

# **METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Yohanes Muhamad Fakri Syahrani**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV	4176/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	08-04-2013

## METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Yohanes Muhamad Fakri Syahrani**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**



**METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Yohanes Muhamad Fakri Syahrani**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

i

# **METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI**



**YOHANES MUHAMAD FAKRI SYAHRANI**

**NIM: 0711842021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
dalam bidang Seni Rupa Murni

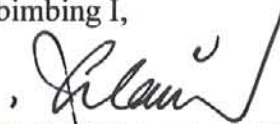
2013



Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI diajukan oleh Yohanes Muhamad Fakri Syahrani, NIM 0711842021, Program Studi seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I,



**Wiwik Sri Wulandari, M. Sn**  
NIP. 19760510 200112 2 001

Pembimbing II,



**A.C. Andre Tanama, M. Sn**  
NIP. 19820328200604 1 001

Cognate,



**Drs. Ag. Hartono, M.Sn**  
NIP.19591108 198601 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni  
Rupa Murni/ Ketua/ Anggota



**Wiwik Sri Wulandari, M. Sn**  
NIP.19760510 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des**  
NIP. 19590802198803 2 002



*Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini*

*penulis persembahkan kepada yang tercinta*

*Ibunda (Mama) Margareta Rusharyanti*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis haturkan kepada tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan kasih-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir Karya Seni berjudul METAFOR PENGALAMAN TENTANG DIRI ini dapat diselesaikan. Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan selaku Dosen Pembimbing I.
2. AC. Andre Tanama, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni sekaligus Dosen Pembimbing II.
3. Drs. A G Hartono, M.Sn., selaku *Cognate* Tugas Akhir.
4. Arya Sucitra, M.A., selaku Dosen Wali yang selalu memberi arahan dan nasehat selama penulis menempuh studi di ISI Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi Triatmojo, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Seluruh dosen dan staf karyawan Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan perhatian.
8. Kelompok Tangan Reget' 07 : Yanwar, Ungki, "Bung" Rizal, Chandra, Yucki, Anggalasa, Daud, Arvand, Yayan, dan teman-teman Tangan Reget yang lain.

9. Semua sahabat dan teman-teman dikampus yang selalu memberi dukungan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semoga mendapat dilimpahi berkat dari Tuhan yang Maha Esa.

Laporan Tugas Akhir penciptaan karya Seni ditulis sebagai syarat kelulusan penulis meraih gelar sarjana selama menempuh pendidikan di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam tulisan ini, namun penulis berharap bahwa dibalik kekurangan maupun kelebihan tulisan ini dapat memberi manfaat bagi pembaca, khususnya para apresiator seni dan berguna bagi perkembangan seni budaya, khususnya para apresiator seni dan berguna bagi perkembangan seni dan budaya, terlebih di lingkungan Fakultas seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Akhir kata penulis berharap kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menjadi pembelajaran bagi penulis untuk masa yang akan datang.

Yogyakarta, 26 Februari 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke - 1 .....	i
Halaman judul ke – 2 .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
Halaman Persembahan .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ixi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul .....	6
BAB II. KONSEP .....	8
A. Konsep Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan .....	12
BAB III. PROSES PERWUJUDAN .....	20
A. Bahan .....	20
B. Alat .....	23
C. Perlengkapan .....	26

D. Teknik .....	29
E. Tahap Pembentukan .....	31
BAB IV. DESKRIPSI KARYA .....	51
BAB V. PENUTUP .....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gb01.	Model Acuan I .....	12
Gb 02.	Karya Acuan I .....	15
Gb 03.	Karya Acuan II .....	16
Gb 04.	Karya Acuan III .....	18
Gb 05.	Karya Acuan IV .....	19
Gb 06.	Peralatan .....	27
Gb 07.	Rak kertas .....	27
Gb 08.	Mesin Press .....	28
Gb 09.	Bahan .....	28
Gb 10.	Perlengkapan .....	29
Gb 11.	Membuat sketsa/ perencanaan visual .....	31
Gb 12.	Mempersiapkan plat/ seng .....	32
Gb13.	Melapisi plat dengan bahan tahan asam .....	33
Gb 14.	Menutup bagian belakang plat .....	34
Gb 15.	Proses menoreh Plat .....	35
Gb 16.	Pengasaman tahap I .....	36
Gb 17.	Menghapus cat spray .....	37
Gb 18.	Proses <i>Aquatint</i> : Menutup imej dengan cat .....	38
Gb 19.	Proses <i>Aquatint</i> : Menaburkan serbuk Gondorukem .....	39
Gb20.	Plat master <i>Intaglio</i> .....	40
Gb 21.	Membubuhkan tinta pada permukaan plat .....	41
Gb 22.	Membersihkan/ menghapus tinta .....	42
Gb 23.	Melembabkan kertas .....	43
Gb 24.	Meletakkan plat pada mesin press .....	44
Gb 25.	Meletakkan kertas diatas permukaan plat .....	45
Gb 26.	Mengukur tekanan mesin press .....	46
Gb 27.	Proses mencetak .....	47
Gb 28.	Melihat hasil pencetakan .....	48
Gb 29.	Mengerigkan karya .....	49

