



Arty 1 (1) 2012

## Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

### **BADUT SEBAGAI SIMBOL PERILAKU MENYIMPANG PADA KEHIDUPAN SOSIAL DALAM SENI LUKIS**

Anon Ertana✉

Prodi Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang,  
Indonesia

#### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Jan 2012  
Disetujui Jan 2012  
Dipublikasikan  
Januari 2012

*Keywords:*  
**Social Life, Deviant  
Behavior, Clown,  
Painting Art.**

#### **Abstrak**

Tujuan dalam pembuatan proyek studi ini yaitu 1) Mengekspresikan ide, gagasan mengenai kehidupan sosial khususnya budaya perilaku menyimpang di Indonesia melalui simbolisasi badut. 2) Menghasilkan karya seni lukis yang bersubjek badut dalam gaya surrealistik. Bahan dalam pembuatan karya lukis ini yaitu kanvas, spanram, plamir, cat kayu, cat minyak, bensin dan oil painting. Alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis ini yaitu kuas, palet, pensil, karet penghapus, kain lap atau tisu dan pisau pallet. Teknik berkarya seni lukis yang digunakan yaitu sapuan kuas yang pewarnaannya dilakukan secara langsung pada bidang kanvas. Proses penciptaan karya lukis dalam proyek studi ini melalui tahapan-tahapan di antaranya pencarian ide, persiapan, dan visualisasi. Gaya lukisan yang dihasilkan adalah surrealistik dengan simbolisasi badut sebagai ikon utama dalam bentuk dan karakteristik sebagai pengungkapan perilaku menyimpang seperti orang yang suka berhutang, hidup yang egois, politik yang rakus, kejahatan terhadap anak-anak, masa lalu yang buruk, lupa akan kewajiban, janji yang tak terealisasikan, membuli orang lain, dan mafia suap. Gaya surrealistik diungkapkan dalam wujud-wujud yang tidak proporsional antara berbagai subjek dan penggunaan subjek-subjek pendukung yang tidak ditemukan dalam kehidupan nyata.

#### **Abstract**

*The aim of this project is to express an ideas about social life, especially cultural deviant behavior in Indonesian through symbolization clown and to produce art painting with subject surrealistic clown. The ingredients in the making of this painting is the canvas, spanram, plamir, wood paint, oil paint, gasoline and oil painting. The tools used in creating this painting are paintbrush, palette, pencil, eraser, cloth or tissue and pallet knife. Mechanical work of art that is used is the coloring brush strokes performed directly on the canvas. The process of creating a painting in this research project through the stages in between the search of ideas, preparation, and visualisasi. The style of this painting is surrealistic with the symbols of the clown as the main icon in the shape and characteristics as the disclosure of deviant behavior as a person who likes to owe, to live a selfish, politically greedy, crimes against children, the past is bad, forget the obligations, promises not realized, bullying other people, and mafia bribes. Surrealistic style expressed in forms that are not proportionally between the various subjects and subjects the use of support can not be found in real life.*

© 2012 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:  
Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
Email : anonart@yahoo.co.id

ISSN 2252-7516  
E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Sosok badut sangat lekat dengan anak dan menghibur anak di saat mereka berulang tahun ataupun berkunjung ke tempat sirkus. Secara umum badut adalah pelaku atau pemain sandiwara yang disebut juga pelawak. Badut memiliki sifat gembira yang terlihat bentuk fisiknya dengan wig warna-warni, make-up, kostum dan juga terkadang memakai sepatu yang berukuran besar.

Badut adalah seorang penghibur yang memoles wajahnya dengan bedak tebal dan berpakaian aneh, serta fasih memperagakan mimik-mimik lucu. Mereka tak hanya membuat tertawa orang, namun juga dapat menyembuhkan stres lewat sebuah pertunjukan. Dengan kemampuan berpantomim dengan gerakan-gerakan yang konyol, boleh jadi merekalah salah satu penjaja hiburan jalanan tertua di dunia. Dalam wikipedia dijelaskan bahwa badut adalah sebuah profesi jasa menghibur orang lain dengan berbagai karakter dan tingkah laku yang lucu. Beragam mimik akan diperankan oleh si badut baik mimik sedih, konyol, senang, tertawa, menangis bahkan mengejek.

Belakangan ini, istilah badut sendiri mengalami pemaknaan yang melebar kemana-mana. Hampir semua pelawak dan pemancing tawa kini juga kerap dijuluki badut. Bahkan orang serius yang sedang bertingkah laku konyol pun dikatakan badut. Badut juga sering dipakai dalam mengungkapkan atau mewakili tingkah laku orang dalam kehidupan sosial manusia. Bahkan orang yang berperilaku menyimpang pun sering dijuluki badut.

Menyimpang dalam hal ini adalah perilaku menyimpang yang bersifat normatif, yakni menyimpang dari aturan-aturan budaya masyarakat. Padahal dalam etika budaya Indonesia

perilaku menyimpang ini dianggap tidak sesuai aturan. Oleh karena itu badut seringkali dipakai sebagai simbol koruptor, simbol orang-orang yang tidak disiplin, tidak tepat waktu, suka bertindak anarki, hobi bertengkar walaupun itu dilakukan di kursi pemerintahan dan kenyataannya bangsa Indonesia itu banyak orang-orang atau manusia-manusia berlaku semacam itu. Termasuk juga kondisi pegawai yang tidak masuk tepat waktu dan kondisi pemimpin yang tidak menepati janjinya.

## Karakteristik dan Nilai Simbolik Badut

Badut adalah seorang aktor yang berpura-pura menjadi bodoh untuk menghibur penontonnya. Singkatnya, dia seorang pelawak, seorang yang mencoba untuk membuat orang lain terawa dengan menjadi lucu. Badut adalah pelaku atau pemain sandiwara yang disebut juga pelawak. Mereka memiliki sifat gembira, dan dapat dilihat secara fisiknya yaitu memakai wig warna-warni, make up, kostum dan juga memakai sepatu yang berukuran besar.

