

PENERAPAN SIMBOLISME SENI PADA KARYA BERTEMA FENOMENA FLEXING DI MEDIA SOSIAL

Bayyinah Nurrul Haq

Universitas Trilogi

Email: Bayyinah.Nh@Trilogi.Ac.Id

Abstrak

Fenomena *flexing* di media sosial merupakan praktik memamerkan kekayaan dan kemewahan untuk mendapatkan pengakuan dari masyarakat. Seniman menciptakan karya seni bukan hanya sebagai bentuk ekspresi pribadi, tetapi juga sebagai tanggapan terhadap lingkungan sekitar, sehingga seni menjadi sarana untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman. Karya seni yang dihasilkan oleh seniman kerap kali menyimpan simbolisme yang mendalam. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi penerapan simbolisme seni pada karya bertema *flexing*, menggunakan tahapan perancangan yang dipopulerkan oleh Alma Hawkins (1990). Pada perancangan karya menggunakan oil pastel sebagai media utama, pensil warna, dengan medium kertas. Hal ini berdasarkan pertimbangan: 1) kemudahan akses media tersebut, 2) kesederhanaan teknik berkarya pada oil pastel, 3) kurangnya eksplorasi teknik berkarya dengan *oil pastel (soft pastel)*. Tahapan perancangan terdiri dari 1) eksplorasi; 2) Improvisasi, 3) Pembentukan. Tahap eksplorasi menghasilkan pemilihan simbol siluman rubah/*kitsune*, bunga-bunga, lebah, dan *green screen* berbingkai. Tahap Improvisasi menghasilkan eksplorasi teknik *blending*, *impasto*, *stippling* dan *sgraffito* pada media oil pastel di atas kertas untuk mendapatkan bentuk objek yang sudah ditetapkan sebelumnya. Tahap Pembentukan menghasilkan karya akhir berupa lukisan *oil pastel* di atas kertas berukuran 21.5x42cm. mengidentifikasi elemen-elemen simbolis yang digunakan dalam karya seni untuk merepresentasikan fenomena *flexing*, seperti penggunaan warna, objek, dan narasi visual.

Kata Kunci: Simbolisme seni, Penciptaan karya seni, Sosial media, Oil Pastel, Fenomena *flexing*

Abstract

*The flexing phenomenon on social media involves displaying wealth and luxury to gain societal recognition. Artists use art to express themselves and respond to their surroundings, creating pieces with deep symbolism. This study examines the application of artistic symbolism in artworks themed around flexing, using design stages developed by Alma Hawkins (1990). The artwork primarily employs oil pastels alongside colored pencils on paper, chosen for their accessibility, ease of use, and underexplored potential. The design process consists of three stages: exploration, improvisation, and formation. Firstly, in the exploration stage, yielded in symbols such as the fox spirit/*kitsune*, flowers, bees, and a framed green screen were chosen. The improvisation stage explored techniques like *blending*, *impasto*, *stippling*, and *sgraffito* with oil pastels to shape these objects. The formation stage produced the final artwork, a 21.5x42cm oil pastel painting, incorporating symbolic elements to depict the flexing phenomenon through color, objects, and visual narratives.*

Keywords: Art symbolism, Artworks creation, social media, flexing phenomena.

Correspondence author: Bayyinah Nurrul Haq, bayyinah.nh@trilogi.ac.id, Jakarta Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Media sosial menjadi tempat manusia berkerumun dan membagikan bagian - bagian hidupnya pada khalayak. Mereka mendapatkan sebagian dari kehidupan yang dibukakan aksesnya oleh pemilik akun. Karena pemilik akun memiliki kuasa untuk menampakkan bagian mana dari hidupnya dan menyembunyikan bagian lainnya, kehidupan di media sosial dapat dianggap sebagai ilusi. Ketika pembabakan dunia modern dibagi berdasarkan pandemi Covid-19 maka perodesasi kehidupan manusia modern dibagi ke dalam tiga fase besar yaitu masa pra-pandemi Covid-19, era pandemi Covid-19, dan *post* - pandemi Covid -19. Masa pra -pandemi adalah era internet namun hanya sebagian kecil manusia yang mengakses media sosial. Memasuki era pandemi sebagian besar manusia dimasukkan ke dalam suatu ruang terbatas dalam rumahnya masing-masing atau ruang karantina. Mereka butuh untuk selalu mendapatkan informasi terbaru tentang kehidupan di luar sana. Informasi yang mereka dapatkan menjadi terasa serempak karena era pandemi teknologi internet sudah merata di banyak negara besar.

