

**GANGGUAN JIWA DALAM KARYA
SENI LUKIS REALIS KONTEMPORER**

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:
NOVENDRA
1201106/2012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

KARYA AKHIR


**GANGGUAN JIWA DALAM KARYA SENI LUKIS
REALIS KONTEMPORER**

Nama : Novendra
NIM : 1201106
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni


Padang, 03 Agustus 2017

Disetujui Oleh :

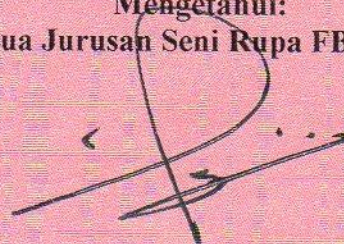
Pembimbing I


Drs. Erfahmi, M.Sn
NIP. 19551011.198303.1.002

Pembimbing II


Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn
NIP. 19690808.200312.1.002

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa FBS UNP,



Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni

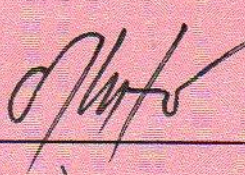
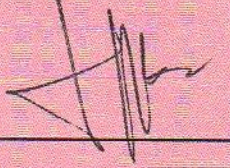
Universitas Negeri Padang

Judul : **Gangguan Jiwa dalam Karya Lukis
Realis Kontemporer**

Nama : **Novendra**
Nim : **1201106**
Program Studi : **Pendidikan Seni Rupa**
Jurusan : **Seni Rupa**
Fakultas : **Bahasa dan Seni**

Padang, 03 Agustus 2017

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Abd. Hafiz, M. Pd NIP. 19590524.198602.1.001	1. 
2. Sekertaris	: Dra. Jupriani, M.Sn NIP. 19631008.199003.2.003	2. 
3. Anggota	: Ir. Drs. Heldi, M.Si. Ph.D NIP. 19610722.199103.1.001	3. _____

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novendra
NIM : 1201106
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul "Gangguan Jiwa dalam Karya Seni Lukis Realis Kontemporer" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2017

Saya yang menyatakan,



Novendra

NIM. 1201106

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahim....

**Perjuangan merupakan pengalaman berharga yang
dapat menjadikan kita manusia yang berkualitas**

Yang utama dari segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan , membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya karya akhir yang ederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Ibunda Nurlina dan Ayahanda Saparudin yang tercinta...

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiasda terhingga kupersembahkan karya sederhana ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk ibu dan ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendo'akanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terimakasih ibu, terimakasih ayah..

My brother n Sister...

Untuk adik-adikku, tiada hal yang paling mengharukan selain dari saat melihat kalian berkumpul bersama tanpa saling bertengkar, saling mendukung, dan melindungi satu sama lain, terimakasih telah menjadi bagian dari proses perjalananku, dan juga do'a dan dukungan kalian selama ini. Untuk adik kandungku Zainudin, Azriyani Maaf belum bisa menjadi panutan untukmu seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua.

My Friend...

Buat sahabatku, Rio Febrian A , Isman Nahri SP, Darwin, Febbrizal, Sukry Rozar, Destry R, Tri Suci , dan semua angkatan seni rupa 12 terimakasih atas bantuan, do'a, nasehat, hiburan, traktiran, dan semangat yang kalian berikan selama aku kuliah, aku tidak akan melupakan yang telah kalian lakukan selama ini. Buat anak-anak markas 13 K "Medi, Arif S, Reza, Hafis, Rafki, Mawan, dan Anak Kontrakan Parak Karakah, Kabul Suko Group, Iqbal, Acil, Adek dan Pak Herry." terimakasih atas bantuan kalian, candaan kalian, semangat kalian, aku tidak akan melupakan kalian.

Dosen Pembimbing Tugas Akhirku...

Pak Erfahmi dan Pak Yasrul Sami B selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir saya, terimakasih banyak Pak, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati , sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran Bapak selama ini. Pak Yusron Wikarya, selaku Pembimbing Akademis, dan Dosen Penguji Pak Abd. Hafiz, Pak Heldi, dan Ibu Jupriani, serta seluruh Dosen Pengajar di Jurusan Seni Rupa, terimakasih banyak untuk semua ilmu, didikan, dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami..

