata. Diperlukan pendekatan dari teori-teori sosial untuk memperjelas apa yang membedakan antara media sosial dan media lainnya di internet sebelum pada kesimpulan apa yang dimaksud dengan media sosial.

Berdasarkan teori-teori sosial yang dikembangkan oleh Durkheim, Weber, Tonnies, maupun Marx dapat disimpulkan bahwa media sosial bisa dilihat dari perkembangan bagaimana hubungan individu dengan perangkat media. (Rulli, 2017:8)

Berikut ini adalah definisi dari media sosial yang berasal dari berbagai literatur penelitian (Fuchs, 2014:35-36 dalam Rulli, 2017:11) : menurut Mandibergh (2012), media sosial adalah yang mewadahi kerja sama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user generated content*). Menurut Shirky (2008), media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co-operate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada di luar kerangka institusional maupun organisasi. Menurut Boyd (2009) menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Menurut Van Dijk (2013), media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan. Pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Meike dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai *konvergensi* antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu.

Viral

Kata ini sering kali terdengar di dunia maya, khususnya di sosmed atau sosial media. Banyak status dan postingan yang menyebut kata “viral” ini. Bahkan banyak blogger yang membuat topik blognya di khususkan untuk memuat berita dan status yang sedang viral di dunia maya.

Hasil "studi *online*" menunjukkan, Viral adalah singkatan dari bahasa Inggris, *Virus Virtual*. Virus adalah penyakit. Virtual adalah artinya tidak nyata.

Dari berbagai penjelasan dapat ditarik garis besarnya. Kata viral di dunia maya ditujukan kepada setiap status, gambar, foto, video, dan segala informasi lainnya yang menyebar dengan cepat dan meluas. Dari satu pengguna sosmed (internet) ke pengguna sosmed (internet) lainnya, sehingga informasi yang viral tersebut banyak diketahui masyarakat luas, dan banyak menjadi topik pembicaraan oleh para netizen atau warganet di dunia maya.

Pengertian praktisnya, virus virtual atau viral adalah penyebaran informasi atau komunikasi melalui dunia maya (media internet), khususnya di media sosial. "Menjadi viral" artinya disebarluaskan para pengguna media sosial atau pengguna aktif internet (netizen/warga internet). (www.romeltea.com, 2018).

Konsep Perwujudan

Idiom Bentuk

Konsep "Berita Viral" dalam relasi media sosial kemudian disubstitusikan kedalam idiom – idiom visual berkaitan dengan viral, meliputi :

- Subyek viral yaitu manusia
- Obyek viral yaitu virus
- Berbagai macam logo media sosial
- Warna – warna *pop art*

Gaya Ungkapan Personal

Secara visual, gaya yang digunakan penulis dalam penciptaan karya ini atau karya – karya penulis sebelumnya mungkin cenderung mengarah pada realisme dan surealisme, mengarah pada realistik yang bersifat tidak nyata atau cenderung dilebih – lebihkan, dan diparodikan. Hal ini memang disengaja agar karya memiliki daya tarik tersendiri yang menjadi identitas khusus dari karya – karya ciptaan penulis. Di samping itu juga sebagai usaha untuk membuat karya sarat akan makna dan pesan yang dapat dinikmati selain keindahan visualnya semata.

Landasan Penciptaan

Penulis menggunakan tema viral di media sosial ke dalam karya kriya kayu berbentuk relief dengan tujuan menjadi karya non-fungsional atau hanya sebagai hiasan, dengan memaknai manusia sebagai figur utama sekaligus sebagai subjek yang melakukan aktifitas di sosial media dengan tujuan untuk membuat viral diri sendiri maupun orang lain. Mengkombinasikan bentuk visual yang bergaya surealisme dengan melebih-lebihkan ekspresi yang dirasakan oleh penikmat media sosial. Selanjutnya berbagai jenis logo media sosial sebagai objek yang tiap hari di gunakan manusia untuk media promosi atau penyebaran viral, karena sesungguhnya

pengaruh penyebaran viral yang paling besar di jaman now ini yaitu dengan adanya media sosial, sehingga dalam objek pendukung penyebaran viral tersebut ada simbol virus dengan makna sebagai penyebar, penular informasi yang dengan cepat menyebar kepada semua penikmat media sosial.