Seringkali badut menampilkan komedi atau humor yang bersifat fisik. Badut diterima di banyak kebudayaan, pada waktu dan tempat yang berbeda-beda karena pada dasarnya manusia memerlukan badut. Badut bukan hanya orang dengan kostum lucu yang membagikan balon dan brosur acara, tapi badut adalah seni berkelas tinggi.

Badut adalah satu profesi yang tidak bisa dipisahkan dari dunia hiburan. Kehadiran mereka bisa menambah marak suasana, mulai dari pesta anak-anak sampai pertunjukkan sirkus kelas dunia. Menjadi badut yang membahagiakan orang itu tidak mudah. Butuh kemauan, kesiapan berkorban, dan kerja keras. Namun tentu saja,

imbalannya sepadan, yaitu senyum ceria jiwa-jiwa suci yang lugu itu. Tidak bisa dibandingkan binar mata dan canda tawa mereka yang penuh cahaya.

Farid (2013: 61) menyebutkan bahwa di dunia ini badut sangat banyak jenis-jenisnya. Mereka tersebar di tempat-tempat yang berbeda. Jenis-jenis badut tersebut meliputi:

1. *White face* (Muka Pucat atau Muka Putih)

Badut ini biasanya mendandani muka mereka dengan menggunakan make up yang tebal dan juga mencolok. Terkadang mereka juga mewarnai telinga mereka menjadi warna merah. Warna merah dan warna putih mendominasi pakaian dan penampilan mereka. Karakter dari badut ini yaitu serius, sok tahu, sombong dan congak.

2. *Auguste*

Badut ini mempunyai karakter anarkis, agak gila, bodoh dan lebih dikenal oleh masyarakat sebagai Joker. Badut ini lumayan terkenal, namun tetap berada di bawah "*White face*". *Auguste* atau Joker sering ditampilkan di film *Batman*, ia telah menjadi tokoh antagonis dan membuat banyak kerusuhan. Badut ini mengungkapkan manusia yang memiliki sifat jahat, gila, dan juga bodoh. Bentuk hidung Joker mancung. Selain itu, Joker juga memiliki telinga yang lancip, pada ujungnya meruncing menyimbolkan orang bersifat cerdas dan sering bertindak licik demi memenuhi apa yang menjadi keinginannya.

3. Badut Karakter

Badut ini biasanya mengambil sebuah tema dari sebuah karakter atau tokoh yang diidolakan, misalnya tokoh polisi, tokoh kartun, dan sebagainya. Mereka biasanya menggunakan kostum dan alat-alat yang

menunjang pertunjukan mereka. Contohnya mereka menggunakan kumis palsu, jenggot palsu, gelas-gelas telinga palsu, memakai wig yang aneh potongan rambutnya, dan sebagainya.

4. *Rodeo*

Badut ini biasanya menggunakan kostum seperti koboi atau juga orang-orang yang tinggal di daerah padang gurun. Koboi adalah sebutan yang diberikan kepada gembala di peternakan yang berada di Amerika Utara. Secara tradisional mereka menggunakan kuda dan sering melakukan berbagai pekerjaan di peternakan tersebut.

### **Kehidupan Sosial**

Menurut Kluckhohn (dalam Basrowi, 2005: 80) setidaknya ada 4 masalah pokok kehidupan manusia dalam setiap kebudayaan, yaitu: (a) masalah hakikat hidup, (b) hakikat kerja, (c) hakikat waktu, (d) hubungan manusia dengan sesamanya. Dari 4 masalah pokok ini, penulis akan memaparkan ide atau gagasan tentang proses hubungan manusia satu dengan yang lain dengan memperhatikan pola perilaku kehidupan mereka sehari-hari. Kehidupan sosial memiliki lingkup luas, yakni dari segi nilai agama, nilai ekonomi, pendidikan, kultural atau budaya, politik, dan lainnya.

Dalam pola perilaku kehidupan sosial mereka sehari-hari mengakibatkan adanya interaksi. Proses hubungan timbal-balik manusia satu dengan yang lain dinamakan Interaksi sosial. Maka apabila ada dua orang bertemu, interaksi sosial pun dimulai ketika mereka saling mengucapkan salam, berjabat tangan, saling berbicara atau berkomunikasi, dan mungkin

terjadi pertenggaran satu sama lain. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan contoh dari bentuk-bentuk interaksi sosial.

Namun, setelah melihat fenomena sosial yang ada saat ini, kita melihat kondisi masyarakat yang rapuh dan memprihatinkan. Pada era saat ini banyak terjadi kondisi penyimpangan di masyarakat, yakni penyimpangan norma kesusilaan, norma agama, norma hukum, norma adat istiadat, dan lain sebagainya. Rasa kepedulian untuk hidup berdampingan bersama dengan saling menghormati dan mengakui perbedaan masing-masing, sudah menghilang. Menurut Kurniawati, (2014: 30) pada hakikatnya norma berwujud perintah dan larangan. Perintah merupakan kewajiban bagi seseorang untuk berbuat sesuatu oleh karena akibat-akibatnya dipandang baik. Sedangkan larangan merupakan kewajiban bagi seseorang untuk tidak berbuat sesuatu oleh karena akibat-akibatnya dipandang tidak baik.