Gb 30.	Karya hasil pencetakan .....	50
Gb 31.	<i>Memori Usang Tentang Pulu</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 36 x 48 cm .....	52
Gb 32.	<i>Dekonstruksi Jati diri</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40 cm.....	53
Gb 33.	<i>Metamorfosa</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm.....	54
Gb 34.	<i>Hilang Arah</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm .....	55
Gb 35.	<i>Introvert</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm .....	56
Gb 36.	<i>Jalan di Tempat</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 47 cm .....	57
Gb 37.	<i>Kolaps</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm .....	58
Gb 38.	<i>Dia Diam Aku Juga</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm .....	59
Gb 39.	<i>Cerita dari Merpati</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 50 x 70 cm .....	60
Gb 40.	<i>Main Api</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 45cm .....	61
Gb 41.	<i>Burung Merpati yang Malang</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 36cm .....	62
Gb 42.	<i>Melancholia</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm .....	63
Gb 43.	<i>Melawan Waktu</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 36cm .....	64
Gb 44.	<i>Dead lock</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 42cm .....	65
Gb 45.	<i>No. 13</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 35 x 50cm .....	66
Gb 46.	<i>Comfort zone</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 55 x 40cm .....	67
Gb 47.	<i>Stroke</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 36 x 48 cm .....	68
Gb 48.	<i>Sumbang Mengiang</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm .....	70

Gb 49.	<i>Tujuan dan Cobaan</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 30 x 40cm.....	71
Gb 50.	<i>Pengorbanan</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 18,5 x 43,5cm .....	72
Gb 51.	<i>Introspeksi</i> , Etsa+ aquatint ( <i>intaglio</i> ) pada kertas, 43 x 52 cm .....	73





## DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata dan Foto Mahasiswa .....	79
B. Poster Pameran .....	83
C. Foto Situasi Pameran .....	84
D. Katalog Pameran .....	86



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia pada dasarnya dikodratkan sebagai makhluk sosial, yang selalu membutuhkan antara orang satu dengan orang yang lain, berinteraksi dan bermasyarakat. Namun kadangkala dalam berbagai interaksi sosial yang terjadi, muncul perselisihan dan pertentangan yang menimbulkan perasaan tidak nyaman, khawatir maupun cemas. Perasaan seperti cemas dan gelisah tersebut adalah bentuk-bentuk emosi yang kemudian muncul dalam perilaku/sikap dan ekspresi.

Sikap dan perilaku adalah respon mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, mewarnai perasaan dan ikut menentukan kecenderungan perilaku kita terhadap manusia atau sesuatu yang sedang dihadapi, bahkan terhadap diri sendiri. Pandangan dan perasaan kita terpengaruh oleh ingatan akan masa lalu, oleh apa yang diketahui dan kesan terhadap apa yang sedang dihadapi saat ini<sup>1</sup>.

Perasaan gelisah tentu pernah dialami setiap orang, termasuk juga dialami penulis sebagai respon dari berbagai keadaan tidak nyaman yang sedang dialami. Fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari penulis, terkadang diwarnai perasaan cemas dan gelisah, hal tersebut sudah

---

<sup>1</sup> Zainal Abidin, *Filsafat Manusia: Memahami Manusia Lewat Filsafat*. Bandung: Rosda, 2006. p.147

menjadi sesuatu yang tak asing dalam kehidupan penulis sehingga membentuk karakter dan perilaku yang sekarang dimiliki. Dimulai ketika masa kanak-kanak, dimana penulis tumbuh sebagai bocah yang sering kali tersisih dalam pergaulan teman sebaya, karena pengalaman-pengalaman kurang menyenangkan yang dialami. Penulis pernah memiliki nama julukan akibat keterbatasan fisik sehingga sering diejek dan menjadi cemoohan, sehingga menimbulkan rendah diri dan dendam, kemudian berkembang menjadi rasa tidak percaya diri. Penulis juga pernah mendapatkan perlakuan kekerasan dari teman-teman di lingkungan yang baru. Misalnya, ketika pindah di rumah yang baru, penulis sempat dikeroyok oleh remaja sekitar tempat tinggal penulis, hal yang sama juga terjadi di sekolah penulis yang baru, sehingga penulis enggan bergaul dengan mereka dan timbul pemahaman dalam diri bahwa tidak ada tempat yang bersahabat. Hal tersebut yang dewasa ini disadari menciptakan sikap canggung dan kegamangan dalam pergaulan di lingkup sosial, karena memori di masa kanak-kanak penulis yang terkadang muncul, menimbulkan trauma yang tidak ingin dialami lagi.