Riwayat Berkarya



Karya - karya terdahulu penulis
(dok. Penulis, 2017)

Karya Kayu Penulis
(Dok. Musawerul ,2018)

METODE PENCIPTAAN

Eksplorasi

Eksplorasi meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Langkah-langkah tersebut meliputi penggalian sumber penciptaan baik secara langsung di lapangan maupun pengumpulan data referensi mengenai tulisan-tulisan dan gambar yang berhubungan dengan karya. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah secara teoritis, yang dipakai nanti sebagai tahap perancangan. (SP

Gustami dalam Yunianto, 2011:8). Maka dari itu dalam penciptaan karya ini, penulis melalui empat jenis eksplorasi, yaitu eksplorasi konsep, eksplorasi visual, eksplorasi media dan teknik serta eksplorasi estetik.

Proses Kreatif

Proses kreatif adalah sebuah tahapan yang meliputi kegiatan berkreasi dan berfikir untuk menciptakan atau mengkreasi sesuatu dengan kemampuan yang dimiliki. Dalam tahapan inilah segala bentuk fantasi dan imajinasi akan diungkapkan. Proses kreatif sebenarnya adalah sebuah keseimbangan antara kemampuan fisik atau keterampilan, kreatifitas dan penghayatan. (Irma Damajanti, 2006:27).

Dalam proses penciptaan karya sebagaimana yang penulis kerjakan pada dasarnya dilandasi dua elemen utama, elemen pertama adalah ide dan gagasan sebagai pendorong munculnya keinginan dalam berkarya. Sedangkan elemen kedua adalah keterampilan motorik sebagai modal untuk mewujudkan ide dan gagasan.

Improvisasi

Improvisasi dalam kegiatan penciptaan karya lebih diartikan sebagai kegiatan menggabungkan kesemua unsur eksplorasi di atas menjadi sebuah perpaduan yang baik. Improvisasi dilakukan secara spontan dengan mengandalkan kepekaan rasa dan cita rasa estetik. Improvisasi dalam hal ini memang bukan sebuah proses tertulis, namun improvisasi sejatinya begitu jelas dilakukan kala sedang berfikir merumuskan sesuatu, begitu pula dalam penciptaan karya.

Improvisasi dilakukan sebagai cara untuk merumuskan secara kasar gambaran – gambaran tentang ide ke dalam kerangka karya. Disatu sisi improvisasi juga dimaknai sebagai spontanitas saat berkarya seperti saat pembuatan disain dan pembentukan karya. hanya saja improvisasi di sini lebih kepada unsur pengayaan.

Tahap Pendesainan



Desain karya
(dok. Musawerul, 2018)

Pemilihan Bahan dan Alat

Dalam kegiatan penciptaan karya seni, pemahaman tentang media menjadi salah satu unsur yang sangat penting. Dengan memahami karakter suatu bahan diharapkan seorang perupa dapat menjaga kualitas sebuah karya seni, serta untuk mempermudah proses pembuatan karya itu sendiri.



Kayu Mahoni dan Melamin

(dok. Musawerul, 2018)



Palu dan Pahat

(dok. Penulis, 2017)

Perwujudan Karya

Dalam proses perwujudan karya 2-dimensi atau relief terdapat beberapa tahapan yang mungkin berbeda dengan tahapan pada proses perwujudan karya 3-dimensi. Ada 6 tahapan dalam proses perwujudan karya 2-dimensi yang penulis lakukan yaitu seperti yang ada pada Bagan dibawah.

