

## Gitar Dalam Karya *Digital Painting*

**Heru Syahputra**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

**Syafei Syafei**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Jl. Prof Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: [herusyahputra836@gmail.com](mailto:herusyahputra836@gmail.com)

**Abstract:** *This work aims to visualize the problems of adolescents experienced by the author through the image of a guitar which is used as a metaphor in digital painting works. The hope of this work is to improve the messages contained, to be able to inspire and provide support to teenagers who find it difficult to deal with problems. With this work, the author seeks to raise awareness of the importance of mutual understanding and provide space to talk about sensitive issues in the youth environment. The method of creating this work follows five stages, namely: preparation, in which the author makes observations and explorations to find inspiration. Then, at the elaboration stage, relevant references are collected and searched. The third stage, synthesis, involves applying the ideas and main ideas that have been generated. Furthermore, at the concept realization stage, the final work is made based on the previously designed concept. Finally, at the completion stage, the work is exhibited and a report is created covering the entire process from start to finish. In creating works, the author uses the Krita application as a technique in making digital painting works. Each work features a guitar object consisting of 10 works with the titles, "Break up", "Abandoned", "Stuck", "Confused", "Depression", "Social Media", "Frenzy", "Academic", "Bully", and "trapped"*

**Keywords:** *Guitar, Youth Problems, Digital Painting.*

**Abstrak:** Karya ini bertujuan untuk memvisualisasikan permasalahan-permasalahan remaja yang dialami penulis melalui gambaran gitar yang dimetaforakan dalam karya *digital painting*. Harapan dari karya ini adalah meningkatkan pesan-pesan yang terkandung, dapat menginspirasi dan memberikan dukungan kepada remaja yang merasa kesulitan dalam menghadapi permasalahan. Dengan adanya karya ini, penulis berupaya menghadirkan kesadaran akan pentingnya saling memahami dan menyediakan ruang untuk berbicara tentang isu-isu yang sensitif di lingkungan remaja. Metode penciptaan karya ini mengikuti lima tahap yaitu: persiapan, di mana penulis melakukan pengamatan dan eksplorasi untuk menggali inspirasi. Kemudian, pada tahap elaborasi, referensi-referensi relevan dikumpulkan dan dicari. Tahap ketiga, sintesis, melibatkan penerapan ide-ide dan gagasan pokok yang telah dihasilkan. Selanjutnya, pada tahap realisasi konsep, karya akhir dibuat berdasarkan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Terakhir, pada tahap penyelesaian, karya tersebut dipamerkan dan membuat sebuah laporan yang mencakup seluruh proses dari awal hingga akhir. Dalam penciptaan karya, penulis menggunakan aplikasi krita sebagai teknik dalam pembuatan karya digital painting. Setiap karya menampilkan objek gitar yang terdiri dari 10 karya dengan judul, "Putus", "Terabaikan", "Terjebak", "Bingung", "Depresi", "Sosial Media", "Hingar Bingar", "Akademik", "Bully", dan "Terperangkap"

**Kata kunci:** Gitar, Permasalahan Remaja, *Digital Painting*

### LATAR BELAKANG

Gitar adalah alat musik berdawai yang dimainkan dengan cara di petik, umumnya menggunakan jari maupun plektrum. Gitar terbentuk atau sebuah bagian tubuh pokok dengan bagian leher yang padat sebagai tempat senar yang umumnya berjumlah enam didempetkan. Gitar secara tradisional dibentuk dari berbagai jenis kayu dengan senar yang terbuat dari nilon maupun baja. (Apriansyah, R. 2013). Alat musik gitar bagi semua orang bukanlah suatu hal yang baru, baik bagi orang yang awam atau orang yang sudah mahir, oleh karena itu gitar sudah merupakan alat yang umum. Gitar dalam kehidupan masyarakat sekarang ini sudah merupakan

suatu hal yang tidak bisa dipisahkan terutama bagi anak remaja sekarang ini. Gitar merupakan alat musik yang sangat populer dikalangan anak remaja dikarenakan gitar sudah menjadi sarana hiburan bagi mereka yang merasakan sedih, senang, gembira, dan sebagainya.