Kebutuhan untuk selalu terhubung dengan manusia lainnya sudah menjadi fitrah manusia. Bercerita dan berkomentar di sosial media adalah satu cara untuk menguatkan kesadaran bahwa mereka tidak hidup sendirian di dunia ini. Selalu terhubung dengan dunia (media social).Selama pandemi COVID-19, pembatasan sosial dan *lockdown* meningkatkan penggunaan media sosial untuk tetap terhubung dan menghabiskan waktu. Hal ini memicu tindakan *flexing* sebagai sarana mencari validasi sosial dan popularitas, meskipun seringkali mengarah pada perilaku pamer berlebihan dan konten yang tidak sesuai kenyataan. *Flexing* adalah tindakan memamerkan kekayaan dan kemewahan di media sosial, yang biasanya dilakukan untuk memperoleh pengakuan atau validasi dari orang lain (Putri et al., 2022).

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku *flexing* di Indonesia. Berdasarkan laporan dari *We Are Social* dan *Meltwater*, jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 212,9 juta orang, di mana 167 juta orang atau 60,4 persen dari total pengguna internet memiliki akun media sosial. Media sosial menjadi *platform* digital yang paling efektif untuk melakukan *flexing*. Para pelaku *flexing* berupaya memenuhi citra diri dan mengikuti tren gaya hidup yang sedang populer.

Menurut perspektif psikologis, perilaku *flexing* dipicu oleh kebutuhan akan pujian atau pengakuan sebagai bentuk validasi diri. Kebutuhan yang tinggi akan eksistensi diri menjadi salah satu faktor utama yang mendorong perilaku ini, sementara ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas, pengaruh lingkungan, ketakutan akan penolakan, serta faktor kepribadian juga berkontribusi pada munculnya perilaku *flexing* (Pakpahan & Yoegiantoro, 2023; Putri et al., 2022).

Dunia virtual tidak berpijak pada keajegan seperti di dunia nyata, *flexing* menciptakan ilusi kesempurnaan yang memperburuk ketidakstabilan persepsi diri dan hubungan sosial. Tindakan *flexing* menciptakan ilusi kesempurnaan yang memperburuk ketidakstabilan persepsi diri dan hubungan sosial. Fenomena ini mencerminkan kebutuhan manusia akan pengakuan dan validasi dalam kehidupan yang semakin terpisah dari interaksi fisik dan otentik, memperlihatkan dampak negatif dari ketergantungan pada citra digital *flexing* mencerminkan perubahan dalam nilai-nilai sosial, di mana kekayaan dan kemewahan dijadikan sebagai ukuran status sosial. Kemajuan teknologi digital dan akses mudah ke media sosial telah mendorong perilaku *flexing*, menjadikannya norma dalam masyarakat.

Meningkatnya jumlah pengguna internet turut menjadikan media sosial sebagai *platform* utama untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan status, sehingga individu merasa terdorong untuk terlibat dalam budaya ini agar tetap relevan dan diterima (Caldeira et al., 2020; Pakpahan & Yoegiantoro, 2023; Putri et al., 2022).

Menurut Susanne K. Langer dalam Soemardjo (Jakob Soemardjo, 2000) , seni adalah bentuk simbolik kompleks yang digunakan untuk mengekspresikan pengalaman manusia yang dianggap bermakna. Setiap elemen dalam karya seni, termasuk teknik, alat, dan media, berfungsi sebagai simbol yang menyampaikan makna yang lebih dalam. Selain elemen objek yang muncul

pada karya, bahkan pemilihan teknik, alat, dan media pada karya seni menjadi pilihan teknis sekaligus sarana penting untuk ekspresi yang bersifat simbolis. Teknik dan alat yang digunakan seniman menjadi alat komunikasi simbol dengan makna yang lebih dalam, memperkaya pengalaman estetis, dan meningkatkan peluang efektivitas penyampaian berbagai dari emosi dan konsep karya (Dozan & Cholis, 2020).

Bila dikaitkan dengan fenomena *flexing* di media sosial maka penggunaan simbol oleh seniman menjadikan penyampaian pengalaman dan emosi yang kompleks sebagai sesuatu yang memungkinkan. Mengacu pada pendapat Langer dalam Soemardjo (2006), fenomena *flexing* di dalam konteks media social *unggah-an* berupa barang mewah, destinasi liburan, dan gaya hidup glamor digunakan adalah simbol yang dipilih untuk menyampaikan pesan tentang status, kesuksesan, dan kebahagiaan. Simbol-simbol ini, meskipun mungkin menipu, berfungsi untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial pemilik akun yang haus pengakuan dan validasi.