Di samping itu, Kurniawati juga menjelaskan berbagai macam norma yang berlaku untuk masyarakat yakni norma agama yang berisi tentang peraturan hidup yang harus diterima manusia sebagai perintah-perintah, larangan-larangan dan ajaran-ajaran yang bersumber dari Tuhan Yang Maha Esa. Setelah itu norma kesopanan, adalah norma yang timbul dan diadakan oleh masyarakat itu sendiri untuk mengatur pergaulan sehingga masing-masing anggota masyarakat saling hormat menghormati. Kemudian norma hukum, yaitu peraturan-peraturan yang timbul dan dibuat oleh lembaga kekuasaan negara yang isinya mengikat setiap orang dan pelaksanaannya dapat dipertahankan dengan segala paksaan oleh alat-alat negara, sumbernya bisa berupa peraturan perundang-

undangan, yurisprudensi, kebiasaan, doktrin, dan agama. Keistimewaan norma hukum terletak pada sifatnya yang memaksa, sanksinya berupa ancaman hukuman. Terakhir adalah norma kebiasaan, merupakan norma yang keberadaannya dalam masyarakat diterima sebagai aturan yang mengikat walaupun tidak ditetapkan oleh pemerintah. Kebiasaan adalah tingkah laku dalam masyarakat yang dilakukan berulang-ulang mengenai sesuatu hal yang sama, yang dianggap sebagai aturan hidup.

Menurut para penganut teori Karl Marx, mengemukakan bahwa perilaku menyimpang diciptakan oleh kelompok-kelompok yang berkuasa dalam masyarakat untuk melindungi kepentingan mereka sendiri. Selain itu, Bruce J.Cohen dalam buku "Pengantar Sosiologi" terjemahan Haryanto mengatakan penyimpangan sosial sebagai perbuatan yang mengabaikan norma dan terjadi jika seseorang atau kelompok tidak mematuhi patokan baku dalam masyarakat. Jadi, dalam konteks ini perilaku menyimpang adalah perilaku sejumlah orang yang dianggap tercela atau di luar batas dimana perbuatan tersebut telah mengabaikan norma dan tidak mematuhi patokan baku (aturan) dari masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas maka perilaku menyimpang masyarakat pada kehidupan sosial dapat disimbolisasikan sebagai tokoh-tokoh badut salah satunya seperti badut *White face* yang memiliki karakter serius, sok tahu, sombong dan congak. Sifat karakter manusia seperti "*White face*" inilah yang menimbulkan berbagai masalah sosial seperti perpecahan, kejahatan, perseteruan antar ras, agama, suku bangsa, perbedaan pendapat dan lain sebagainya. Selain itu, orang-orang dan tokoh-tokoh pelaku tindak kejahatan di kehidupan

masyarakat juga hampir mirip dengan sifat tokoh badut Auguste yang lebih dikenal sebagai Joker. Auguste atau joker memiliki karakter anarkis, sedikit gila, bodoh. Seperti tokoh yang di tampilkan di film batman, joker menimbulkan banyak keresahan dan merugikan banyak orang.

### **Pengertian Seni Lukis**

Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan penyusunan kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk baru yang menyenangkan lewat media dua dimensional (Suwaji Bastomi, 1992: 19). Sudjojono (dalam Siregar, 2006: 4) mengatakan seni lukis adalah cara berekspresi diri dalam penyampaian pesan dari seniman kepada apresiator atau penonton. Dalam penciptaanya, setiap seniman mempunyai kebebasan yang mutlak terhadap pemikiran apa yang hendak dituangkan ke suatu media. Hal itu dipertegas oleh pendapat Suzane K.Langer dari bukunya berjudul *The Principles of Art* yang mengatakan bahwa seni adalah suatu ungkapan simbol dan perasaan.

Maka dari itu, berdasarkan uraian-uraian di atas di simpulkan bahwa seni lukis adalah kegiatan memberi imej atau warna pada permukaan bidang datar untuk menyampaikan pesan seniman kepada apresiator dengan media dan alat tertentu untuk menyusun kembali konsep dan emosi dalam suatu bentuk lewat media 2 dimensional.

### **Seni Lukis Gaya Surealistik**

Keragaman dan bentuk-bentuk seni lukis sangatlah luas. Dalam Kamus Bahasa Indonesia (1976) disebutkan bahwa "Gaya adalah corak (rupa, bentuk dan sebagainya)". Selain itu,

pengertian gaya dapat juga diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan dari cara seorang seniman dalam berkarya.

Dalam konteks seni rupa surrealisme adalah segala sesuatu yang tidak pernah kita bayangkan selama hidup di alam nyata (Soedarso, 2000: 87). Oleh karena itu, pelukis surrealis memanfaatkan bentuk-bentuk nyata menjadi bentuk-bentuk dalam mimpi yang tidak logis. Sebab yang diungkapkan dalam lukisan merupakan hal-hal diluar kenyataan. .

### **METODE BERKARYA**

Bahan, Alat dan teknik untuk berkarya seni lukis

- 1) Kain kanvas digunakan sebagai media yang akan dilukisi atau ditorehi sebagai bahan membuat karya proyek studi. Sebelumnya, kain dibentangkan pada spanram kemudian diberi lapisan perekat untuk menutup pori-pori kain dan selanjutnya diberi lapisan cat dasar menggunakan cat tembok Mowilex. Kain kanvas yang digunakan adalah kain yang disesuaikan dengan karya seni lukis yang akan diciptakan yaitu kain marsoto, karena karya lukis ini menggunakan teknik menyapu secara halus.
- 2) Spanram adalah kayu yang digunakan sebagai tempat peletakan (bentangan) kain kanvas. Bahan kayu yang digunakan dalam pembuatan karya ini yaitu dari kayu mahoni dan kayu nangka.
- 3) Plamir adalah cairan pekat yang biasanya dipergunakan sebagai dasar sebelum proses pengecatan pada tembok atau kayu, namun dalam karya ini plamir yang dipergunakan yakni semen putih dan lem kayu.