Secara umum gitar memiliki dua fungsi. Fungsi (1) Gitar sebagai ritem atau pengiring pada sebuah lagu, artinya dengan memainkan nada pada gitar kita bisa mengiringi atau memberi pola irama pada sebuah lagu dengan menggunakan akor-akor yang kita mainkan secara bersamaan dipetik atau digenjreng. (2) Gitar sebagai melodi, artinya dengan memainkan nada-nada pada gitar, kita bisa memainkan melodi sebuah lagu sebagai pengganti vokal lagu dengan menggunakan teknik-teknik skala nada gitar dengan dimainkan dan dibunyikan satu per satu nada tersebut melalui petikan. (Negeri, S. K. I. S., & Bintang, B. K. P. 2023)

Ada banyak bentuk gitar yang dapat disesuaikan dengan pemainnya, seseorang akan memilih mana model gitar yang cocok ataupun nyaman. Begitupun dalam kehidupan seorang anak yang menginjak fase remaja akhir khususnya bagi remaja laki-laki dalam mencari sesuatu yang nyaman bagi dirinya. Fase remaja akhir merupakan dimana masa konsolidasi menuju periode dewasa. Masa remaja adalah masa-masa pencarian jati diri. Pada masa ini berbagai problematika remaja mulai bermunculan. Hal ini kebanyakan terjadi karena dalam fase ini remaja sering dipenuhi dengan kebingungan. Contoh masalah remaja yang sering muncul seperti masalah percintaan, pertemanan, akademis, depresi, keluarga, lingkungan sekitar dan masa depan. Sebagai seorang anak yang menginjak fase remaja akhir, penulis tertarik untuk mengangkat tema problematika anak remaja dari sudut pandang penulis kedalam karya seni rupa yang divisualkan melalui alat musik gitar.

Dalam hal ini penulis berkeinginan untuk menggunakan gitar sebagai objek dalam penciptaan karya seni *digital painting* yang di metafor (mengkaitkan suatu makna) kedalam kehidupan anak remaja. Digital Painting merupakan melukis (menggambar) secara digital menggunakan hardware dan software tertentu yang memudahkan dalam melukis tanpa banyak kesalahan tidak seperti melukis secara manual, yang apabila ada kesalahan maka kanvas akan di ganti, dan banyak membuat warna cat (Sandy Permadi. 2019) sedangkan metafor adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain (Classe, Oliver Ed., 2000). Dalam pembuatan karya penulis menggunakan aliran kontemporer sebagai gaya dalam melukis digital. Hal ini dikarenakan gaya kontemporer dapat memberikan kebebasan bagi seniman untuk mengekspresikan dirinya dengan cara yang lebih kreatif dan bebas, tanpa adanya aturan atau batasan yang baku yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang. (Rahmawati, F. W., dkk. 2020:2). Melalui karya *digital painting* yang menggunakan objek gitar yang dimetaforkan kedalam problematika anak

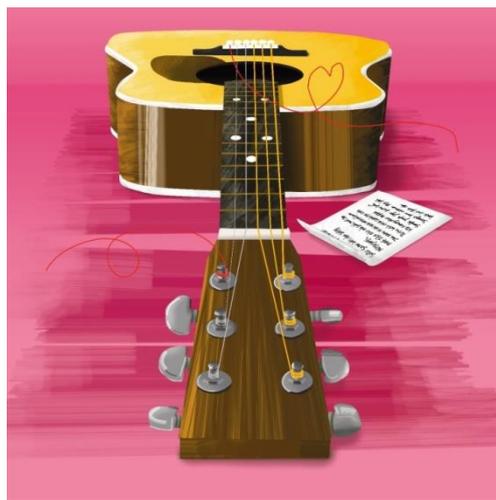
remaja dengan gaya kontemporer, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang berbagai masalah yang dihadapi oleh anak remaja

## **METODE**

Dalam proses penciptaan memerlukan teknik dan metode serta tahapan sehingga tercipta sebuah karya sesuai dengan konsep yang diinginkan. Dalam membuat karya penulis menggunakan tema gitar yang dimetafor kedalam kehidupan anak remaja. Penulis menggunakan aplikasi krita sebagai teknik dalam pembuatan karya digital painting.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Karya 1**



**Gambar 1 "Putus"**

**Heru Syahputra**

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya yang berjudul "Putus" mengisahkan tentang masa puber yang dialami oleh remaja, khususnya dalam percintaan. Dalam karya ini, penulis menggambarkan perasaan galau yang dirasakan oleh remaja pria akibat pengalaman percintaan yang tengah dijalani. Untuk mengilustrasikan hal ini, penulis menggunakan metafora gitar yang melambangkan perasaan yang meluap-luap dalam diri remaja. Dalam lukisan, terdapat gambaran kertas sebagai simbol pesan cinta dari pasangannya yang menyudahi hubungan mereka, dan penulis melukiskan satu senar yang putus yang membentuk bentuk huruf "love." Hal ini dapat diartikan bahwa penulis sedang mengalami perasaan galau akibat putus cinta