Seniman menciptakan karya seni bukan hanya sebagai bentuk ekspresi pribadi, tetapi juga sebagai tanggapan terhadap lingkungan sekitar, sehingga seni menjadi sarana untuk memahami dan menginterpretasikan pengalaman. Karya seni yang dihasilkan oleh seniman kerap kali menyimpan simbolisme yang mendalam. Artinya elemen-elemen dalam karya tersebut tidak hanya memiliki makna literal, tetapi juga menyampaikan pesan atau emosi yang lebih kompleks. (Dozan & Cholis, 2020)

Makna literal merujuk pada arti langsung dari elemen dalam karya seni, seperti bentuk, warna, atau objek. Hal ini merupakan komponen fundamental yang membentuk sebuah karya, meliputi bentuk, warna, garis, tekstur, dan ruang, yang berfungsi untuk menciptakan makna dan menyampaikan pesan. Selain elemen karya seni untuk menyampaikan pesan dan perasaan yang kompleks kerap kali seniman memilih menggunakan simbolisme. Penggunaan simbolisme dalam seni memberikan ruang pada penonton untuk menafsirkan karya berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Sehingga yang menghasilkan hubungan emosional yang mendalam dan menjadikan seni sebagai jembatan antara perasaan individu dan pengalaman kolektif selama pandemi corona (Lakh et al., 2021).

Seniman memilih satu atau beberapa media dalam berkarya berdasarkan berbagai pertimbangan yang mencerminkan tujuan artistik, pengalaman, dan konteks budaya mereka. Beberapa faktor yang mempengaruhi pilihan media seniman meliputi : 1) Karakteristik unik setiap media memengaruhi ekspresi ide dan emosi, 2) Keterampilan yang dimiliki seniman dalam menggunakan media tersebut, 3) Media dipilih sesuai dengan tema atau subjek yang ingin dieksplorasi, memperkuat pesan visual. 4) eksperimen dengan berbagai media untuk menemukan teknik baru dan cara ekspresi yang unik, 5) ketersediaan bahan dan alat (Albert & Albert, 2009; Budaya et al., 2022; Dozan & Cholis, 2020; Snir & Regev, 2013; Sweet, 1967).

Oil pastel dikenal sebagai media berkarya seni lukis pada awal abad 21. Merupakan pengembangan dari pastel campuran pada *oil pastel* memiliki *wax* dan *gliserin* sehingga dapat menempel lebih baik daripada pastel. Kandungan minyak pada *oil pastel* menjadikannya memiliki tekstur lebih lembut dan empuk sehingga dapat melekat lebih baik daripada pastel. Hal ini menjadikannya dapat digunakan di atas kanvas, kain, kertas bahkan beragam permukaan dengan daya lekat cukup baik (Baggetta et al., 2010; Ellis & Brigitte Yeh, 1998). Namun seperti pastel kertas yang ideal untuk keduanya adalah jenis yang memiliki tekstur lebih kasar dengan banyak cerukan atau disebut dengan "*tooth*". Fungsi cerukan ini menahan *oil pastel* agar tetap menempel pada kertas. Makanya hasil goresan dan pewarnaan *oil pastel* masih bisa menunjukkan tekstur kertasnya seperti pada hasil pewarnaan cat air yang cenderung transparan (Baggetta et al., 2010; La Nasa et al., 2021; Snir & Regev, 2013).

Teknik gambar/Lukis pada *oil pastel* yang populer adalah *blending*, *impasto*, *stippling*, dan *sgraffito*. Keempat teknik ini menghasilkan efek visual dan emosi yang berbeda. Menurut Brown (2006) teknik *Sgraffito* adalah metode menggores lapisan warna untuk menampakkan warna lain di bawahnya (Haq & Rachmawaty, 2023) Sedangkan *impasto* menurut McKinley (2010) adalah teknik di mana pastel diaplikasikan dengan ketebalan cukup untuk menghasilkan tekstur atau relief yang nyata (Baggetta et al., 2010). Teknik melaburkan beberapa warna hingga

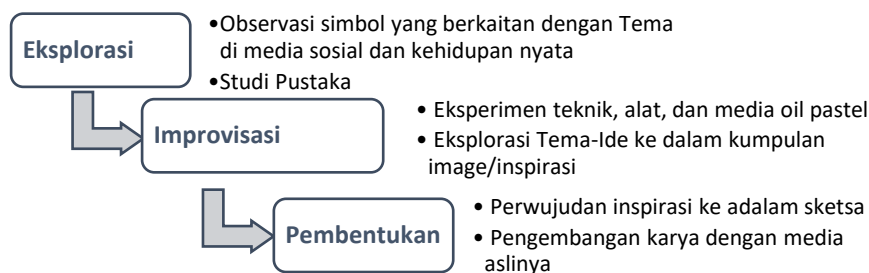
menghasilkan gradasi yang halus disebut sebagai *blending*, merupakan teknik yang umum ditemui pada karya dengan media *oil pastel* (Hardianti et al., 2019).

Penggunaan *oil pastel* sebagai media utama, pensil warna, dengan medium kertas. berdasarkan pertimbangan : 1) kemudahan akses media tersebut, 2) kesederhanaan teknik berkarya pada oil pastel, 3) Kurangnya eksplorasi teknik berkarya dengan oil pastel (*soft pastel*). Hal ini menjadikan *oil pastel* berpotensi untuk dieksplorasi hingga menghasilkan karya yang dapat mewakili ungkapan dan gagasan senimannya. Pertimbangan aspek kualitas *oil pastel* berkualitas tinggi yang semakin terjangkau dari segi harga dan kemudahan akses untuk membelinya cukup meyakinkan untuk menjadi pilihan media yang akan dijadikan media utama dalam karya ini.