- 4) Cat minyak adalah bahan untuk membuat lukisan. Cat minyak adalah bahan sebagai pengungkap ide yang akan di torehkan di atas kain kanvas.
- 5) Fungsi dari *oil painting* adalah sebagai pelunak cat minyak saat proses melukis di atas kanvas. *Oil Painting* digunakan saat dibutuhkan apabila cat minyak terlalu kering dan sulit dicampur. Saat cat dikuaskan pada kanvas sulit digoreskan, di tambahkan minyak cat secukupnya supaya licin.
- 6) Bensin thinner atau terpentin dipakai untuk melarutkan cat minyak. Sehingga bensin tersebut digunakan untuk mencuci kuas supaya kuas tidak mengotori warna lukisan saat akan mengganti warna.
- 7) Fungsi dari cat kayu untuk menghindarkan kanvas dari jamur. Cat kayu adalah pelapis paling akhir dalam pembuatan kanvas yaitu setelah cat tembok dan plamir. Cat kayu ini menjaga kualitas lukisan dari kerusakan supaya tetap awet.
- 8) Kuas merupakan alat pokok dalam proses melukis. Kuas cat minyak yang digunakan terbuat dari bulu binatang dan nilon. Ukuran kuas yang akan dipakai bervariasi ukuran sesuai dengan teknik dan proses pembentukan objek. Dalam berkarya menggunakan banyak kuas yang berkualitas yaitu kuas merek Namiki, kuas Bali Artist kemudian kuas halus Mastona dan kuas Corona khusus untuk bagian yang paling detail.
- 9) Palet digunakan sebagai alat pencampur warna cat minyak yang dituangkan dari tube untuk mendapatkan warna yang lebih matang.
- 10) Pisau palet dipakai saat pelukis akan mencampurkan cat. Pisau palet sangat membantu dalam proses pengolahan warna dengan cara mengaduk di atas palet.
- 11) Tisu dipakai saat kita akan mengeringkan bulu kuas yang sudah di bersihkan dengan bensin, thinner atau terpentin.
- 12) Kain lap juga dipergunakan untuk menutupi pakaian saat melakukan proses melukis agar tidak terkotori oleh warna-warna cipratan dari cat minyak baik itu saat menguas ataupun setelah mencuci kuas.
- 13) Pensil digunakan untuk merancang sketsa di kertas dan membuat sketsa pada bidang kanvas sebelum proses pewarnaan. Di sini menggunakan pensil HB dan 2B karena hasilnya tidak terlalu pekat, memudahkan menghapus bila ada kesalahan waktu membuat sket pada kanvas.
- 14) Karet penghapus digunakan di saat merancang sketsa pada kain maupun saat di kertas.

### **Teknik Berkarya**

Dalam proses berkarya seni lukis, menggunakan teknik menguas halus dan teknik menguas langsung. Cara pewarnaan ini dilakukan dengan cara menyapukan langsung dengan kuas yang sudah ditorehi dengan warna. Sebelumnya penulis memilah warna terlebih dahulu di atas papan palet. Kelebihan yang di dapat dari teknik ini yaitu gradasi warna akan tampak lebih matang karena cara pewarnaannya hampir mirip dengan mewarnai dengan pensil warna. Selain itu, objek yang di buat akan terlihat lebih detail.

Selanjutnya, digunakan teknik menguas halus di mana saat lukisan dalam keadaan setengah kering untuk membuat goresan sekaligus

memberi penambahan warna secara pelan-pelan dengan kuas yang berbulu halus. Hal ini dilakukan supaya lukisan tampak lebih rapi dan apabila lukisan di sentuh tidak terasa kasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karya 1



### Spesifikasi Karya

Judul : Untuk Sang Ayah

Media : Cat Minyak pada Kanvas

Ukuran : 60 cm x 80 cm

Tahun : 2012

### Deskripsi Karya

Dalam lukisan ini menghadirkan 3 sosok figur berkostum badut yaitu seorang anak remaja berwajah badut yang mengenakan kemeja berwarna hijau, kemudian seorang ayah berpakaian badut dan berkepala botak sedang duduk santai di atas tong yang terbuat dari kayu, dan seekor anjing peliharaan berwarna putih cokelat.

Seorang anak remaja tersebut sedang berdiri sambil mengantongi 2 permen tongkat berwarna merah dan pink yang bergaris-garis putih. Anak tersebut memakai hidung badut, berpipi tembem dan berkulit kuning kemerahan. Selain itu, ia juga mengenakan pakaian koboi bercelana jeans monyet dan bersepatu floppy atau sepatu besar berwarna merah seperti sepatu milik

tokoh badut Mc Donald lalu mengenakan topi koboi berwarna coklat.

Di sudut kiri bawah bidang lukisan terdapat subjek anjing sedang menengok ke atas. Anjing itu, mengenakan rompi biru dan bertopi kerucut warna merah dengan renda-renda yang melingkar di seputar lehernya. Kemudian figur seorang ayah dengan kostum badut tersebut sedang memakai topi Laken, lalu bibirnya menggigit sebuah cerutu yang menyala persis di depan hidungnya dan mengenakan sepatu besar berwarna merah.

Selain itu, pada background terdapat langit berwarna merah gelap dan merah muda yang menyala di atas tenda sirkus. Tenda sirkus dihadirkan dengan warna biru dan putih beserta tali tambang yang berwarna merah. Di sampingnya tergeletak berbagai kotak warna-warni dan 2 buah bola berwarna hijau bercorak bintang. Di samping bola tersebut tergeletak sebuah bola lagi berwarna biru bergaris-garis putih. Di atas drum juga terdapat sebuah bola sirkus lagi yang di hiasi dengan garis-garis merah, kuning dan biru.

Lukisan ini dibuat dengan cat minyak pada kanvas, menggunakan teknik sapuan kuas yang pewarnaannya dilakukan secara langsung pada bidang kanvas.

