

CURHAT DENGAN SENI GRAFIS



JURNAL

Oleh:

Yoel Widya Rusmana

NIM: 1612636021

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

2021

CURHAT DENGAN SENI GRAFIS



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
2021

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:
CURHAT DENGAN SENI GRAFIS diajukan oleh Yoel Widya Rusmana, NIM
1612636021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonseis Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Oktober 2021 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Andang Suprihadi Purwantono , MS.
NIP. 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/ Anggota

Bambang Witjaksono , M.Sn.
NIP. 19730327 199903 1 001

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

Dr. Miftahul Munir, M.Hum

NIP. 19760104 200912 1 001

CURHAT DENGAN SENI GRAFIS

Oleh: Yoel Widya Rusmana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis KM. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55188

yoelwidyarusmana@gmail.com

ABSTRAK

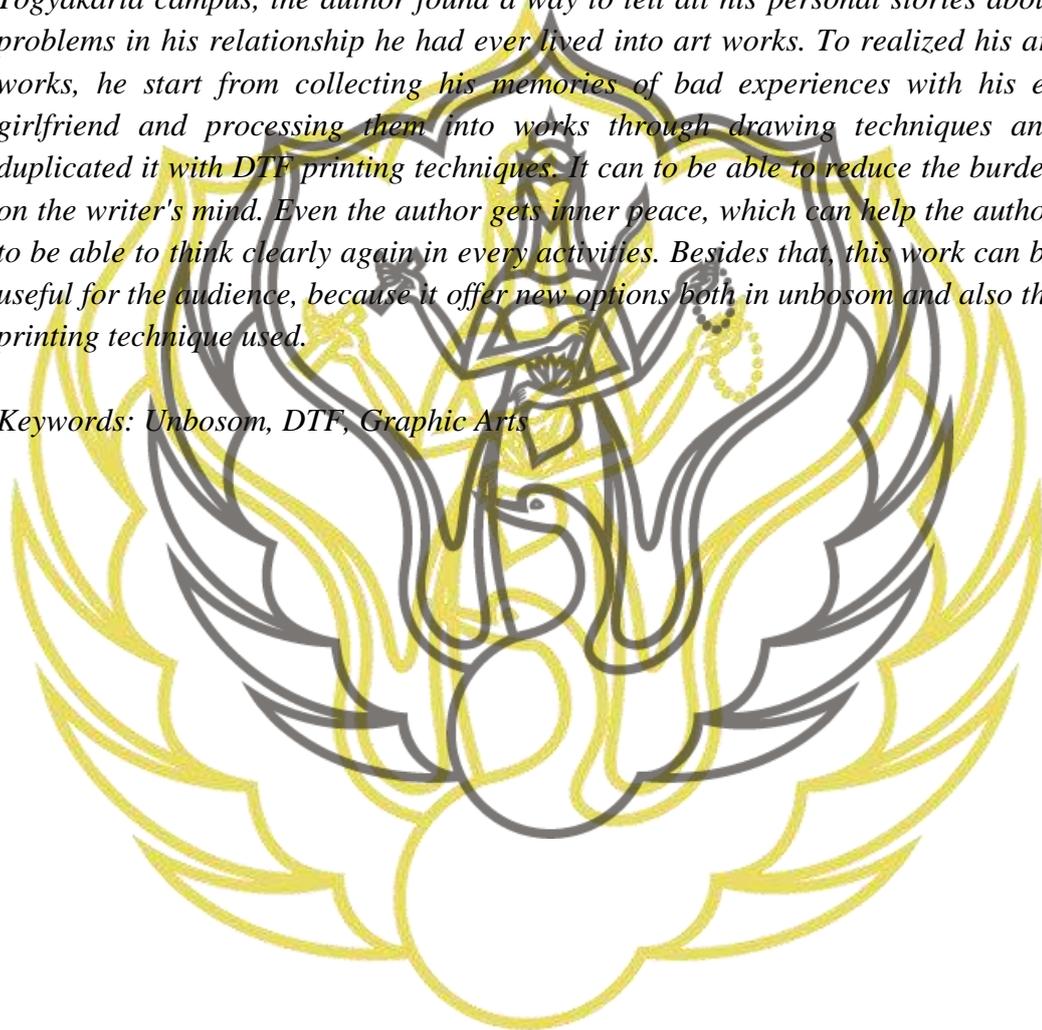
Curhat atau curahan hati merupakan salah satu cara manusia untuk sedikit meringankan beban pikiran yang bersumber dari masalah personal maupun keresahan yang sedang atau pernah dirasakannya. Ketidakmampuan penulis untuk *curhat* kepada orang lain karena pengalaman buruknya di masa lalu ternyata memberikan dampak buruk pada aktifitas dalam kesehariannya. Tentunya hal ini malah semakin menambah masalah-masalah baru baginya. Banyak sekali curhatan yang tidak bisa diungkapkan oleh penulis, salah satunya adalah *curhatan* tentang masalah dalam hubungan percintaan yang pernah dijalaninya. Hingga dalam perjalanannya ketika kuliah di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis menemukan cara melampiaskan semua *curhatannya* tentang masalah dalam hubungan percintaan yang pernah dijalaninya yaitu dengan menyalurkannya ke dalam karya seni. Untuk mewujudkan karyanya penulis memulainya dengan mengumpulkan memori-memorinya tentang pengalaman buruk dengan mantannya, dan mengolahnya kedalam karya melalui teknik drawing dan diperbanyak dengan teknik cetak DTF (*Digital Transfer Film*). Ini ternyata dapat membantu mengurangi beban pikiran yang dirasakan oleh penulis. Bahkan penulis mendapatkan ketenangan batin, dimana ini dapat membantu penulis untuk dapat kembali berpikir jernih dalam melakukan setiap aktifitasnya. Selain itu, karya ini dapat berguna bagi halayak, karna memberikan pilihan baru baik dalam menyalurkan *curhatan* dan juga teknik cetak yang digunakannya.