Disamping itu, perkembangan teknologi informasi serta media massa juga memiliki andil dalam perubahan tingkah laku dan pergaulan masyarakat di sekitar penulis di era modern ini. Setiap orang cenderung sibuk dengan dunianya sendiri, acuh, dan tidak peka terhadap situasi dan keadaan di sekitar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi berbagai aspek dunia kehidupan sosial, dan telah menimbulkan tantangan serius terhadap prinsip yang membentuk masyarakat seperti relasi sosial,

struktur sosial, sistem sosial dan realitas sosial.<sup>2</sup> Menjadikan penulis semakin kesulitan dalam bergaul .

Berbagai pengalaman dan faktor-faktor di atas memiliki dampak yang kurang baik bagi penulis, karena kesulitan dalam bergaul sehingga tidak memiliki tempat untuk mencurahkan perasaan/ isi hati dan berbagai kegelisahan yang sedang dialami. Sehingga semua perasaan-perasaan gelisah yang selama ini penulis alami, hanya dipendam dalam hati, dan hanya menambah beban psikologis bagi penulis. Realitas-realitas di atas mendorong penulis untuk mengangkat dan menjadikannya sebagai ide dan gagasan yang akan diaktualisasikan ke dalam karya seni. Gagasan tercipta karena pengalaman, pengetahuan, latar belakang seniman maupun suatu objek atau peristiwa yang dekat dan akrab dengan sang seniman itu sendiri. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungan, dirasakan mempengaruhi kondisi kejiwaan dan proses kreatif penulis dalam berkarya, hal tersebut juga pernah diungkapkan The Liang Gie: Ciri seni adalah menyangkut perasaan manusia, apa yang diungkapkan oleh seniman dalam atau melalui karya seninya adalah emosi tertentu yang muncul atau diperoleh dari pengalaman hidupnya.<sup>3</sup> Hal yang hampir sama juga diungkapkan Humar Sahman dalam bukunya *Mengenal Dunia Seni Rupa*, bahwa inspirasi bisa datang dari dunia

---

<sup>2</sup> Yasraf Amir Piliang, *Postrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra, 2004. p. 95

<sup>3</sup> The Liang Gie, *Filsafat Seni: Sebagai Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna. 1966. p.144



subyek seniman yang mencoba mengungkapkan dunia internal mereka: rasa takut, rasa gembira, rasa sakit, rasa tidak berdaya.<sup>4</sup>

Hal yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat pengalaman pribadi sebagai gagasan untuk disampaikan, karena penulis mengalami sendiri, sehingga ada penghayatan lebih dalam mengolah dan kemudian mengekspresikannya, selain itu penulis juga meyakini bahwa dari pengalaman-pengalaman tentang diri tersebut dapat diambil pelajaran berharga bagi perkembangan penulis selanjutnya, serta membantu penulis menjadi pribadi yang lebih baik.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berbagai persoalan akan ditemui dalam kehidupan sehari-hari, beberapa diantaranya sangat berkesan, sehingga menjadi pengalaman yang sulit untuk dilupakan. Bagi penulis pengalaman-pengalaman tersebut telah memberikan dampak yang luar biasa dalam kehidupan penulis, terlebih bagi perkembangan kepribadian penulis.

Bertolak dari pemikiran di atas, maka dapat disusun rumusan penciptaan sebagai berikut :

1. Pengalaman-pengalaman seperti apakah yang penulis alami sehingga memicu timbulnya gagasan?

---

<sup>4</sup> Humar Sahman, *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1933. p.119



2. Bagaimanakah visualisasi metafor pengalaman tentang diri penulis melalui karya seni grafis?
3. Melalui medium apakah bahasa visual tersebut akan diwujudkan?

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Mendeskripsikan pengalaman-pengalaman yang dialami penulis sebagai sumber gagasan dalam penciptakan karya seni.
- b. Memvisualisasikan pengalaman diri penulis melalui bahasa metafor.
- c. Memvisualisasikan pengalaman diri penulis melalui medium seni grafis dan teknik yang mendukung nilai estetik dan artistik.