Serta semua pihak yang telah membantu selama penyelesaian tugas akhir ini..

Thanks for Everithing...

Novendra

ABSTRAK

Novendra : Gangguan Jiwa dalam Karya Seni Lukis Realis Kontemporer

Tujuan penciptaan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam bentuk gangguan jiwa ke dalam karya seni lukis realis kontemporer.

Metode penciptaan karya seni, menggunakan lima tahap yaitu tahap persiapan, tahap elaborasi, tahap sintesis, tahap realisasi konsep dan tahap penyelesaian pameran karya lukis yang telah dibuat. Dalam penciptaan karya, menggunakan cat *acrilic* di atas kanvas dengan teknik sapuan kuas serta menggunakan warna-warna yang sesuai dengan objek. Corak yang digunakan adalah corak Kontemporer yaitu sebuah corak dimana karya tersebut mengikuti perkembangan modern atau yang disebut kekinian.

Sepuluh karya yang dibuat mewakili tema yang diangkat. Bercerita tentang Gangguan Jiwa, dimana gangguan jiwa tersebut menjadi pandangan negatif dimasyarakat, yang seharusnya diberi perhatian khusus dan dihargai walaupun mereka memiliki gangguan jiwa.

Kata Kunci: Gangguan Jiwa, Seni Lukis, Realis Kontemporer.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berupa sepuluh karya lukisan dengan tema *Gangguan Jiwa dalam Karya Seni Lukis Realis Kontemporer*. Shalawat beriring salam tidak lupa penulis kirimkan untuk pembawa cahaya dari kegelapan sampai kepada kehidupan yang kini penuh dengan anugrah yakni nabi Muhammad SAW.

Hasil karya lukisan tentang gangguan jiwa ini bisa dilihat oleh penikmat seni, dan dapat memberikan informasi dan pembelajaran berharga bagimasyarakat. Selanjutnya tidak lupa ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya akhir ini, antara lain:

1. Bapak Drs. Syafwan, M.Si selaku Ketua Jurusan dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn selaku sekretaris Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir ini.
2. Ibu Dra. Zubaidah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
3. Bapak Drs. Eswendi, M.Pd. selaku Penasehat Akademik.
4. Bapak Drs. Erfahmi, M.Sn dan Yasrul Sami, S.Sn, M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dari mereka baik itu kognitif, efektif, dan psikomotor.
5. Tim penguji, Drs. Abd. Hafiz, M.Pd, Dra. Jupriani, M.Sn, dan Ir. Drs. Heldi, M.Si. Ph.D. yang telah membantu memberikan masukan, saran dan kritikan dalam kesempurnaan laporan karya akhir ini.
6. Bapak Drs. Mediagus, sebagai koordinator Tugas Akhir yang telah mengarahkan, memberikan bantuan, dan yang telah berbaik hati dalam kesempurnaan laporan karya akhir ini.
7. Bapak dan Ibu dosen seni rupa UNP yang selalu memberikan masukan, ilmu, pengetahuan dan pembelajaran berharga bagi penulis.
8. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan laporan karya akhir ini.

Semoga karya akhir ini dapat memberikan manfaat untuk setiap masyarakat, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan untuk kelengkapan dan kesempurnaan laporan karya akhir ini.

Penulis,

Novendra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas	3
D. Tujuan dan Manfaat	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan	7
1. Pengertian Gangguan Jiwa/Mental	9
2. Pendrita Gangguan Jiwa/Mental	10
3. Bentuk-bentuk Gangguan Jiwa/Mental.....	10
B. Landasan Penciptaan	15
1. Pengertian Seni.....	15
2. Keindahan	17
3. Seni Rupa	18
4. Unsur-unsur Seni Rupa	19
5. Prinsip-prinsip Seni Rupa	22
6. Seni Lukis.....	23
7. Gaya Dalam Seni Lukis	25
8. Seni Lukis Realis Kontemporer	25
C. Tema/Ide/Judul.....	29
D. Konsep Perwujudan.....	31
BAB III METODE / PROSES PENCIPTAAN	
A. Perwujudan Ide-ide Seni	30
1. Tahap Persiapan	30
2. Tahap Elaborasi.....	30
3. Tahap Sintesis	31
4. Realisasi Konsep	31
5. Tahapan Penyelesaian	32
B. Kerangka Penciptaan.....	33