Kata Kunci : *Curhat*, DTF, Seni Grafis

ABSTRACT

Unbosom is one of the human ways to slightly ease the burden of thoughts that come from personal problems or anxiety that is currently or has been felt. The author's inability to tell his story to other people because of his bad experiences in the past turned out to have a bad impact on his daily activities. Of course it just make some new problems for him. There are so many stories that the author cannot express, one of which is a story about problems in a romantic relationship that he has lived. Until in his journey while studying at the Indonesian Institute of Art Yogyakarta campus, the author found a way to tell all his personal stories about problems in his relationship he had ever lived into art works. To realized his art works, he start from collecting his memories of bad experiences with his ex girlfriend and processing them into works through drawing techniques and duplicated it with DTF printing techniques. It can to be able to reduce the burden on the writer's mind. Even the author gets inner peace, which can help the author to be able to think clearly again in every activities. Besides that, this work can be useful for the audience, because it offer new options both in unbosom and also the printing technique used.

Keywords: Unbosom, DTF, Graphic Arts



A. Pendahuluan

Curhat atau curahan hati merupakan salah satu cara manusia untuk sedikit meringankan beban pikiran yang bersumber dari masalah personal maupun keresahan yang sedang atau pernah dirasakannya. Umumnya curhat dilakukan seseorang dengan berbagi cerita tentang keluh kesahnya kepada orang lain yang dia percaya. Misalnya kepada teman, sahabat, keluarga atau kepada psikiater atau psikolog. Banyak orang berasumsi bahwa orang yang curhat itu membutuhkan pendapat orang lain untuk mendapatkan solusi dari masalah yang sedang dihadapinya. Namun sebenarnya tidak sedikit juga orang melakukannya hanya karena ingin didengarkan keluh kesahnya ataupun hanya untuk mencari perhatian dari orang lain.

Meskipun dengan curhat bisa membantu seseorang mengurangi beban pikirannya, namun ada juga orang tidak bisa dengan mudah bercerita kepada orang lain tentang masalah yang dihadapinya. Gengsi, malu, masalah yang terlalu rumit atau bahkan ketidakpercayaan terhadap orang lain adalah faktor yang umumnya membuat seseorang sulit untuk curhat kepada orang lain.

Ketidakmampuan untuk curhat kepada orang lain secara langsung juga dialami oleh penulis. Selain karena penulis merasa kurang mampu untuk menceritakan masalah atau keresahannya kepada orang lain dengan baik, penulis juga merasa tidak percaya kepada orang yang dicurhatinya. Ketidakpercayaan penulis ini bukan tanpa alasan. Penulis mempunyai pengalaman buruk mengenai curhatannya kepada temannya tentang orang yang disukainya. Curhatan penulis ini tiba-tiba menyebar di teman-teman sekolahnya hingga curhatannya dijadikan ledakan pada masa SMA. Pengalaman itulah yang membuat penulis menjadi semakin tertutup terhadap orang lain.

Seiring bertambahnya usia penulis semakin banyak juga masalah yang menjadi beban pikirannya. Masalah yang sering dialami penulis adalah masalah-masalah dalam hubungan asmaranya. Banyak sekali masalah yang dihadapi penulis ketika menjalin hubungan asmara, seperti masalah kecemburuan hingga masalah perbedaan keyakinan. Menurut penulis, masalah-masalah dalam hubungan asmaranya menjadi beban pikiran yang membuat mood penulis sering berubah-ubah secara tiba-tiba dan membuatnya mudah stress hingga sering kali

memunculkan masalah baru dalam kesehariannya. Sebagai contohnya adalah ketika penulis sedang bekerja, penulis bisa menunda pekerjaannya dalam waktu yang lama hingga marah secara tiba-tiba saat fokus penulis teralihkan oleh masalah-masalah yang terlintas di pikirannya. Keadaan ini semakin memburuk ketika penulis mulai mengonsumsi minuman keras, narkoba, bahkan hingga menyakiti diri sendiri untuk dijadikan sebagai pelampiasannya karena dirinya merasa sendiri dan tidak ada orang yang bisa dipercaya untuk mendengar keluh kesahnya tentang masalah-masalah yang dialaminya.