Perwujudan Karya

1. Tahap Penerapan Desain
2. Tahap Perancangan
3. Tahap pengglobalan
4. Tahap Pendetailan
5. Tahap Penghalusan
6. Tahap *Finishing*



Proses Perancangan
(dok. Musawerul, 2018)



Proses Pengglobalan
(dok. Musawerul, 2018)



Proses Finishing
(dok. Musawerul, 2018)



Proses Pendetailan
(dok. Musawerul, 2018)



Proses Penghalusan
(dok. Musawerul, 2018)

ANALISIS KARYA

Analisis Umum

Karya yang diciptakan oleh penulis adalah karya dua dimensi. Adapun pendekatan penciptaan karya masuk pada ranah kriya kayu, hal ini dikarenakan media yang digunakan dan teknik penciptaannya adalah media dan keteknikan kriya kayu. Secara tematik karya – karya yang diciptakan penulis mengusung satu tema yaitu gambaran tentang viral media sosial. *Visual – visual* yang ditampilkan tentunya berfokus pada unsur – unsur yang memiliki keterkaitan dengan viral media sosial itu sendiri. *Visual* yang ditampilkan sebagai simbol dari viral media sosial tersebut pertama adalah *gestur* tubuh manusia, *gestur* tersebut yaitu kepala, dan tangan. Kedua adalah ikon-ikon media sosial seperti halnya *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Youtube*, *Google+* dan sebagainya. Ketiga adalah bentuk virus yang

bermakna sebagai penyebar berita baik berupa gambar, video dan tulisan melalui media sosial.

Deskripsi Karya



Karya Pertama
(dok. Musawerul, 2018)

Judul : Penebar

Bahan : Kayu Mahoni dan Kanvas

Teknik : Ukir

Ukuran : 120 x 90

Tahun : 2018

Karya pertama berjudul “Penebar “ Adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pengguna media sosial atau dunia maya secara sengaja maupun tidak disengaja menyebarkan suatu berita baik berupa gambar, musik maupun video dengan tujuan tertentu yang bisa diketahui dan diterima oleh publik khususnya warga netizen atau pengguna *sosmed*. Viral itu sendiri singkatan dari Bahasa Inggris yakni *virus virtual*. Virus adalah penyakit, sedangkan virtual adalah tidak nyata. Viral diartikan sebagai berkenaan dengan virus dan bersifat menyebar luas dan cepat seperti halnya virus, sehingga pada karya 1 yang penulis ciptakan terdapat bentuk objek utama atau sebagai *point of interest* yaitu sebuah tangan yang mengenakan sarung tangan sambil memegang

handphone yang dipengaruhi oleh objek virus yang tepat berada disebelah atas. Frame pada karya dicat identik dengan warna *pop* yaitu warna putih dengan alasan memperkuat objek utama pada karya seni kriya kayu. Dari masing-masing objek atau bentuk tersebut, memiliki deskripsi yang akan diuraikan di bawah ini.

a. Tangan dan sarung tangan

Bentuk tangan dan sarung tangan pada karya dibuat menyerupai tangan asli, tetapi untuk pewarnaan tetap menggunakan karakter kayu yang dicat gelap atau warna hitam dengan kombinasi warna coklat klasik bertujuan untuk memperjelas *point of interest*. Bentuk tangan yang mengenakan sarung tangan sebagai penggambaran seorang pelaku atau pengguna yang menyebarkan informasi dengan sengaja menyembunyikan identitas asli, dengan tujuan pelaku penyebar informasi tidak diketahui apabila dilacak oleh *netizen*. Kebanyakan akun pelaku penyebar viral menggunakan akun samaran atau bukan identitas asli, sehingga ketika ada informasi yang viral dikalangan masyarakat harus *dikroscek* ulang akan kebenarannya.

b. Handphone

Bentuk *handphone* pada karya dibuat sedikit berbeda karena mengkombinasikan teknik print kertas yang ditempel pada *screen* HP, kemudian direkatkan dengan akrilik lembaran warna putih transparan. Bentuk *handphone* sebagai penggambaran salah satu media yang digunakan oleh penebar berita atau informasi.