BAB IV	DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	
	Karya Satu	35
	Karya Dua.....	37
	Karya Tiga	39
	Karya Empat.....	41
	Karya Lima	43
	Karya Enam	45
	Karya Tujuh.....	47
	Karya Delapan	49
	Karya Sembilan	51
	Karya Sepuluh	53
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	55
	B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Mind Game</i>	5
2. <i>Contoh Gambar</i>	9
3. <i>Kerangka Penciptaan</i>	33
4. <i>Sebatang Kara</i>	35
5. <i>Predator Anak</i>	37
6. <i>Fedofilia</i>	39
7. <i>Sensor</i>	41
8. <i>Kelewat Batas</i>	43
9. <i>Depresi</i>	45
10. <i>Halu</i>	47
11. <i>Kosong</i>	49
12. <i>Patah Hati</i>	51
13. <i>Kerangkeng</i>	53
14. <i>Sketsa Karya Satu</i>	59
15. <i>Sketsa Karya Dua</i>	59
16. <i>Sketsa Karya Tiga</i>	59
17. <i>Sketsa Karya Empat</i>	59
18. <i>Sketsa Karya Lima</i>	60
19. <i>Sketsa Karya Enam</i>	60
20. <i>Sketsa Karya Tujuh</i>	60
21. <i>Sketsa Karya Delapan</i>	60
22. <i>Sketsa Karya Sembilan</i>	60
23. <i>Sketsa Karya Sepuluh</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Sketsa Karya.....	59
Sketsa Satu.....	59
Sketsa Dua.....	59
Sketsa Tiga.....	59
Sketsa Empat.....	59
Sketsa Lima.....	60
Sketsa Enam.....	60
Sketsa Tujuh.....	60
Sketsa Delapan.....	60
Sketsa Sembilan.....	60
Sketsa Sepuluh.....	60
Lampiran 2. Foto Pameran.....	61
Foto bersama dosen pembimbing.....	61
Foto Bapak Ketua Jurusan Seni Rupa.....	61
Foto bersama pengunjung.....	62
Foto bersama Ketua Jurusan Seni Rupa.....	62
Foto bersama pengunjung Sendratasik.....	63
Foto Buku Tamu.....	63
Lampiran 3. Kegiatan Konsultasi Pembimbing 1.....	64
Kegiatan Konsultasi Pembimbing 2.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia diciptakan sebagai makhluk yang lebih sempurna dibandingkan makhluk hidup lain. Manusia dibekali dengan akal dan fikiran agar dapat mengelolah semua yang ada di bumi. Dengan akal dan fikiran yang dimiliki, manusia mampu berbuat dan mengatasi semua keperluan hidupnya, baik jasmani maupun rohani. Memang tidak mungkin manusia dapat menghindar dari kepungan berbagai persoalan seputar kehidupannya. Bagi yang berfikir secara jernih, dia akan biasa mengatasi segala masalah-masalah hidup, sedangkan yang tidak mampu bertahan akan kerasnya kehidupan maka beberapa hal mungkin akan terjadi pada manusia tersebut seperti bunuh diri, melakukan kriminalitas, bahkan terjadinya gangguan kejiwaan atau gangguan mental.