#### 2. Manfaat Penciptaan

- a. Gagasan dan imajinasi yang terkandung dalam karya, dapat mendorong penulis, dan apresiator seni untuk dapat melihat dan menghadapi kegelisan yang dialami secara bijaksana.
- b. Sebagai media *sharing* tentang pengalaman-pengalaman yang dilalui, sehingga meringankan beban penulis.
- c. Melalui karya seni (grafis) penulis dapat memberi inspirasi bagi penikmat karya seni.

- d. Mengetahui lebih mendalam tentang seni grafis, sehingga dimasa yang akan datang mampu menciptakan karya seni grafis yang lebih baik, dari segi teknik maupun tema.

#### D. Makna Judul

Tugas Akhir seni grafis menggunakan judul “Metafor Pengalaman Tentang Diri.” Untuk menghindari kemungkinan salah pengertian mengenai batasan-batasan istilah yang dipergunakan, berikut dijelaskan arti kata judul tersebut.

1. Metafor: Menurut Charles S. Peirce: Ikon yang didasarkan atas similiaritas ( kemiripan) diantara objek-objek dari dua tanda simbolis<sup>5</sup>, dalam bahasa ilmiah metafora adalah bentuk majas perbandingan suatu benda dengan benda lainyang mempunyai kemiripan sifat.<sup>6</sup> Menurut Paul Recour, Metafor adalah sebuah bentuk wacana ataupun proses yang bersifat retorikyang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk mendeskripsikan kenyataan; sebuah kemampuan yang biasanya dimiliki karya-karya fiksi.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Kris Budiman, *Semiotika Visual : Konsep, isu dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta: Jalasutra,2011. p. 89

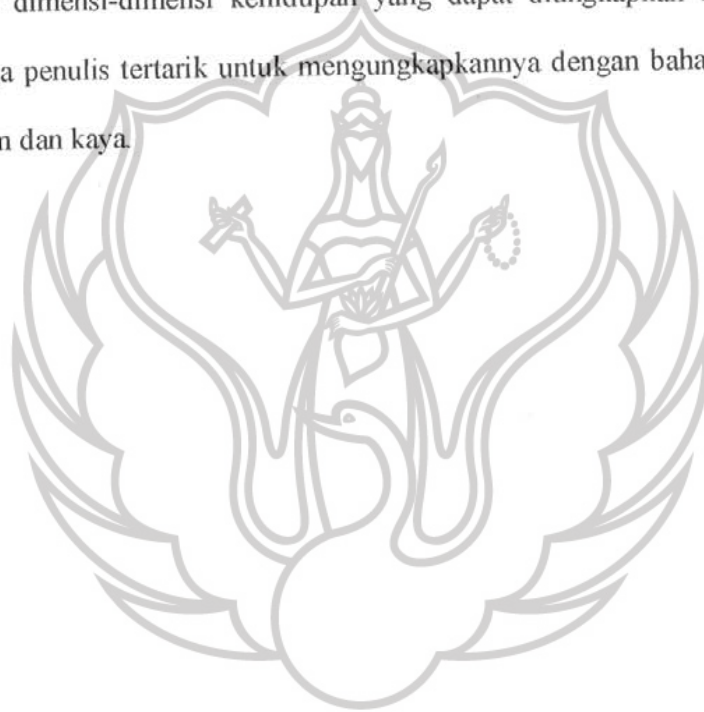
<sup>6</sup> Al Barry, M Dahlan, *Kamus Bahasa Ilmiah*, Surabaya: Arkola, 2007. P. 98

<sup>7</sup> Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta & Bali: DictyArt Lab & Jagad Art House, 2011. p. 258

2. Pengalaman: Yang pernah dialami (dijalani, dirasai)<sup>8</sup>. Dalam fenomenologi: Individu secara sadar mengalami sesuatu yang ada.<sup>9</sup>

3. Diri: Orang seorang (terpisah dari yang lain).<sup>10</sup>

Dari uraian diatas maka judul Metafor Pengalaman Tentang Diri dapat diartikan sebagai visualisasi pengalaman personal yang diungkapkan secara metaforik. Metafora dalam karya seni ini dimaksudkan penulis untuk mengatasi visualisasi yang bersifat verbal (langsung) mengungkapkan persoalan apa adanya. Banyak dimensi-dimensi kehidupan yang dapat diungkapkan secara simbolik, sehingga penulis tertarik untuk mengungkapkannya dengan bahasa metafor yang beragam dan kaya.



<sup>8</sup>Anton M, Moelyono (Ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1989 p. 1<sup>6</sup>

<sup>9</sup>Haryatmoko, "Fenomenologi: Hermeneutika Paul Ricoeur", *BASIS*, edisi 05-06, Mei-Juni, Yogyakarta: Kanisius, 2000

<sup>10</sup>Anton M. Moelyono. Op. Cit.,p. 208