c. Virus

Bentuk virus pada karya dibuat dengan ekspresi lucu dengan melebih-lebihkan bentuk visual virus itu sendiri. dengan ekspresi wajah yang kesannya sangat senang dan bahagia melihat kejadian tersebut. Gerakan kaki yang seakan-akan mempengaruhi pengguna media sosial untuk menyebar berita viral. Bentuk virus merupakan penggambaran dari makna viral itu sendiri yang berarti virus yang proses penyebarannya sangat cepat, dan pada intinya viral adalah virus dan virus merupakan penyakit yang menular, sehingga berita-berita yang viral, penulis visualkan dalam bentuk virus.

d. Ikon Media Sosial

Bentuk ikon pada karya dibuat mirip dengan ikon aslinya dengan ukiran yang rapi dan halus. Untuk pewarnaannya tetap menggunakan warna kayu asli dengan sedikit dilapisi pewarna kayu warna cokelat, sehingga tidak menghilangkan karakter warna kayu asli. Ikon media sosial sebagai penggambaran berbagai macam media yang digunakan dalam menyebarkan berita viral. Pada dasarnya dalam penyebaran berita yang viral dikalangan masyarakat tidak hanya melalui satu media saja, akan tetapi melalui berbagai macam media, misalnya *facebook*, *instagram*, *youtube*, *whatsapp* dan lain-lain, sehingga berita atau informasi yang disebar akan lebih cepat merambah kepada kalangan masyarakat dan warga *netizen* pada umumnya.

e. Kesan kayu retak

Bentuk visual kayu retak merupakan objek yang sengaja dibuat untuk membangun identitas atau karakteristik yang ada pada diri penulis sehingga karya yang penulis buat berbeda dengan karya orang lain. Maka, dengan cara itu karya penulis memiliki ciri khas yang unik.

f. Media tambahan (akrilik lembaran dan lukisan pada kanvas)

Media tambahan yang dibuat pada karya sengaja menggunakan bahan akrilik lembaran, dengan tujuan menampilkan karya kriya tradisional dengan perpaduan tampilan yang lebih elegan dan lebih kekinian atau kontemporer. Media tambahan yang kedua yaitu memadukan karya kriya kayu yang identik tradisional dengan *background* warna-warna mencolok atau warna cerah seperti merah, putih, kuning dan hitam yang identik dengan warna *pop*. Maka, dengan media tambahan tampilan karya kriya kayu berbeda dengan karya kriya kayu pada umumnya, yakni dari segi *display* karya.

Semua unsur objek tersebut kemudian dibingkai menjadi satu-kesatuan yang semuanya saling berkaitan antara objek yang satu dengan yang lain. Pada karya pertama ditarik kesimpulan bahwasanya judul “penebar” adalah sifat kata kerja, berarti yang menjadi *point of interest* yakni tangan yang sedang melakukan atau memegang *handphone* menandakan bahwa objek tersebut sedang melakukan sesuatu.



Karya Kedua
(dok. Musawerul, 2018)

Judul : Antisipasi

Bahan : Kayu Mahoni dan Kanvas

Teknik : Ukir

Ukuran : 120 x 90

Tahun : 2018

Karya kedua berjudul “Antisipasi” adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pengguna media sosial dengan cara melindungi diri atau menyikapi segala bentuk berita viral yang kebanyakan hoax atau opini. Dalam kamus bahasa Indonesia antisipasi adalah perhitungan tentang hal-hal yang akan (belum) terjadi bisa berupa bayangan, ramalan. Selain itu antisipasi juga berupa penyesuaian mental terhadap peristiwa yang akan terjadi. pada karya II berjudul “Antisipasi” sama halnya pada karya I, penulis memunculkan objek baru yaitu mengangkat gestur wajah manusia yang mengenakan masker anti virus sebagai objek utama yang ditambah sentuhan kontemporer yaitu dengan menambahkan media akrilik lembaran yang sudah dibuat berbentuk kacamata. Karya kedua memiliki bentuk objek yang berbeda dengan karya I tetapi tidak menghilangkan karakter dengan karya sebelumnya dari penulis yang identik dengan bentuk kontemporer. Dari masing-masing objek atau bentuk tersebut, memiliki deskripsi yang akan diuraikan di bawah ini.