Terlepas dari perkembangan dunia medis di bidang kejiwaan, masih ditemukan penderita gangguan jiwa dipasung oleh keluarganya. Terkait hal tersebut, Kota Padang mengeluarkan peringatan kepada pihak keluarga penderita gangguan jiwa yang dipasung. Pihak keluarga akan dipidanakan oleh Pemko Padang jika di tahun 2017, masih terdapat praktek pemasungan kepada orang dengan gangguan jiwa (ODGJ). Pemerintah Kota Padang akan menempuh jalur hukum kepada kepala keluarga yang akan memasung anggota keluarganya di tahun 2017. Hal tersebut terdapat dalam Haluan, Jum'at (11/08/2017):

Dari data Dinas Sosial, setiap tahun terjadi peningkatan praktek yang signifikan dilakukan oleh pihak keluarga. Tahun 2014,

Dinas Sosial berhasil mengevakuasi 2 ODGJ dari pemasangan. Di tahun 2015 meningkat 100 persen menjadi 4 orang dan di tahun 2016 juga meningkat menjadi 8 orang. Dijelaskannya, ODGJ termasuk WNI yang juga memiliki hak untuk hidup nyaman dan bebas tanpa penyiksaan. Seperti yang telah diatur dalam Pasal 28 G ayat 2 dan pasal 28 I UUD 1945. Kemudian pada UU HAM Pasal 4 No 39 Tahun 1999 juga mengatur pidana kepada pihak keluarga yang memasung anggota keluarganya diancam dengan kurungan maksimal 8 tahun penjara.

Beranjak dari persoalan yang semakin majemuk, maka penulis mencoba mencermati lingkungan sekitar sehingga mendorong penulis untuk mengangkat gangguan jiwa ke dalam karya seni lukis. Penulis tertarik untuk menjadikan para gangguan jiwa sebagai subjek lukisan karena penulis melihat sesuatu kegelisahan yang ada pada orang gangguan jiwa tersebut. Biasanya disebabkan oleh faktor masalah ekonomi, keadaan rumah tangga yang broken home, para korban perkosaan, tindak asusila, putus cinta, bangkrutnya suatu usaha, disantet orang, dan masih banyak lagi.

Sebagai perwujudannya penulis mencoba membawa dan mengangkat masalah tersebut ke dalam karya lukis, konsep perwujudan yang penulis ambil adalah perilaku gangguan jiwa seperti, berteriak, marah, sedih, menyendiri, dan masih banyak lagi aktivitasnya yang penulis jadikan sebagai karya melalui seni lukis dengan corak seni lukis kontemporer.

Seni kontemporer merupakan karya seni yang mengangkat masalah-masalah dalam kehidupan manusia yang sedang hangat dibicarakan pada saat ini. Alasan penulis memilih seni kontemporer karena tidak terikat dengan aturan-aturan yang sudah ada sebelumnya, dan seni kontemporer mengangkat tentang fenomena kekinian. Dalam berkarya akhir ini, penulis akan

menggunakan gaya kontemporer sebagai wujud pengembangan gaya-gaya sebelumnya.

Penulis ingin memperlihatkan bentuk-bentuk dan perilaku para orang gangguan jiwa secara nyata. Melalui karya ini penulis mengungkapkan bahwa orang yang mengalami gangguan jiwa adalah manusia juga dan pantas mendapat perhatian dan dihargai walaupun mereka memiliki kekurangan sebagai manusia. Dengan memilih tema dan objek perilaku orang gangguan jiwa, penulis member judul karya akhir **“Gangguan Jiwa dalam Karya Seni Lukis Realis Kontemporer”**.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Banyak hal yang dapat dicatat dari para orang gangguan jiwa ini, mulai dari makan disembarang tempat, tidur dijalan, sikap acuh pada lingkungan sekitar, hidup tanpa beban, berjalan berkilo-kilometer dan masih banyak lagi. Berdasarkan uraian di atas muncul ide untuk memvisualisasikan orang gangguan jiwa ke dalam lukisan yang bergaya kontemporer.

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, ide penciptaan dapat dirumuskan yaitu, “Bagaimana memvisualisasi kehidupan gangguan jiwa dalam karya seni lukis realis kontemporer.

C. Orisinalitas

Karya yang divisualisasikan merupakan hasil karya sendiri, baik itu dari objek dan bentuk visual ataupun pesan yang disampaikan. Perbedaan dari karya-karya yang pernah ada, sehingga bentuk karya penulis adalah orisinal atau asli.