### Analisis Karya

Dalam karya lukisan yang berjudul "Untuk Sang Ayah" ini terdapat berbagai unsur rupa di dalamnya. Dalam lukisan ini banyak nuansa warna yang dihadirkan (*polychromatic*) namun warna yang digunakan lebih cenderung menggunakan warna analogus panas sebab lebih banyak mengkombinasikan warna orange dan kuning terlebih pada pencahayaan.

Pada subjek tenda terlihat lebih kecil apabila dibandingkan dengan figur-figur badut, hal ini karena ingin menghadirkan kesan kedalaman atau jauh pada lukisan sekaligus menjadikan figur-figur badut tersebut sebagai *point of interest*.

Di bagian permukaan tanah diberi warna merah gelap dan kekuningan sebagai efek pencahayaan lampu agar lukisan terkesan dramatis. Bagian latar atau *background* langit diciptakan dengan memadukan warna gelap dan warna terang untuk memunculkan setting waktu. Hal itu diupayakan agar suasana malam tercipta pada karya lukisan. Kemudian pada subjek-subjek bola, drum, kotak-kotak dan juga tenda dihadirkan untuk memberi kesan ramai atau tidak sunyi karena sedang berada pada tempat sirkus.

Selain itu, antara satu dengan yang lainnya terdapat hubungan simbol karena meskipun antara subjek satu dengan yang lainnya berbeda warna, bentuk, dan figur namun jika di pandang tercipta perpaduan yang serasi. Dalam karya ini peletakan subjek antara wujud dan penempatannya terlihat saling mengelompok dari bagian belahan sebelah kiri dengan belahan kanan tetapi tetap terlihat seimbang karena penempatan semua objek disusun saling mengimbangi antara satu dengan yang lain.

Berbagai unsur-unsur rupa yang sudah disusun, dipadukan, dan divisualisasikan telah menjadi sebuah keserasian tersendiri dari karya ini. Adanya kesesuaian objek yang berbeda-beda dan saling memiliki keterkaitan menjadi hubungan fungsi maka dari itu menjadi harmony atau keserasian tersendiri dari karya lukis ini. Penulis melakukan penataan komposisi warna, menyusun irama, menghadirkan *center of interest* dan yang

lain sebagai upaya untuk membentuk kesatuan (unity).

Makna yang terkandung dalam karya berjudul "Untuk Sang Ayah" di atas adalah sebagai berikut: suasana drama telah dimunculkan dalam lukisan ini di mana seorang anak laki-laki sedang menyembunyikan kedua tangannya di belakang sambil menggenggam sebuah kantong hadiah kecil atau cinderamata dan mengantongi 2 buah permen tongkat. Anak remaja tersebut mewakili makna kerinduan seorang anak untuk memberikan sebuah penghargaan kepada ayahnya yang berprofesi sebagai badut. Suasana terang yang mengelilingi tenda sirkus, kotak kayu berbentuk kubus, bola-bola dan tabung menyimbolkan suasana malam di pesta pagelaran sirkus yang ramai. Seorang ayah digambarkan sedang duduk santai di atas tong kayu sambil membaca koran, kemudian memakai topi laken dan menggigit cerutu seolah-olah ia tidak memperhatikan anak di sebelahnya membawakan hadiah kecil. Anjing berdandan badut yang juga hadir menemani ayah badut tersebut seakan terlihat tercengang sambil menaikkan dagunya menatap ekspresi wajah anak tersebut. *Background* langit berwarna gelap dan terang menandakan bahwa langit tersebut tersoroti oleh cahaya lampu dari dalam tenda-tenda tersebut. Lampu itu di lukiskan berwarna pink kekuningan supaya terkesan terang di suasana pesta sirkus tersebut.

Jadi, makna secara keseluruhan dari lukisan tersebut adalah sebuah simbolisasi bahwa figur bapak yang diberi ucapan terimakasih dari anaknya di mana menyimbolkan bahwa jaman sekarang banyak orang yang membanting tulang demi kebutuhan anaknya namun orang tersebut kadangkala penghasilannya tidak cukup oleh



karena itu dia hanya bisa berhutang, tetapi janjinya tidak terpenuhi padahal itu untuk kebutuhan anaknya dan digambarkan dengan badut.

Badut tersebut juga menyimbolkan karakter orang jaman sekarang yang suka bertingkah laku konyol karena tidak pernah menepati janji biasanya orang tersebut juga bukan bermaksud jahat tetapi karena kebutuhan anaknya. Jadi, di samping dalam satu sisi negatif badut itu banyak punya beban hutang kemana-mana tetapi dalam satu sisi positif ia berkorban demi segala kebutuhan anaknya.

## Karya 2



### Spesifikasi Karya

Judul : Memiliki dunia Sendiri  
Media : Cat Minyak pada Kanvas  
Ukuran : 60 cm x 80 cm  
Tahun : 2012

### Deskripsi Karya

Lukisan dengan judul "Memiliki Dunia Sendiri" di atas terdapat subjek badut dengan bentuk yang lucu. Wajah badut tersebut tersenyum lebar, bermakeup tebal, berhidung tomat, berbola mata biru kehijauan dan beralis tebal kecokelatan. Pada bagian sekitar mulut badut dilapisi dengan make up berwarna merah. Subjek badut tersebut mengenakan kostum baju berkerah dengan garis

warna-warni dan dilapisi jass berwarna abu-abu kehitaman di mana terdapat 2 kancing baju yang bersebelahan. Badut tersebut juga mengenakan wig kribo berwarna orange kekuningan. Selain itu, badut tersebut juga mengenakan rok kombinek berwarna putih dengan kaos kaki bergaris kuning dan biru lalu sepatu berwarna merah dengan sol putih. Badut tersebut dalam posisi duduk merentangkan kedua kakinya sambil tangan kiri memegang sebuah balon merah.