a. Gestur Wajah Dan Masker Anti Virus

Bentuk gestur wajah yang memakai masker anti virus pada karya dibuat seperti halnya karya pertama yakni dibuat realis atau sesuai bentuk aslinya. Sama seperti karya pertama untuk pewarnaan tetap menggunakan karakter kayu yang dicat atau diwarnai dengan kombinasi cokelat klasik. bentuk gestur wajah yang memakai masker anti virus sebagai penggambaran seorang pengguna media sosial yang mengantisipasi dalam penggunaan media sosial terutama dalam menyikapi berita-berita yang sedang viral di media sosial dengan kata lain tidak mudah menelan informasi atau berita secara mentah-mentah.

b. Virus

Bentuk virus pada karya kedua sama seperti karya pertama yakni dibuat dengan ekspresi lucu dengan melebih-lebihkan bentuk visual virus itu sendiri, dengan mimik wajah yang menjengkelkan. Bentuk virus merupakan penggambaran dari makna viral itu sendiri yang berarti virus yang proses penyebarannya sangat cepat, dan pada intinya viral adalah virus dan virus merupakan penyakit yang menular, sehingga berita-berita yang viral, penulis visualkan dalam bentuk virus.

c. Ikon Media Sosial

Seperti karya sebelumnya bentuk ikon pada karya dibuat mirip dengan ikon aslinya dengan ukiran yang rapi dan halus. Untuk pewarnaannya tetap menggunakan warna kayu asli dengan sedikit dilapisi pewarna kayu warna cokelat, sehingga tidak menghilangkan karakter warna kayu asli. Ikon media sosial sebagai penggambaran berbagai macam media yang menjadi alat untuk mempengaruhi orang banyak.

d. Kesan kayu retak

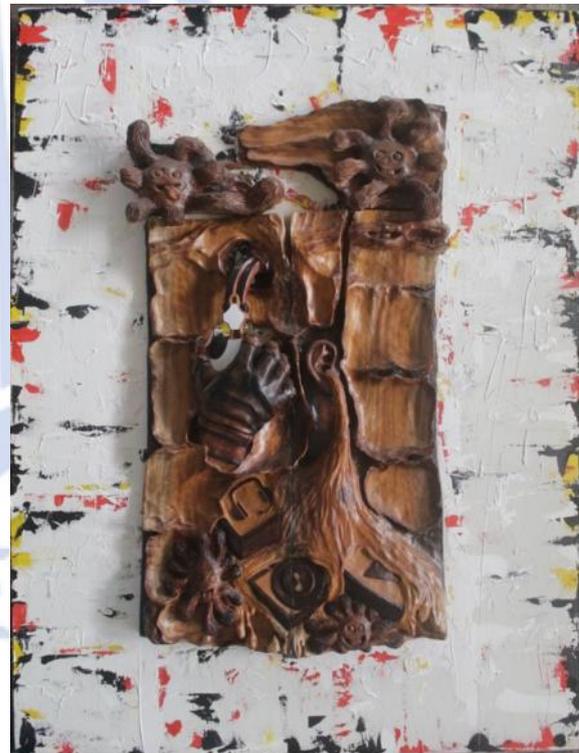
Seperti karya sebelumnya bentuk visual kayu retak merupakan objek yang sengaja dibuat untuk membangun identitas atau karakteristik yang ada pada diri penulis sehingga karya yang penulis buat berbeda dengan karya orang lain. Maka, dengan cara itu karya penulis memiliki ciri khas yang unik.

e. Media tambahan (akrilik lembaran dan *backround* pada kanvas)

Media tambahan yang dibuat pada karya sengaja menggunakan bahan akrilik lembaran, dengan tujuan menampilkan karya kriya tradisional dengan perpaduan tampilan yang lebih elegan dan

lebih kekinian atau kontemporer. Media tambahan yang kedua yaitu memadukan karya kriya kayu yang identik tradisional dengan *backround* warna-warna mencolok atau warna cerah seperti merah, putih, kuning dan hitam yang identik dengan warna *pop*. Maka, dengan media tambahan tampilan karya kriya kayu berbeda dengan karya kriya kayu pada umumnya, yakni dari segi display karya.