Seni lukis khususnya seni rupa sudah memiliki banyak gaya sehingga tidak memungkinkan untuk menciptakan gaya baru, untuk itu karya yang dibuat merujuk kepada seniman-seniman besar tanpa meniru persis karya seniman tersebut. Seniman rujukan yang menjadi panduan dalam berkarya adalah Agus Suwage yang merupakan seniman besar yang memiliki gaya realis kontemporer yang menjadi pendorong semangat dalam berkarya.

Pembeda karya yang dibuat dengan seniman tersebut adalah pada bagian teknik dan pewarnaan. Untuk teknik menggunakan sapuan kuas yang sedikit halus berbeda dengan Agus Suwage yang memiliki sapuan kuas yang sedikit ekspresi dan spontan. Sedangkan untuk pewarnaan, Agus Suwage sendiri cenderung menggunakan warna keputih-putihan sedangkan warna yang dibuat pada penciptaan karya ini, lebih cenderung menggunakan warna hitam serta sedikit lebih gelap. Karya Agus Suwage lebih cenderung memilih *subject matter* kepada figur-figur manusia, sedangkan karya penulis yang dibuat lebih cenderung pada bagian tubuh manusia seperti, wajah, lengan, kaki, dan badan. Persamaan karya yang dibuat dengan Agus Suwage adalah sama-sama dua dimensi serta menggunakan gaya lukisan kontemporer. Agus suwage lahir di Purworejo, Jawa Tengah, 14 April 1959. Agus Suwage merupakan salah satu seniman kontemporer terkemuka di Indonesia saat ini. Sejak akhir tahun 1980-an ia aktif berkiprah dalam peta seni rupa kontemporer. Potret diri merupakan “trademark” karya seni rupa Agus Suwage yang merupakan hasil pengolahannya yang intens untuk menghadirkan sejumlah persoalan; tubuh, gender, seni rupa, citra fotografi, persoalan sosial-politik, sejarah, eksistensi diri

manusia, kritik sosial, hingga kritik diri. Agus Suwage kini menetap di Yogyakarta bersama istri, seniman Titarubi dan dua orang anaknya.



Gambar 1

Mind Game

Karya Agus Suwage

Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Agus_Suwage.

Karya di atas merupakan salah satu karya Agus Suwage yang berjudul *Mind Game*. Agus Suwage memindahkan semua peristiwa yang dialami secara langsung maupun tidak langsung. Agus Suwage berusaha merasakan apa yang dirasakan orang lain, sehingga masalah yang diungkapkan ke atas kanvas merupakan realitas. Seperti dalam karya yang berjudul *Mind Game*, terasa sangat mendukung tafsiran tersebut.

Sebuah *stick* kontrol yang ditancapkan ke dalam kepala Suwage jelas menimbulkan suatu pengertian, bahwa otak atau pikirannya bias dikendalikan oleh siapapun tanpa ada perlawanan dari dirinya. Pada tiap-tiap karya Suwage memiliki cerita secara simbolik tentang perasaan-perasaan yang dialaminya.

D. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan Berkarya

Adapun tujuan dari penciptaan karya akhir ini adalah memvisualisasikan gangguan jiwa dalam karya seni lukis realis kontemporer.

2. Manfaat Berkarya

- a. Memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap penulis terkait tentang gangguan jiwa, baik itu dari segi penyampaian dan lain sebagainya.
- b. Memperluas wawasan bagi masyarakat umum terkait tentang kehidupan gangguan jiwa dalam karya seni lukis kontemporer.
- c. Memberikan ide baru untuk memperkaya kreativitas dalam dunia seni khususnya seni lukis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada kenyataannya dunia seni itu memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Seni memiliki peranan penting untuk kehidupan secara personal bahkan untuk dunia seni itu sendiri. Tanpa adanya seni, segala sesuatu yang dihadirkan di muka bumi akan terlihat hampa, suram dan jelas tidak menarik. Namun dengan adanya seni kehidupan akan terasa lebih menyenangkan dan bergairah.