Pada tulisan ini dibahas tentang proses berkarya dan kecenderungan seniman dalam melakukan eksplorasi teknik alat dan media *oil pastel* untuk menyuarakan pendapatnya tentang kehidupan sosial manusia di alam virtual terutama di media sosial pasca pandemi Covid-19. Alur penelitian yang digunakan adalah metode perancangan karya yang diajukan oleh Alma Hawkins (1990) yang terdiri dari tiga tahap yaitu, tahap Eksplorasi, Improvisasi, dan Pembentukan (Permatasari & Mayang, 2022). Pertimbangan pemilihan tahapan berkarya ini adalah setiap tahapan menghubungkan seniman dengan fenomena yang terjadi di sekelilingnya sehingga tujuan untuk mengeksplorasi penerapan simbolisme seni pada karya bertema *flexing* dapat tergambar dengan baik di setiap prosesnya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian jenis penciptaan karya ini adalah deskriptif kualitatif. Proses perancangan karya mengacu pada metode perancangan karya seni yang diajukan oleh Alma Hawkins (1991) Berdasarkan penjelasan Permatasari dan Mayang (2022) yang diilustrasikan dengan gambar bagan di bawah ini



Gambar 1 Tahapan perancangan karya seni menurut Alma Hawkins (1991)

Ketiga tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Eksplorasi, proses eksplorasi tahap ini, proses penciptaan seni lukis dimulai dengan melakukan pengamatan dan pencermatan terhadap bentuk dan nilai-nilai simbolik pada bentuk-bentuk dari tema fenomena *flexing* di sosial media.

Pada tahap ini yang dilakukan adalah observasi interaksi warganet di media sosial seperti Instagram dan *Tiktok*. Pertimbangan memilih kedua *platform* tersebut karena keduanya sangat mengandalkan unggahan yang bersifat visual seperti foto/*image* dan video. Selain observasi terkait fenomena *flexing* di sosial media juga dilakukan studi literatur terkait teori - teori komunikasi digital. Tahap eksplorasi ini merupakan fondasi awal dari proses penciptaan karya seni, di mana ide-ide kreatif dan inspirasi mulai terbentuk dari pengamatan dan pengalaman langsung terhadap objek-objek yang memiliki nilai simbolik yang menjadi kosakata dalam sosial media dan fenomena *flexing*.

2. Tahap Improvisasi, tahap ini, proses penciptaan seni lukis melibatkan berbagai percobaan dengan teknik, media, dan alat untuk mengembangkan gagasan-gagasan kreatif yang telah muncul pada tahap eksplorasi. Tahap eksperimentasi ini bertujuan untuk menggali potensi

imajinasi dan kreativitas, menghasilkan komposisi elemen yang menarik, dan menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan simbolik yang mampu mengkomunikasikan fenomena *flexing* di media sosial. Maka hal yang dilakukan pada tahap ini adalah penerjemahan ide ke dalam media berkarya. Eksperimen yang dilakukan untuk menemukan berbagai teknik pewarnaan dan tekstur untuk mencapai efek visual yang diinginkan.

Eksplorasi yang dilakukan mengacu pada teknik umum yang biasa digunakan pada *oil pastel* yaitu teknik *blending, impasto, stippling, dan sgraffito*. Pada perkembangan berikutnya eksplorasi ditujukan untuk menemukan ide - ide dan teknik baru dalam menggunakan *oil pastel* sebagai media karya seni lukis di atas kertas.

3. Tahap pembentukan adalah proses di mana sketsa-sketsa terpilih direkonstruksi dan elaborasi pada bidang kertas. Pada tahap ini, seringkali terjadi perubahan signifikan dari sketsa awal karena proses kreatif yang melibatkan intuisi untuk membuat terobosan baru terhadap berbagai aspek seperti komposisi, pewarnaan, dan aplikasi tekstur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses perancangan karya dengan tiga tahap kunci yaitu eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan. Setiap tahap memainkan peran penting dalam mengembangkan dan menyempurnakan visi kreatif seniman (Permatasari & Mayang, 2022). Pelaksanaan perancangan karya berdasarkan tahapan kerja menurut Alma Hawkins (1990) dalam adalah sebagai berikut :

1. Tahap Eksplorasi

Seniman mengawali proses ini dengan cara mengumpulkan berbagai inspirasi dan referensi visual. Proses ini melibatkan observasi langsung dan tidak langsung terhadap objek, lingkungan, dan karya seni lainnya. Seniman melakukan sketsa kasar dan catatan ide untuk memahami dan memperluas konsep awal. Selain riset terkait tema eksplorasi media dan teknik untuk menemukan yang paling sesuai dengan visi kreatif terkait tema *flexing*.