## Karya 2



**Gambar 2** "Terabaikan"

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya yang berjudul "Terabaikan," penulis mengangkat konsep tentang rasa kekosongan yang menyelimuti kehidupannya. Kehidupan yang dulu penuh dengan kebersamaan kini telah pudar, penulis menyampaikan tentang objek gitar yang menjadi simbol dari keterabaian ini. Namun, seiring berjalannya waktu, gitar itu perlahan-lahan diabaikan dan ditinggalkan, hingga akhirnya menjadi terlantar. Sarang laba-laba yang dilukiskan di atas gitar menjadi metafora dari masa yang telah berlalu begitu saja. Sarang laba-laba tumbuh dan merajut di sekitar gitar yang terabaikan, mencerminkan bagaimana waktu telah mengubah segalanya. Melalui karyanya ini, penulis berusaha menyampaikan pesan tentang pentingnya menghargai setiap momen dalam kehidupan. bagaimana kebersamaan yang pernah dirasakannya begitu berarti, dan betapa rasa kekosongan kini telah menyelimuti jiwa. Keterabaian itu menjadi pengingat bahwa ada hal-hal di sekitar kita yang mungkin terlupakan, namun memiliki makna yang mendalam jika diperhatikan dengan sepenuh hati

### Karya 3



**Gambar 3** “Depresi”

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya yang berjudul "Depresi" menceritakan perjalanan penulis dalam masa remaja yang penuh tantangan. Rasa takut, kekhawatiran, dan kebingungan mulai masuk ke dalam pikiran penulis. Penulis menyadari bahwa hidup tidak seindah dan semudah yang dibayangkan. Depresi yang digambarkan di karya ini bukan hanya tentang perasaan sedih, tetapi juga tentang perasaan kebingungan dan kehilangan arah. penulis merasa adanya tekanan dari lingkungan sekitar yang membuatnya sulit untuk mengekspresikan perasaannya dengan bebas

### Karya 4



**Gambar 4.** “Bingung”

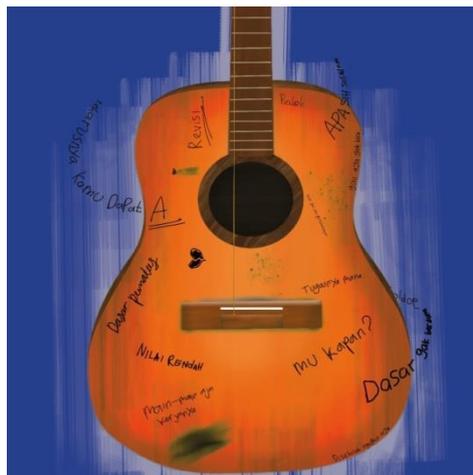
Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya yang berjudul "Bingung," penulis menghadirkan gambaran tentang perjalanan pribadi yang penuh dengan kebingungan dan tantangan dalam mencari jati diri. Karya ini menggambarkan perasaan penulis yang sering kali merasa kebingungan dan tidak yakin tentang siapa dirinya sebenarnya, serta bagaimana ia dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui metafora gitar yang terpotong-potong dalam karya tersebut, penulis menggambarkan perasaan ketidakpastian yang dirasakannya dalam memahami diri sendiri. Warna biru yang digunakan pada latar belakang karya ini penulis artikan sebagai perasa dingin dan kesepian, mencerminkan perasaan kekurangan yang dirasakan oleh penulis. Seolah-olah terperangkap dalam suasana kebingungan dan ketidakpastian yang terus-menerus.

### Karya 5



### Gambar 5 "Kegagalan"

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya yang berjudul "Kegagalan," penulis menggambarkan bagaimana perasaan putus asa yang dialaminya setelah menghadapi sebuah kegagalan yang sedikit menyakitkan. Lukisan ini menggambarkan kalimat yang melukai perasaan mendalam bagi penulis. Pada lukisan, terdapat warna orange yang melambangkan harapan penulis agar tidak ada orang yang menjelekan dirinya atas kegagalannya. Selain itu, background lukisan ini terlihat berwarna biru dan putih yang mencerminkan dua sikap yang dialami oleh penulis, yaitu depresi dan rasa malu. Warna biru melambangkan perasaan depresi, kesedihan, dan kehampaan yang mewarnai kehidupan penulis selama masa-masa kegagalan tersebut. Sedangkan warna putih melambangkan rasa malu dan keraguan diri yang dirasakan oleh penulis akibat kegagalan yang dihadapinya.