Semua unsur objek tersebut kemudian dibingkai menjadi satu-kesatuan yang semuanya saling berkaitan antara objek yang satu dengan yang lain. Sehingga pada karya kedua ditarik kesimpulan bahwasanya judul “antisipasi” yang menjadi *point of interest* yakni kepala manusia yang mengenakan masker anti virus menandakan bahwa objek tersebut sedang melakukan antisipasi untuk menghindari berita viral yang saat ini merambah dengan bebas dikalangan masyarakat.



Karya Ketiga
(dok. Musawerul, 2018)

Judul : Efek

Bahan : Kayu Mahoni dan Kanvas

Teknik : Ukir

Ukuran : 120 x 90

Tahun : 2018

Karya ketiga berjudul “Efek” Dalam kamus bahasa Indonesia adalah akibat (pengaruh) kesan

yang timbul pada pikiran penonton, pendengar, pembaca, dan sebagainya (sesudah mendengar atau melihat sesuatu), pada karya II yang berjudul “Efek” sama halnya pada karya I, berbeda dengan karya I, penulis membuat objek tangan yang sedang mengenakan kaos tangan tetapi sambil memegang *headset*. Karya ketiga juga memiliki bentuk objek yang berbeda dengan karya I dan II tetapi tidak menghilangkan karakter dengan karya sebelumnya yang identik dengan bentuk kontemporer. Dari masing-masing objek atau bentuk tersebut, memiliki deskripsi yang akan diuraikan di bawah ini.

a. Tangan dan sarung tangan

Bentuk tangan dan sarung tangan pada karya dibuat menyerupai tangan asli, tetapi untuk pewarnaan tetap menggunakan karakter kayu yang dicat gelap atau warna hitam dengan kombinasi warna coklat klasik. bentuk tangan yang mengenakan sarung tangan sebagai penggambaran seorang atau pengguna media sosial atau disebut dengan subjek.

b. *Headset*

Bentuk *headset* pada karya III merupakan penggambaran salah satu media yang digunakan dalam kasus tersebut. Dalam kasus ini media menjadi peranan utama dalam penyebaran informasi atau berita. Dalam penggunaan media banyak sekali dampak bagi pengguna, baik dampak positif maupun negatif.

c. Telinga yang mengeluarkan cairan kotor

Bentuk telinga yang mengeluarkan cairan kotor merupakan penggambaran efek dari pada berita viral yang sudah tidak bisa ditampung karena terlalu banyaknya berita viral yang diterima sehingga mengakibatkan efek seperti itu .

d. Virus

Pada karya sebelumnya, bentuk virus pada karya III yakni dibuat dengan ekspresi lucu dengan melebih-lebihkan bentuk visual virus itu sendiri, dengan mimik wajah yang menjengkelkan. Bentuk virus merupakan penggambaran dari makna viral yang berarti virus yang proses penyebarannya sangat cepat, dan pada intinya viral adalah virus dan virus merupakan penyakit yang menular, sehingga berita-berita yang viral, penulis visualkan dalam bentuk virus.

e. Ikon Media Sosial

Karya sebelumnya bentuk ikon pada karya dibuat mirip dengan ikon aslinya dengan ukiran yang rapi dan halus. Tetapi untuk pewarnaannya tetap menggunakan warna kayu asli dengan sedikit dilapisi pewarna kayu warna coklat, sehingga tidak

menghilangkan karakter warna kayu asli. Ikon media sosial sebagai penggambaran berbagai macam media yang menjadi alat untuk mempengaruhi orang banyak.

f. Kesan kayu retak

Karya sebelumnya bentuk visual kayu retak merupakan objek yang sengaja dibuat untuk membangun identitas atau karakteristik yang ada pada diri penulis sehingga karya yang penulis buat berbeda dengan karya orang lain. Maka, dengan cara itu karya penulis memiliki ciri khas yang unik.