Di depan badut tergeletak sebuah mainan kotak puzzle dalam keadaan 2 kepingan yang sudah lepas terdapat atas permukaan lantai berupa kayu parket berwarna cokelat kemerahan. Pada bagian dinding belakang terdapat 2 subjek orang sedang menengok keluar yang berdiri di depan pintu. Lukisan ini dibuat dengan cat minyak pada kanvas, menggunakan teknik sapuan kuas yang pewarnaannya dilakukan secara langsung pada bidang kanvas.

### Analisis Karya

Dalam karya lukisan yang berjudul "Memiliki Dunia Sendiri" ini, penulis menggunakan unsur rupa yang membentuk karya ini. Secara perbentukan subjek badut ini kalau dikonstruksi garis imajiner memberikan kesan segitiga sama sisi yang memberikan kesan kestabilan. Kemudian dinding belakang, pada dinding sebelah kiri terdapat warna kuning dan kemerahan tujuannya menciptakan efek cahaya pada lukisan. Setelah itu, garis-garis pilar kayu yang arahnya ke belakang semakin menyempit memberi kesan ruangan tersebut menggambarkan tampak jauh dan luas. Pada lukisan ini, sengaja juga membuat figur 2 orang yang sedang ingin keluar terlihat lebih kecil apabila dibandingkan dengan figur badut supaya memberikan kesan jauh.

Figur utama orang ini diciptakan agak besar hampir menutupi bidang gambar memberikan kesan figur badut sangat sentral sekaligus menjadi point of interest dari karya ini. Hal itu dimaksudkan agar figur badut menjadi sesuatu yang sangat dominan. Subjek dinding di belakang dan di samping memberikan kesan bahwa badut tersebut berada di sebuah ruangan yang sangat besar semacam di ruangan hole atau auditorium. Keseimbangan yang dimanfaatkan pada karya lukis diatas adalah keseimbangan simetris, karena belahan subjek badut yang melebarkan kakinya diimbangi dengan warna pada subjek balon berwarna merah dan 2 orang di depan pintu sebagai penyeimbang sehingga tidak tampak berat sebelah.

Berbagai unsur-unsur rupa yang sudah disusun, dipadukan, dan divisualisasikan telah menjadi sebuah keserasian tersendiri dari karya ini. Adanya kesesuaian objek yang berbeda-beda dan saling memiliki keterkaitan menjadi hubungan fungsi maka dari itu menjadi harmony atau keserasian tersendiri dari karya lukis ini. Ini dilakukan untuk melakukan penataan komposisi warna, menyusun irama, menghadirkan center of interest dan yang lain sebagai upaya untuk membentuk kesatuan (unity).

Makna yang tersirat dalam lukisan yang berjudul "Memiliki Dunia Sendiri" adalah sebagai berikut: Subjek utama badut berkostum aneh, sedang memegang sebuah balon berwarna merah dan menatap ke depan dengan pandangan kosong. Subjek puzzle di hadapan di depan badut bersama 2 kepingan yang lepas dan sebuah balon merah dipegang di tangan kiri mempresentasikan sebuah mainan yang menjadi kesenangan pribadi dan tanpa harus melengok keluar. Kemudian 2 sosok

manusia terlihat dari jauh sedang menengok keluar pintu terbuka dimana mereka telah memberi sebuah isyarat untuk mengajak keluar.

Jadi makna keseluruhan dari lukisan "Memiliki Dunia Sendiri" di atas menyimbolkan sebagai orang yang tidak suka akan bersosialisasi. Bilamana seseorang tersebut malah lebih senang dengan zona nyamannya sendiri dan tidak mau bergaul dengan orang lain. Kebanyakan orang dengan karakter seperti itu sering terasingkan. Oleh karena itu, orang yang seperti ini memang menunjukkan kemiripan terhadap karakter badut "White face". Jika secara visual badut tersebut berwatak serius, sok tahu, sombong, dan congak.

Orang yang sombong sering mementingkan dirinya sendiri. Ia lebih senang bergumul dengan kesibukan pribadinya. Biasanya orang di sekitarnya enggan untuk mendekati ataupun mengajak berkomunikasi orang lain. Berlaku sombong, sok tahu, dan congak di masyarakat menghalangi kedekatan dengan sekitarnya, ia sulit mendapatkan teman.

### Karya 3



#### Spesifikasi Karya

Judul : Nggak Bisa *Move On*

Media : Cat Minyak pada Kanvas

Ukuran : 60 cm x 80 cm

Tahun : 2012

### **Deskripsi Karya**

Lukisan dengan judul "Nggak bisa *Move On*" di atas terdapat satu subjek badut. Dalam karya lukis ini terdapat seseorang yang bermake up badut. Badut itu berwarna kulit putih keabuan dan bibirnya berkerut. Orang tersebut sedang memegang sepasang tangan dengan cat kuku berwarna hitam yang menutupi kedua buah matanya dari arah belakang. Selain itu, terdapat 2 buah tangan lagi yang mendekap pada bagian bawah pundak figur tersebut. Pada subjek badut terlihat sedang mengenakan jaket hangat dan topi bundar yang melingkar di atas kepalanya.

Latar atau background dari karya ini secara keseluruhan menggunakan warna hitam pekat. Lukisan ini dibuat dengan cat minyak pada kanvas, menggunakan teknik realis dan sapuan kuas yang pewarnaannya dilakukan secara langsung pada bidang kanvas.