## Karya 6



**Gambar 6** “Sosial Media”

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya berjudul "Sosial Media," penulis menggambarkan sebuah lukisan kepala gitar dengan bagian tuner yang dimetaforakan sebagai beberapa aplikasi media sosial. Lukisan ini mengilustrasikan pentingnya pengaturan yang tepat dalam sebuah gitar agar menghasilkan suara yang baik, sebagaimana halnya pentingnya mengatur penggunaan aplikasi media sosial. Jika kita tidak dapat mengatur gitar dengan baik, maka suara yang dihasilkan akan tidak bagus, begitu juga dengan beberapa aplikasi media sosial saat ini. Jika para remaja tidak mampu bijaksana dalam bermedia sosial, dampak negatif akan tercipta, mengarahkan generasi muda pada hal-hal yang merusak. Pentingnya peran dan tanggung jawab dalam menggunakan media sosial tercermin dalam karya ini. Seperti mengatur tuner gitar agar sesuai dengan nada yang diinginkan, para remaja harus belajar mengatur penggunaan media sosial dengan bijaksana untuk menghindari dampak negatif yang mungkin timbul

### Karya 7



**Gambar 7** “Penampilan”

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya berjudul "Penampilan," penulis memvisualisasikan sebuah gitar listrik berwarna emas . menceritakan banyaknya remaja masa kini yang lebih cenderung memprioritaskan penampilan luar dari pada introspeksi pada diri mereka sendiri. Dalam lukisan ini, gitar listrik berwarna emas melambangkan simbolisasi dari dorongan remaja untuk tampil mencolok dan menonjolkan diri mereka. Warna emas yang mencolok mencerminkan keinginan mereka untuk dipandang dan diakui oleh orang lain. Penulis menggunakan background berwarna hijau tua melambangkan ambisi para remaja untuk tumbuh dan berkembang dalam berbagai aspek kehidupan. Namun, ambisi yang seharusnya positif ini terkadang terdistorsi akibat penekanan berlebihan pada penampilan.

### Karya 8



**Gambar 8** “Transparan”

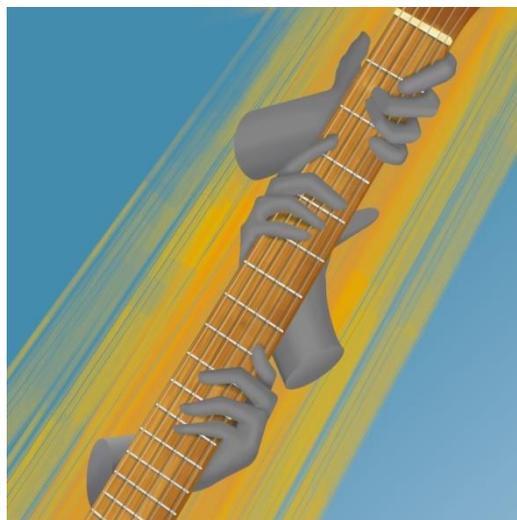
Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023

Karya yang berjudul “Transparan” dengan visualisasi gitar yang transparan mengartikan banyak seseorang itu ada namun tidak dianggap, banyak remaja saat ini yang saat bermain bersama-sama tetapi tidak menganggap teman nya itu ada sehingga penulis melukiskan gitar berwarna transparan, gitar sebagai seorang penulis yang tidak dianggap warna abu-abu pada background menyampaikan disekeliling penulis banyak yang tidak serius dalam pertemanan. Dalam karya berjudul "Transparan," penulis memvisualisasikan sebuah gitar yang memiliki kesan transparan, yang melambangkan seseorang itu ada namun tidak terlihat dan diabaikan begitu saja. Fenomena ini mencerminkan realitas di kalangan banyak remaja masa kini, yang sering bermain bersama, tetapi tidak memperhatikan kehadiran teman-temannya, sehingga penulis menggunakan gitar berwarna transparan. Gitar dalam karya ini dapat dianggap sebagai simbol penulis yang merasa tidak dianggap atau dihiraukan oleh sekitarnya. Penggunaan warna abu-abu pada background menyampaikan pesan bahwa di sekeliling penulis, banyak orang yang tidak serius dalam membangun dan menjaga pertemanan.

### Karya 9



**Gambar 9** “Persaingan”

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023.