g. Media tambahan (akrilik lembaran dan lukisan pada kanvas)

media tambahan yang dibuat pada karya sengaja menggunakan bahan akrilik lembaran, dengan tujuan menampilkan karya kriya tradisional dengan perpaduan tampilan yang lebih elegan dan lebih kekinian atau kontemporer. Media tambahan yang kedua yaitu memadukan karya kriya kayu yang identik tradisional dengan *background* warna-warna mencolok atau warna cerah seperti merah, putih, kuning dan hitam yang identik dengan warna *pop*. Maka, dengan media tambahan tampilan karya kriya kayu berbeda dengan karya kriya kayu pada umumnya, yakni dari segi display karya.

Semua unsur objek tersebut kemudian dibingkai menjadi satu-kesatuan yang semuanya saling berkaitan antara objek yang satu dengan yang lain. Sehingga pada karya pertama ditarik kesimpulan bahwasanya judul “efek” adalah kata sifat, yang mana pada karya divisualkan menjadi objek *point of interest* dengan visualisasi tangan yang sedang memegang *headset* kemudian disebelahnya ada objek telinga yang mengeluarkan kotoran berupa virus dan berbagai macam logo media sosial menandakan bahwa efek yang diterima ketika berita menyebar dengan cepat dan luas tanpa dipilah-pilah maka efek yang diterima seperti objek pada karya tersebut yakni sampai tidak bisa menampung dalam otak dan pada akhirnya meleleh hingga keluar.

PENUTUP

Kesimpulan

Seni adalah bahasa rupa yang unik dan memiliki daya tarik tersendiri dalam kehidupan. Seni adalah cara untuk menyampaikan perasaan dengan cara yang lain dari pada ungkapan – ungkapan yang dituangkan lewat karya. Sesungguhnya seni tidak terbatas pada keindahan – keindahan visual semata, namun lebih jauh lagi

adalah keindahan dalam ungkapan dan pesan di dalamnya. Inilah yang mendorong penulis untuk berkarya berdasarkan cara untuk mengungkapkan gagasan, dan salah satunya diwujudkan dalam skripsi penciptaan seni kriya kayu dengan judul **“Viral Media Sosial Sebagai Tema Penciptaan Seni Kriya Kayu ”**

Karya divisualisasikan dengan melakukan observasi ke lapangan dengan melihat, memperhatikan dan memaknai kejadian-kejadian yang viral dikalangan masyarakat, simbol-simbol yang berhubungan dengan media sosial atau yang dihasilkan oleh eksistensi manusia didalam kehidupan *milineal*.

Karya – karya yang diciptakan penulis mengusung satu tema utama yaitu viral media social. Di zaman *milineal* ini tentunya banyak berita-berita yang setiap satu detik langsung menyebar dengan luas atau bahasa kerennya langsung viral. Kejadian viral di media sosial yang akhir-akhir ini melanda dunia merupakan pengaruh dari kemajuan zaman dan teknologi, sehingga hal tersebut berdampak pada pola pikir manusia itu sendiri. Kejadian tersebut dibaca berdasarkan perspektif sosial dan humanisme, yaitu bagaimana viral di media sosial bisa mempengaruhi pola pikir manusia. Dengan demikian visual – visual yang ditampillkan tentunya berfokus pada unsur – unsur yang memiliki keterkaitan dengan viral media sosial itu sendiri.

Secara formal, karya yang diciptakan merupakan karya dua dimensi. Dengan pendekatan kriya kayu, yaitu dengan teknik pahat atau teknik ukir pada media kayu mahoni dengan beberapa kombinasi media seperti akrilik lembaran, cat akrilik, kanvas dan coating melamin. Dalam proses perwujudan karya 2-dimensi atau relief terdapat beberapa tahapan yang mungkin berbeda dengan tahapan pada proses perwujudan karya 3-dimensi. Ada 6 tahapan dalam proses perwujudan karya 2-dimensi yang penulis lakukan yaitu tahap penerapan desain, tahap perancangan, tahap pengglobalan, tahap pendetailan, tahap penghalusan dan tahap finishing.