### **Analisis Karya**

Dalam karya lukisan yang berjudul "Nggak bisa *Move On*" ini, penulis menggunakan berbagai unsur rupa untuk membentuk karya ini. Secara perbentukan subjek badut ini kalau dikonstruksi garis imajiner memberikan kesan persegi panjang yang memberikan kesan dinamis. Kemudian latar atau background bagian belakang dibuat dengan warna hitam pekat memberi kesan horor atau menakutkan.

Keseluruhan bagian karya ini lebih dominan menggunakan warna hitam dan putih saja karena pada lukisan ini menggunakan mode sephia. Di samping itu, pada bagian hidung diberi warna lebih mencolok yaitu berwarna merah dengan tujuan sebagai aksen atau memberikan sebuah penekanan pada bentuk sekaligus menjadi point of interest pada lukisan.

Figur utama orang ini diciptakan agak besar hampir menutupi seluruh bidang gambar memberikan kesan figur badut menjadi sangat sentral. Keseimbangan yang dimanfaatkan pada karya lukis di atas adalah keseimbangan simetris, karena belahan subjek badut yang sedang menutupi kedua matanya terlihat berimbang antara kiri dengan kanan sehingga tidak tampak berat sebelah.

Berbagai unsur-unsur rupa yang sudah disusun, dipadukan, dan divisualisasikan telah menjadi sebuah keserasian tersendiri dari karya ini. Adanya kesesuaian objek yang berbeda-beda dan saling memiliki keterkaitan menjadi hubungan fungsi maka dari itu menjadi harmony atau keserasian tersendiri dari karya lukis ini. Ini dilakukan untuk melakukan penataan komposisi warna, menyusun irama, menghadirkan center of interest dan yang lain sebagai upaya untuk membentuk kesatuan (unity).

Makna yang tersirat dalam lukisan yang berjudul " Nggak Bisa *Move On* " adalah sebagai berikut: subjek utama lukisan ini adalah seorang yang sedang ditutupi oleh dua buah tangan dari arah belakang. Selain dua tangan yang menutupi mata ada 2 tangan lain lagi sedang menyergap dari arah belakang tepatnya di bawah pundak badut. Sergapan-sergapan itu tidak begitu jelas siapa orangnya karena di belakangnya tampak gelap gulita. Dua buah tangan yang mendekapi badut tersebut merepresentasikan sebuah genggamannya yang mengikat dengan kuat hingga badut itu sama sekali tidak dapat membuka keduatannya.

Jadi makna keseluruhan dari lukisan "Nggak Bisa *Move On* " di atas adalah seseorang yang mempunyai masa lalu yang buruk seperti pernah melakukan tindak kejahatan kepada orang

lain akhirnya ia tak dapat melupakannya, maka itu kebanyakan mereka akan sulit menatap masa depan. Arti kata 'Move On' sendiri yaitu melupakan masa lalu. Kata 'Nggak Bisa Move On' berasal dari bahasa pergaulan anak-anak remaja yang mengandung makna tidak bisa melupakan masa lalunya. Pada karya lukisan ini mengacu pada sebuah masa lalu yang buruk. Siapapun yang memiliki masa lalu yang buruk selalu terganggu pikirannya. Karakter yang seperti itu sangat mirip dengan badut Auguste atau Joker dimana memiliki watak anarkis, agak gila, dan bodoh. Orang yang memiliki masa lalu yang buruk bisa saja ia melakukan perbuatan-perbuatan di luar aturan bahkan membuat kekacauan.

Adapun karya lain yang belum ditampilkan yakni karya yang berjudul "Badut Koruptor" dimana mengungkapkan tentang politik yang rakus, lalu "Kehilangan Diriku" yang mengungkapkan tentang orang yang lupa akan diri sendiri, "Besar Mulut daripada Otak" menggambarkan tentang pemimpin yang tidak menepati janji, kemudian lukisan yang berjudul "Topeng Asliku" yaitu sebuah simbolisasi tentang kepura-puraan seseorang, "Mafia Duit" bermakna orang yang berkuasa dengan uang, dan karya terakhir karya lukisan yang berjudul "Fedofilia" bermaknakan tentang tindak kejahatan terhadap anak-anak di bawah umur.

## SIMPULAN

Proyek studi dengan tema "Badut Sebagai Simbol Perilaku Menyimpang Pada Kehidupan Sosial dalam Seni Lukis" menghasilkan sembilan karya lukis yang mengarah dalam penggambaran perilaku menyimpang pada kehidupan sosial khususnya di Indonesia. Aliran seni lukis yang

digunakan dalam membuat karya ini adalah surrealistik dengan sapuan kuas yang pewarnaannya dilakukan secara langsung pada bidang kanvas. Sembilan karya yang dihasilkan penulis tersebut berukuran variasi, yakni dua lukisan berukuran 80 cm x 60 cm, tiga lukisan berukuran 60 cm x 80 cm, tiga lukisan berukuran 80 cm x 100 cm dan satu lukisan berukuran 100 cm x 80 cm. Media yang digunakan dalam pembuatan karya seni lukis adalah cat minyak pada kanvas.

Makna yang tersirat pada karya lukisan penulis berisikan tentang berbagai watak atau karakter seseorang yang menyebabkan ia terdorong untuk bertingkah laku jahat atau berperilaku menyimpang dan itu terjadi dalam kehidupan sosial. Perilaku menyimpang adalah perilaku sejumlah orang yang dianggap tercela atau di luar batas dimana perbuatan tersebut telah mengabaikan norma dan tidak mematuhi patokan baku (aturan) dari masyarakat.