Karya berjudul "Persaingan," penulis memvisualisasikan bagian leher gitar dengan tiga tangan berwarna abu-abu, yang melambangkan persaingan yang berlebihan di antara remaja. Lukisan ini menggambarkan betapa mereka saling berebut gitar, mencerminkan sikap egois dan keinginan untuk mendominasi, tanpa memperdulikan perasaan atau hak orang lain. Warna biru yang digunakan oleh penulis menyiratkan perasaan takut yang dialami dalam menghadapi perbedaan pendapat. Lukisan ini mencerminkan ketidaknyamanan dan kebingungan penulis dalam menghadapi persaingan di antara remaja. Melalui karya ini, penulis ingin mengingatkan

kita tentang bahaya dari persaingan yang berlebihan dan pentingnya mencari cara-cara yang lebih sehat dan dalam menghadapi perbedaan pendapat serta bersaing di lingkungan sosial.

### **Karya 10**



**Gambar 10** “Tidak Percaya Diri”

Heru Syahputra

Digital Painting, Cetak Kanvas (100x100 cm)

**Sumber.** Dokumen Heru Syahputra. 2023.

Karya berjudul "tidak percaya diri" penulis memvisualisasikan gitar dengan bentuk yang unik, diwarnai dengan abu-abu yang melambangkan perasaan tidak percaya diri terhadap perbedaan, sementara kain putih menutupi bagian atas gitar, mengartikan rasa malu terhadap dunia luar. Lukisan ini menggambarkan permasalahan remaja mengenai kurangnya kepercayaan diri akibat perbedaan yang mereka miliki. Lukisan ini mencerminkan betapa kompleksnya perasaan dan tantangan yang dihadapi oleh remaja dalam merangkul identitas mereka. Perbedaan-perbedaan yang ada, baik itu fisik, budaya, atau sifat, dapat menimbulkan rasa ragu dan ketidakmampuan untuk menerima diri sendiri dengan sepenuhnya. Penulis menggambarkan betapa rasa tidak percaya diri dan malu ini dapat membentuk seluruh pandangan remaja terhadap diri mereka dan dunia di sekitarnya. Dalam konteks sosial yang sering kali menuntut keseragaman, lukisan ini menjadi pengingat akan pentingnya menerima dan menghargai keunikan setiap individu, serta perlunya menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan dan penerimaan diri pada masa-masa penting ini.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Gitar merupakan alat musik yang umum dan populer di kalangan anak remaja. Gitar dianggap sebagai sarana hiburan bagi remaja. Pada fase ini, anak remaja mengalami fase pencarian jati diri dan berbagai problematika yang timbul, seperti masalah percintaan, pertemanan, akademis, depresi, keluarga, lingkungan, dan masa depan. Penulis tertarik untuk

mengangkat tema problematika anak remaja melalui karya seni rupa dengan menggunakan gitar sebagai objek dalam penciptaan karya digital painting. Gitar dipilih karena merupakan alat musik yang sangat populer dan memiliki beberapa hal menarik seperti bentuk, detail, warna, material, dan konteks yang beragam. Penulis memiliki hobi bermain gitar sejak duduk di bangku sekolah dasar, sehingga memotivasi penggunaan gitar sebagai objek dalam karya seni. Karya digital painting ini menggunakan gaya kontemporer, yang memberikan kebebasan ekspresi dan teknik bagi seniman, tanpa adanya aturan atau batasan baku. Gaya kontemporer juga mencoba menggambarkan realitas sosial dan politik yang lebih luas, serta menghadirkan bentuk-bentuk estetika yang berbeda dari seni lukis tradisional. Dengan adanya karya ini bisa memberikan dan membantu dengan dampak yang positif bagi saya sebagai penulis dan para pengamat, seperti menambah wawasan tentang karya *digital painting*

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Apriansyah, R. 2013 *Gitar Sebagai Ide Penciptaan Macam-Macam Bingkai Cermin.. SI Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.*, 8-10. (8 Maret 2023).
- Classe, Oliver (Ed.). *Encyclopedia of Literary Translation into English*. (Vol. 2). (London: Fitzroy Dearborn Publishers, 2000).
- Negeri, S. K. I. S., & Bintang, B. K. P. (2023). *Cantata Deo: Jurnal Musik dan Seni.*\
- Rahmawati, F. W., Azizah, S., & Poedjioetami, E. (2020). Penerapan Tema *Arsitektur Analogi Pada Perancangan Wahana Apresiasi Seni Kontemporer Di Surabaya.* Diakses tanggal 23 Maret 2021
- Sandy Permadi, Anggariano. 2019. *Perancangan Buku Ilustrasi Tokoh Pewayangan dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Informasi untuk Anak Usia 12 Tahun . Jurnal : Stikom Surabaya.*