Penelusuran inspirasi terkait tema *flexing* di media sosial dilakukan melalui observasi image/foto yang diunggah di Instagram. Beberapa *image* yang menjadi kata kunci adalah *flexing, glowing*, popularitas, kata kunci tersebut menampilkan unggahan berupa foto - foto yang bersifat memamerkan keindahan dan kesempurnaan fisik. Sedangkan kata kunci seperti *luxury, premium* lebih menampilkan foto/*image* benda - benda mewah. Penelusuran lainnya melalui media sosial adalah akun- akun *selebgram* dengan jumlah pengikut ratusan ribu hingga jutaan, sebagian besar feed di akun Instagram mereka berisikan foto kehidupan sehari - hari mereka yang luar biasa, kualitas foto yang baik, tempat-tempat populer dan terkenal mewah hingga produk - produk mewah. Namun pemberitaan kehidupan *selebgram* terkadang bertolak belakang dengan antara realita di dunia virtual dengan fakta di dunia nyata. Kontroversi kehidupan *selebgram* selalu memancing rasa ingin tahu warganet. Sehingga hal tersebut kerap kali memancing keriuhan yang menggema hingga mencapai titik viral berhari - hari.

Berdasarkan penelusuran fenomena *flexing* di media sosial maka didapatkan simbol yang digunakan seniman untuk menggambarkannya. Pemilihan simbol tersebut adalah, Siluman Rubah, aneka bunga, lebah dan latar berwarna hijau (*greenscreen*) dengan bingkai.

a. Siluman Rubah

Pemilihan simbol yang berkaitan dengan citra kecantikan yang menipu. Merujuk pada mitologi siluman rubah. Terkenal dalam budaya Asia Timur, siluman rubah adalah makhluk mitologi yang memiliki kemampuan berubah bentuk dan kerap kali dianggap memiliki niat buruk terhadap manusia. Makhluk mitologi ini dalam budaya Jepang dikenal dengan nama *Kitsune* atau *Huli Jing* di Tiongkok. Cerita-cerita rakyat di Asia Timur menggambarkan siluman rubah sebagai makhluk cerdas dan manipulatif yang menggunakan pesona mereka untuk memikat manusia. Mereka sering digambarkan sebagai penggoda atau penipu yang menggunakan daya tarik mereka untuk tujuan egois atau merugikan. Siluman rubah sebagai makhluk yang memiliki reputasi negatif sekaligus cantik/mempesona juga seringkali menjadi tema atau karakter khas dalam

berbagai media populer seperti *anime/manga*, drama dengan berbagai *genre* di Asia Timur (Foster, 2024)

Pemilihan rubah sebagai makhluk mitologi bertujuan untuk menguatkan pesan bahwa kehidupan yang ditampilkan manusia dalam media sosial sebenarnya adalah sesuatu yang berada antara nyata dan tidak. Hal ini dikarenakan kehidupan di dunia virtual khususnya media sosial adalah kehidupan di mana manusia pemilik akun memiliki kuasa dan kepentingan dalam memperlihatkan bagian yang ingin mereka tunjukkan. Selanjutnya, warganet hanya akan menemukan potongan - potongan yang memang pemilik akun berikan akses untuk diamati.. Kumpulan gambar/foto siluman rubah yang menjadi sumber inspirasi digambarkan pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2 kumpulan *image* inspirasi Siluman Rubah dan Bunga – motif Buketan

b. Bunga - “Motif Buketan”

Simbol kehidupan yang indah penuh kemeriahan, sukacita dan kebahagiaan tiada tara, diwujudkan dengan aneka bunga yang terinspirasi dari ragam hias *buketan* yang semarak khas batik Pekalongan. Untuk mendapatkan inspirasi dan gambaran eksplorasi motif *Buketan* seniman melakukan studi pustaka terkait batik Pekalongan dan observasi artefak kain batik di Museum Tekstil Jakarta Pusat. Beberapa kain batik yang dijadikan inspirasi diperlihatkan pada gambar 2.

Berdasarkan kumpulan inspirasi secara visual untuk bunga - bunga yang menyimbolkan “semarak”, “suka cita”, dan kebahagiaan tiada tara disimpulkan dalam bentuk aneka jenis bunga dan warna. Untuk memperkuat suasana semarak maka beragam jenis bunga ditampilkan berbeda ukuran. Selain eksplorasi jenis/bentuk kelopak bunga juga eksplorasi bentuk daun. Seniman sengaja tidak merujuk pada jenis bunga tertentu karena pada dasarnya yang ingin dibangun adalah suasana semarak, suka cita di suatu tempat yang antah berantah, merujuk pada kehidupan di sosial media yang tidak memiliki pijakan ruang, waktu, dan asal - usul yang jelas.

c. Lebah sebagai simbol “Buzzer”