Keunikan yang diciptakan dalam berkarya seni lukis melalui Proyek Studi ini adalah perilaku menyimpang masyarakat pada kehidupan sosial dapat disimbolisasikan sebagai tokoh-tokoh badut dengan salah satunya seperti badut *White face* yang memiliki karakter serius, sok tahu, sombong dan congak. Sifat karakter manusia seperti "*White face*" inilah yang menimbulkan berbagai masalah sosial seperti perpecahan, kejahatan, perseteruan antar ras, agama, suku bangsa, perbedaan pendapat dan lain sebagainya. Selain itu, orang-orang dan tokoh-tokoh pelaku tindak kejahatan di kehidupan masyarakat juga hampir mirip dengan sifat tokoh badut Auguste yang lebih dikenal sebagai Joker. Auguste atau Joker memiliki karakter anarkis, sedikit gila, bodoh. Seperti tokoh

yang di tampilkan di film Batman, joker menimbulkan banyak keresahan dan merugikan banyak orang.

### Saran

Dengan disusunnya laporan sekaligus penyelenggaraan pameran proyek studi dari penulis, maka diharapkan dapat membukakan mata hati sekaligus memberikan sebuah dorongan semangat kepada seluruh akademisi Unnes dalam berkarya khususnya di bidang seni lukis. Kepada seluruh akademisi seni rupa di UNNES diharapkan dapat lebih kreatif dalam bereksplorasi sehingga menumbuhkan lahirnya berbagai inovasi baru setiap berkarya seni lukis.

Dalam pengalaman berkarya seni selama ini tentunya selalu menemui berbagai macam kesulitan, kesukaran, dan kegagalan. Dengan melalui hal seperti itu maka dapat membangkitkan perasaan emosi sendiri hingga penulis dapat memunculkan sebuah ide badut yang menjadi sumber inspirasi. Oleh karena itu, dalam berkarya seni kita mampu mengungkapkan ide atau gagasan dengan berani menyentuh situasi sosial, politik dan ekonomi masyarakat yang sedang, pernah ataupun mungkin akan terjadi pada kondisi kehidupan sosial di Indonesia saat ini.

Semua seniman memiliki gaya dan ciri khas masing-masing dalam berkarya, tergantung bagaimana sistem mereka dalam menggali potensi masing-masing agar dapat menghadirkan karya yang menarik bagi perhatian para publik.

### DAFTAR PUSTAKA

Anti-Tank. 2014. *Si Badut Yudhoyono*. [www.antitankproject@yahoo.co.id](http://www.antitankproject@yahoo.co.id) Diakses pada tanggal 2 Februari 2014

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Basrowi. 2005. *Pengantar Sosiologi*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Bastomi, Suwaji, 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: Penerbit IKAPI Semarang Press.

Damajanti, Irma. 2007. "Konservasi Prevetif Karya Seni Lukis bagi mahasiswa Seni". dalam *Jurnal Ilmu Seni & Estetika-FSRD- Institut Teknologi Bandung Volume 1 No 3 2007*. Hlm.391-400.

Darmawan, Budiman, 1987. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: GBPP. Ganeca Exact.

Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya* ed. Kedua. Bandung: Penerbit ITB.

Farid, S. 2013. *Filosofi Badut*. Bandung: STISI.

Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*, NewJersey: Prentice-Hall, Inc, hal 308.

Hadi Pratiwi, Poerwanti. 2012. "Kehidupan Sosial Manusia", *Makalah* dalam diskusi pengembangan materi ajar. FIS UNY.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1994, Jakarta: Edisi II Depdikbud Balai Pustaka.

Primadi. 1980. *Tinjauan Galeri Seni Lukis dan Café*.

Kartika, Sony Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*, Bandung: Penerbit Rekayasa Sains

- Kondra, I Wayan. 2004. Estetika Seni Lukis Ekspresionis Affandi, *Tesis* Program pasca Sarjana Universitas Udayana Denpasar.
- Kurniawati, Suci. 2014. *Pancasila dan Kewarganegaraan*, SMP kelas 9: Jakarta. DEPDIKNAS.
- Langer, Basuki. 1987, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana.
- Muhad. 2012. *Baju Badut, Badut Sulap*. <http://blogspot.com/>
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya SMA Jilid 3*, Erlangga. Jakarta: Ciracas.
- Rondhi, Moh dan Anton Sumartono. 2002." Tinjauan Seni Rupa 1". *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES*.
- Rohmat, Nur. 2011. "Melukis sebagai sarana bermain untuk Mengembangkan Kreativitas bagi Anak-anak Autis di SLB Kota Semarang". dalam *Imajinasi, Jurnal Seni Volume 7*. No.1 Januari 2011. Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Semarang Volume 7,
- Sabtono dan Petrus. 2011. *Proses Belajar Mengajar Kelas 7*. SMPK Santo Yoseph, Denpasar.
- Salam, S. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Siregar, Aminudin TH dan Enin Supriyanto (ed.). 2006. *Seni Rupa Modern Indonesia : Esai-esai Pilihan*. Jakarta: Nalar.
- Soedarso Sp. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: CV Studio Delapan Puluh Enterprise dan Badan Penerbit ISI
- Sumartono, dkk. 2009. *Seni rupa dan Desain: "Sejarah Kebudayaan Indonesia"*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Sunarto, Van. 2014. "Menentukan Makna, Perbuatan, & Referensi" *Kata Hidung*". Pekanbaru: Tugas Semantik Universitas Riau.
- Sunaryo, Aryo, 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa. Unnes.
- Suryahadi, Agung. 2008. *SENI RUPA: Menjadi Sensitif, Kreatif, Aspiratif, dan Produktif jilid 1*", Jakarta, DEPDIKNAS.
- Tanudjaja, Bedjo. 2004. "Punakawan Sebagai Media Komunikasi Visual. dalam Nirmana", *Jurnal Vol.6*, No 1, Januari 2004. Fakultas Seni dan Desain- Universitas Kristen Petra Volume 6, No 1 Januari 2004. Hlm. 36-51
- Tim Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi IV*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wollheim 1992. R. *Freud and the Understanding of Art*. in Neu, J. hal.249-266.