Apapun yang kita lihat ketika di dalamnya terkandung yang namanya seni, maka ada daya tarik tersendiri untuk itu. Seni selain menampilkan hal-hal yang dianggap memiliki nilai estetika juga mampu menjadi media dalam penyampaian rasa atau sebagai ungkapan ekspresi dari perasaan ataupun imajinasi seseorang. Ketika seseorang mengalami kegelisahan terhadap sesuatu yang ada di sekitarnya atau dalam dirinya sendiri, maka kegelisahan tersebut direspon dan dituangkan ke dalam bentuk karya, baik itu karya dua dimensi ataupun karya tiga dimensi.

Di sinilah penuangkan segala bentuk kegelisahan atau segala sesuatu yang memang ingin disampaikan ke dalam bentuk karya lukisan. Dari tema Gangguan Jiwa dalam karya seni lukis kontemporer, memaparkan dan memvisualisasikan semua ide-ide yang dimiliki dengan judul. (1) *Sebatang Kara*, (2) *Predator Anak*, (3) *pedofilia*, (4) *Sensor*, (5) *Kelewat Batas*, (6) *Depresi*, (7) *Halu*, (8) *Kosong*, (9) *PatahHati*, (10) *Kerangkeng*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis mengemukakan beberapa saran dan juga harapan penulis terhadap pemerintah dan mahasiswa. Saran yang dapat penulis sampaikan antara lain: kepada pihak terkait, baik itu pemerintah kota agar lebih memperhatikan para gangguan kejiwaan atau

gangguan mental yang meresahkan, dengan cara memasukkannya ke dalam panti rehabilitasi tanpa di pungut biaya. Ini bertujuan kebanyakan para penderita gangguan kejiwaan di kota-kota besar berasal dari masyarakat yang mempunyai ekonomi menengah kebawah.

Khususnya bagi seluruh masyarakat dan keluarga agar memberi perhatian khusus kepada para gangguan jiwa atau mental, ini dengan tujuan agar para gangguan mental tidak seperti orang yang terbuang dari keluarganya, salah satu cara dengan memasukkannya kedalam rumah sakit jiwa. Gangguan jiwa bukanlah penyakit menular dan tidak bisa disembuhkan, dengan mendekati diri kepada sang pencipta merupakan salah satu obat pencegah dari penyakit ini.

Untuk mahasiswa seni rupa agar lebih peka dalam membaca situasi dan kondisi yang terjadi disekitar, untuk dijadikan dan di angkat kedalam sebuah karya seni, baik itu seni lukis, grafis atau lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Budiman. 1989. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: PT. Genesha.
- Daryanto. 1998. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Apolo.
- Dermawan, Budi. 1984. *Penuntun Pelajaran Pendidikan Seni untuk SMU cawu 1-3*. Bandung: CV Ganesha.
- Eisman. 2008. *Psikologi dan Arti Warna*. Jakarta: Kompas.
- Gie, The Liang. 1976. *Gafis-Garis Baesar Estetika*. Yogyakarta: Karya.
- Gie, The Liang. 2004. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar.
- Gerald C.Davidson, Jhon M. Neale, Ann M. Kring. 2006. *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Divisi Buku Perguruan Tinggi, PT Raja Grafindo Persada.
- Isroi. 2007. *Trik Desain Persentasi dengan Microsoft Office Power Poin 2003 Tcd*. Jakarta: PT Gramedia
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2007). Edisi Keempat. Jakarta: Balai
- Kartono, Kartini. 1981. *Pantologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Saint.
- Nasbahry Couto & Minarsih. 2009. *Seni Rupa Teori dan Aplikasi*. Padang: UNP Press.
- Prasetyo, Anggoro.2008. *Realita Sosial Sekitar Jembatan Sitinurbaya*. Padang UNP
- Raharjo, J. Budhy 1984. *Seni Rupa*. Bandung: Yrama.
- Soedarso SP. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise bekerja sama Dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sidik, Fajar. 1981. *Tinjauan Seni*. Diklat Kuliah, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia Yogyakarta:Asri Yogyakarta.