Lebah dalam bahasa Inggris adalah *Bee* yang mengeluarkan bunyi “*Buzz*” secara paralel dimaknai sebagai sekelompok orang yang berkerumun dan mengeluarkan bunyi yang mirip hingga menimbulkan kebisingan, keriuhan. Istilah *buzzer* dalam konteks dunia media sosial dimaknai sebagai sekelompok orang yang berkerumun dalam sebuah topik atau unggahan yang menjadi viral atau “*trending topic*”. Istilah “*buzzer*” merujuk pada individu atau kelompok yang secara sistematis menyebarkan pesan, informasi, atau propaganda tertentu di *platform* media sosial. *Buzzer* biasanya bekerja untuk mempromosikan produk, agenda politik, atau opini tertentu dan sering kali dibayar oleh pihak yang memiliki kepentingan dalam pesan tersebut. Mereka

memanfaatkan jaringan sosial mereka untuk meningkatkan visibilitas dan dampak dari pesan yang mereka sebar, sering kali dengan tujuan mempengaruhi opini publik.

Berdasarkan kumpulan gambar/foto di gambar 3 di bawah ini, inspirasi ide yang ditampilkan pada gambar 3 di bawah ini, maka disimpulkan bahwa secara visual ciri khas lebah berupa bentuk serangga secara umum, kepala-perut dan memiliki empat sayap cenderung transparan. Bagian khas dari lebah dalam aneka data visual adalah warna hitam dan kuning yang disusun belang-belang, sedangkan bagian kaki lebah kadang - kadang digambarkan kadang tidak.



Gambar 3 kumpulan *image* inspirasi untuk bentuk lebah/tawon dan *Green screen*

d. *Background* hijau dengan bingkai

Kehidupan virtual menawarkan kendali bagi makhluk di dalamnya untuk mengatur bagian mana yang ingin ditampilkan dan bagian lain yang ingin dihilangkan atau ditutupi. Kecanggihan teknologi digital untuk merekayasa ruang dapat dirasakan secara massal ketika pandemi Covid - 19 memberikan pengalaman teknologi *green screen*. Saat pandemi semua usia produktif harus dipaksa berinteraksi di dunia virtual dalam berbagai kondisi ruang dan waktu. Teknologi komunikasi tatap muka lewat aplikasi *Zoom*, *Gmeet*, dan aplikasi *web conference* lainnya memberikan kesempatan menggunakan teknologi yang dapat merekayasa ruang.

Awalnya "*green screen*" adalah teknik yang digunakan dalam produksi film dan video untuk menggantikan latar belakang dengan gambar atau video lain. Teknologi ini memungkinkan penggunanya untuk menciptakan ilusi bahwa mereka berada di tempat yang berbeda dari lokasi aslinya. Sehingga dengan *green screen*, seseorang dapat terlihat berada di tengah kota yang sibuk, di puncak gunung, atau bahkan berada di alam fiksi, meskipun sebenarnya mereka sedang berada di rumah.

Green screen memungkinkan representasi visual yang dapat mengubah persepsi audiens tentang realitas seseorang. Untuk sebuah karya seni, simbol memiliki makna yang lebih dalam dari sekadar bentuk visualnya. Penggunaan *green screen* dalam media sosial dapat dilihat sebagai simbol dari realitas yang direkayasa dan manipulasi citra diri, mencerminkan kebutuhan manusia akan pengakuan dan validasi dalam dunia virtual.

Penggunaan bingkai pada *background* dengan *green screen* tujuannya untuk menguatkan adanya batas antara dunia fisik dengan dunia virtual. Hal ini berdasarkan pada pengamatan terhadap beberapa image/foto dengan kata kunci "*greenscreen*". Kumpulan *image* yang menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan karya ditunjukkan pada gambar 3 sebelumnya.

2. Tahap Improvisasi

Tahapan kedua seniman mulai menguji dan mencoba berbagai teknik dan media yang telah diidentifikasi selama tahap eksplorasi. Eksperimental yang dilakukan dalam bentuk uji coba berbagai teknik kombinasi warna, tekstur, dan bentuk dengan *oil pastel* berbagai merek pada beberapa jenis kertas. Eksperimen teknik, alat dan media yang dilakukan adalah teknik *blending*,

impasto, stippling, dan sgraffito. Hasil eksperimen teknik dan media *oil pastel* untuk melukis digambarkan sebagai berikut,



Gambar 5 Eksplorasi teknik dan media *oil pastel*

Ekperimen lainnya berkaitan dengan sketsa objek - objek yang dijadikan sebagai bagian dari pesan yang ingin disampaikan terkait tema *flexing* di media sosial. Prinsip - prinsip seperti pencahayaan, perspektif, dan komposisi untuk melihat bagaimana kombinasi prinsip ini mempengaruhi hasil keseluruhan karya.