Karya yang diciptakan secara keseluruhan berjumlah 3 buah dengan rincian yaitu karya pertama berjudul “Penebar”, karya kedua berjudul “Antisipasi”, dan karya ketiga berjudul “Efek”. Ketiga karya tersebut memiliki ukuran yang sama yakni 120 cm x 90 cm.

Saran

Dalam penciptaan karya ini, penulis mendapatkan suatu pemikiran baru dan pengalaman baru dalam proses penciptaan karya seni kriya kayu, maka dari itu penulis mampu memberikan saran khususnya untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa, terutama pada konsentrasi kriya kayu. Bahwa menjadi mahasiswa harus kritis, menjadi mahasiswa seni harus peka, entah terhadap diri sendiri ataupun lingkungan. Karena dua hal ini, berfikir kritis dan kepekaan, adalah upaya untuk mengenali diri dan mengenali lingkungan. Sebuah karya seni yang bagus adalah karya yang memiliki konsep atau pemikiran yang kuat, konsep dan pemikiran yang kuat adalah bentuk kritis dan kepekaan pencipta karya terhadap persoalan-persoalan diri dan lingkungan

Kemudian secara umum kepada para perupa diharapkan untuk terus berkarya sesuai hati nurani dan terus menggali kreatifitas baik dalam pencarian media dan gaya visual baru maupun dalam konsep – konsep baru yang lebih menarik.

Kepada seluruh penikmat dan pemerhati seni diharapkan untuk selalu menghargai karya – karya yang lahir dari tangan para perupa muda. Mengapresiasi dan memberi saran yang membangun, serta menghilangkan praktik – praktik yang tidak benar dalam medan seni atau komoditas seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. *Seni Kriya Seni*. 2003. Semarang : UPT UNNES PRESS
- Damajanti, Irma. *Psikologi Seni: Sebuah Pengantar*. 2006. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Dyah Alyusi, Shiefti. *Media Sosial : Interaksi, Identitas, dan Modal Sosial*. 2016. Jakarta : Kencana
- Eka Surya, Priatma. *Aneka Cara Menyambung Kayu*. 1998. Jakarta : PT Penebar Swadaya
- Gustami, S.P. (2011), *Trilogi Keseimbangan*, dalam Prasetyo Yuniato, “Diktator dalam Narasi Simbolik KaryaTiga Dimensional”, Tugas Akhir S-1 Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. 2017. Bandung : Simbiosis Rekatama Media

- Prabowo, Sulbi. *Kerajinan Kayu*. 2002. Surabaya: Unesa Universty
- Raharjo Timbul. *Seni Kriya & Kerajinan*. 2011. Yogyakarta: Program Pascasarjana.
- Rantoni Luddin, Muchlis. *Memaknai kehidupan dalam panggung sosial media*. 2016. Jakarta : murai kencana
- Soni Kartika, Dharsono. *Pengantar Estetika*. 2007. Bandung: Rekayasa Sains
- Sp., Soedarso. *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. 2006. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Sumardjo, Jakob. *EstetikaParadoks*. 2014. Bandung: Penerbit Kelir
- Tabrani, Primadi. *Bahasa rupa*. 2005. Bandung: Kelir
- Tim Penyusun KBBI. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tim Skripsi Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya. 2014. Pedoman Layout Skripsi A5. Surabaya
- Watie, EDS. *Komunikasi dan Media Sosial*. 2016. E-Journal (internet). (journals.usm.ac.id/index.php/the-messenger/article/download/270/172 , diakses 25 Februari 2018)
- <http://tonwood.wixsite.com/carving/woodart>
- <http://www.uksculpture.com>
- <http://www.sculptureartists.org>
- <http://www.hipwee.com>
- <https://jalantikus.com>
- <http://contohblog.com>
- <http://www.sumberpengertian.com>
- <http://www.romeltea.com>
- <http://online24jam.com>
- <http://bulandolar.com>
- <https://alfauzannn.wordpress.com>
- <https://www.aidaazryn.com>
- <https://tekacip.com>
- <http://suitedandbooted.org>