3. Tahap Pembentukan

Tahap ketiga seniman mulai menyusun elemen-elemen yang telah dieksplorasi dan diuji sebelumnya ke dalam komposisi yang koheren. Pada beberapa objek mulai dilakukan penyempurnaan detail dan memastikan bahwa setiap elemen dapat secara harmonis menampilkan pesan yang sinkron dengan tema dan visi keseluruhan karya. Pada tahap ini, seniman mulai memikirkan aspek teknis seperti proporsi, keseimbangan, dan dinamika visual untuk menciptakan karya yang estetis dan bermakna. Proses pengerjaan karya dari mulai sketsa hingga tahap karya akhir digambarkan pada susunan gambar di bawah ini,



Gambar 6 Proses pengerjaan dan karya akhir

Hasil akhir dari proses tersebut berupa lukisan *oil pastel* di atas kertas berukuran 21,5 x 42 cm, diperlihatkan pada gambar 6. Objek utama yaitu Rubah ditempatkan agak di tengah dengan bagian belakang warna hijau terang dengan bingkai kayu. Posisi Rubah seakan berada di dalam sebuah ruangan namun berada dalam area datar, karena tidak ada bayangan dan memiliki *value* yang sama. Rubah dalam posisi duduk tegak, posisi wajahnya rata pandangan mata pengamat, dengan mata tertutup, dan tersenyum tipis. Rubah merah merupakan hewan lambang musim semi yang menggambarkan keindahan hidup, *prime time*. Ekornya yang mengelilingi tubuhnya menjuntai menunjukkan keindahan dan era kejayaan seseorang, sebuah masa terbaik dan kejayaan. Mata terpejam dan tersenyum tipis merupakan ciri khas yang ditemukan pada berbagai unggahan di Instagram berupa foto - foto *candid*, di mana pelaku berperilaku seakan - akan

tidak tahu sedang dipotret, padahal mereka sengaja berpose untuk itu. Fenomena ini memperkuat paradoks antara “ingin dilihat tapi tidak terlalu kelihatan ingin dilihat”. Merupakan ciri khas pelaku *flexing* yang seakan mereka rendah hati - *humble* tapi sebenarnya mereka sedang melakukan ‘*bragging*’.

Di sekitar rubah terlihat beberapa lebah terbang menghampiri dan seakan terhenti untuk menatap rubah. semua lebah hanya bisa mencapai area di luar bingkai *green screen*. Hal ini untuk merepresentasikan bahwa *buzzer* tidak akan pernah bisa benar - benar mencapai inti kebenaran dari suatu hal. Mereka hanya akan berkumpul dan berdengung saja di sekeliling pelaku *flexing*.

Aneka bunga dengan warna ungu/violet, bunga - bunga kecil berwarna merah dengan motif totol - totol/ *polkadot* berwarna kuning yang mengingatkan pada bentuk khas bunga bangkai - *Rafflesia arnoldi sp.* Kehadiran bunga bangkai yang berkelindan dengan bunga berwarna ungu seakan memberikan sinyal ada hal buruk yang harus diwaspadai.

Komposisi bunga dan dedaunan mengelilingi rubah. Beberapa daun merambat dan mengelilingi bingkai. Daun-daunnya yang bertumpuk, menjuntai seakan tumbuh dari dalam ruang *green screen* ke bagian luar. hal ini untuk merepresentasikan kaburnya antara dunia nyata dan dunia virtual, realita dan imajinasi.

Penggunaan teknik *blending* yang memberikan efek gradasi namun tidak terlalu halus sehingga masih memberikan kesan gambar yang datar. Hal ini merupakan upaya menguatkan pesan bahwa hal yang ditampilkan di sosial media - Instagram adalah dunia yang dimampatkan, dibatasi, dan direkayasa. Ibarat sebuah proses manusia dalam membuat gambar dari alam nyata. Alam nyata sejatinya berada dalam ruang tiga dimensi dengan aneka objek yang juga tiga dimensi. Ketika menggambar semua hal dimampatkan menjadi bidang dua dimensi saja, artinya telah terjadi rekayasa dan upaya untuk memberikan sisi yang ingin diperlihatkan (pada pengamat) saja.

Teknik *sgraffito* sebagian besar digunakan untuk membuat *outline* yang kontras sehingga mengingatkan pada teknik batik - *water resist*. Batik selalu diasosiasikan dengan kain, merupakan karya seni/kriya dua dimensi. Hal ini bertujuan untuk menguatkan kesan bahwa hal yang ditampilkan dalam media sosial adalah sesuatu yang dimampatkan, sebuah realita di mana banyak proses panjang di dalamnya tidak dapat diceritakan.

Mengacu pada teori simbolisme seni menurut Langer, penggunaan teknik *blending* menciptakan gradasi warna yang halus dan menyatu, menggambarkan transisi yang mulus antara ilusi dan realitas dalam dunia virtual. Sedangkan teknik *sgraffito* yang didapatkan lewat goresan dengan benda tajam akan mengungkap lapisan warna yang berbeda di bawah permukaannya, menggambarkan kenyataan tersembunyi di balik citra yang dipamerkan di media sosial.

SIMPULAN

Karya seni ini menggabungkan berbagai elemen simbolik untuk mengkritisi fenomena *flexing* di media sosial, menunjukkan bagaimana realitas dapat direkayasa dan dimanipulasi. Menggunakan pendekatan simbolik menurut Susanne K. Langer, karya ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi artistik, tetapi juga sebagai refleksi dan komentar sosial tentang kehidupan modern di era digital. Karya seni ini menggabungkan berbagai simbol dan teknik untuk menggambarkan fenomena *flexing* di media sosial. Melalui penggunaan objek seperti siluman rubah, bunga, lebah, *green screen*, dan bunga bangkai, karya ini menyoroti manipulasi, ilusi, dan kontras antara penampilan dan realitas. Setiap elemen berfungsi sebagai simbol yang menyampaikan pesan tentang kehidupan virtual yang direkayasa, manipulasi citra diri, dan kebutuhan akan pengakuan sosial. Teknik *blending*, *Impasto*, *Stippling* dan *sgraffito* dengan *oil pastel* menambah dimensi visual yang mendukung narasi simbolik ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Albert, G., & Albert, B. G. (2009). Oil Pastels. *Www.Artistmagazine.Com*, 1-5. www.artistmagazine.com
- Baggetta, M., Schneider, W., & Rohlander, N. (2010). *The Art Of Pastel Discover Techniques For Creating Beautiful Works Of Arts In Pastel*. Walter Foster.

- Budaya, F. I., Brawijaya, U., Veteran, J., Lowokwaru, K., & Malang, K. (2022). *EKSPLORASI MEDIA OIL PASTEL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS*. xx(xx), 182–194.
- Caldeira, S. P., De Ridder, S., & Van Bauwel, S. (2020). Between the Mundane and the Political: Women's Self-Representations on Instagram. *Social Media and Society*, 6(3). <https://doi.org/10.1177/2056305120940802>
- Dozan, M. A., & Cholis, H. (2020). Hubungan Sungai dengan Aktivitas Manusia Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis. *Jurnal Brikolase*, 12(1), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/brikolase.v12i1.3211>
- Ellis, M. H., & Brigitte Yeh, M. (1998). The history, use and characteristics of wax-based drawing media. *Paper Conservator: Journal of the Institute of Paper Conservation*, 1998(22), 48–54. <https://doi.org/10.1080/03094227.1998.9638608>
- Foster, M. Dylan. (2024). *Book of Yokai, Expanded 2nd Edition : mysterious creatures of Japanese folklore*. (2nd ed.). University. https://books.google.com/books/about/The_Book_of_Yokai_Expanded_Second_Editio.html?id=7uYPEQAAQBAJ
- Haq, B. N., & Rachmawaty, M. (2023). Strategi Pembelajaran Melukis dengan Teknik Mix-Media untuk Siswa Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(1), 69–80. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i1.189>
- Hardianti, S. Y., Sugito, S., & Misgiya, M. (2019). Analisis Kreativitas Gambar Anak Dalam Mewarnai Bergradasi Dengan Menggunakan Oil Pastel Di Sanggar Lukis Qalam Jihad Pematangsiantar. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 337. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.15086>
- Jakob Soemardjo. (2000). *Filsafat Seni*. ITB.
- La Nasa, J., Doherty, B., Rosi, F., Braccini, C., Broers, F. T. H., Degano, I., Matinero, J. M., Miliari, C., Modugno, F., Sabatini, F., Sandu, I. C. A., & Cartechini, L. (2021). An integrated analytical study of crayons from the original art materials collection of the MUNCH museum in Oslo. *Scientific Reports*, 11(1), 1–13. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-86031-6>
- Lakh, E., Shamri-Zeevi, L., & Kalmanowitz, D. (2021). Art in the time of corona: A thematic analysis. *Arts in Psychotherapy*, 75(June), 101824. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2021.101824>
- Pakpahan, R., & Yoegiantoro, D. (2023). Analysis of The Influence of Flexing In Social Media on Community Life. *Jisicom*, 7(1), 173–178. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1093>
- Permatasari, R. D., & Mayang, M. (2022). Citra Tubuh Perempuan Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Lukis Mix Media. *Kusa Lawa*, 2(2), 83–101. <https://doi.org/10.21776/ub.kusalawa.2022.002.02.07>
- Putri, N. K., Mumtazah, S. A., & Agustin, E. (2022). The Influence of Social Media on Flexing Culture Phenomenon in Indonesian Society. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3, 603–610.
- Snir, S., & Regev, D. (2013). A dialog with five art materials: Creators share their art making experiences. *Arts in Psychotherapy*, 40(1), 94–100. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2012.11.004>
- Sweet, F. A. (1967). Paintings and Pastels by Mary Cassatt. *Art Institute of Chicago Museum Studies*, 2(1967), 32. <https://doi.org/10.2307/4108780>