Dalam pengalamannya penulis pernah hampir kehilangan nyawa ketika mengalami stress berat ketika diputuskan pacarnya, dimana saat itu penulis juga sedang mengalami masalah keluarga. Disaat itu penulis merasa dirinya berada dalam kondisi yang sangat terpuruk hingga memilih minuman keras sebagai pelariannya. Sampai ketika dirinya dalam kondisi mabuk dan marah penulis memecahkan cermin kaca di kamar kos kemudian mengiris pergelangan tangan kiri berulang kali dengan pecahan kaca cermin tersebut hingga tak sadarkan diri karena banyak mengeluarkan darah. Beruntungnya penulis terselamatkan oleh teman satu kosnya karena menyadari ada yang tidak beres di kamar penulis. Teman dari penulis tersebut terkejut ketika melihat darah yang keluar dari bawah pintu kamar penulis. Karena tidak ada respon dari penulis ketika namanya dipanggil, sontak teman dari penulis mencoba membuka pintu kamar penulis yang terkunci dengan mendobraknya, dan ketika menemukan penulis dalam keadaan yang bersimbah darah ia segera menghubungi seorang teman untuk membantu membawa penulis ke rumah sakit terdekat.

Namun dewasa ini penulis merasa cara melampiaskan beban pikirannya tidak efektif. Sehingga penulis mencoba mencurahkan apa yang ia rasakan dalam tulisan-tulisan kecil di dinding kamarnya ketika dirinya merasa stress. Selain melalui tulisan-tulisan kecil, penulis juga mencoba untuk mencurahkan perasaan dan pikiran-pikirannya kedalam karya seni. Cara ini dirasa lebih efektif untuk membuat dirinya menjadi lebih tenang, karena dalam proses penciptaannya karya ini penulis mencurahkan semua keluh kesahnya tentang apa yang menjadi beban pikirannya dan tidak bisa ia ceritakan kepada orang lain secara langsung.

Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin menciptakan karya seni yang berisi curhatan-curhatan penulis tentang masalah dalam hubungan asmara yang sulit ia ceritakan kepada orang lain. Hal tersebut menjadi menarik karena penulis memiliki banyak curhatan tentang masalah dalam hubungannya. Selain itu karya hasil dari curahan perasaan dari penulis ini juga bisa menjadi bahan introspeksi diri bagi penulis sendiri dilain waktu.

Dalam penciptaan karya-karya tersebut penulis membuat master desain menggunakan teknik drawing dengan arsiran yang sangat detail. Kebiasaan membuat karya drawing yang detail ini merupakan pengaruh lingkungan daerah asalnya yaitu kota Jepara yang terkenal dengan pengrajin ukir yang memiliki tingkat detailan tinggi. Karya drawing yang detail tersebut nantinya akan diduplikasi dengan menggunakan teknik cetak DTF (*Digital Transfer Film*). Pemilihan teknik cetak DTF ini bertujuan untuk menjaga tiap detail arsiran dan warna yang digunakan dalam master desainnya bisa terekam dengan baik di setiap edisinya.

B. Konsep Penciptaan

Seperti yang kita ketahui bahwa curhat adalah hal yang lazim dilakukan disaat seseorang merasa depresi atau stress akibat dari masalah yang menumpuk di pikirannya. Curhat atau curahan hati merupakan saat di mana satu orang mencoba untuk menceritakan sesuatu kepada orang-orang yang dianggap dekat, dan biasanya yang diceritakan itu masalah personal. Misal tentang pekerjaan, pasangan, keluarga, dan lain sebagainya. Mungkin orang akan berasumsi bahwa orang yang curhat itu butuh pendapat orang lain guna mencari solusi untuk masalahnya. Tapi ada juga yang curhat bukan untuk mencari solusi, melainkan hanya ingin didengar kisahnya. Kebanyakan orang menceritakan masalah yang dialaminya kepada orang lain hanya untuk mendapatkan empati dan simpati dari lawan jenisnya. Jadi ketika diberikan solusi yang simple dan to the point, justru merasa tidak didengarkan. (Sugeng Widodo dkk, 2020: 67)

Meskipun banyak sekali manfaat dari curhat, penulis merasa curhat adalah hal yang sangat sulit untuk dilakukan. Tidak hanya kepada teman atau sahabat, bahkan penulis enggan untuk curhat kepada saudara dan juga orang tuanya. Penulis

merasa kurang mampu untuk menceritakan masalah atau keresahannya kepada orang lain dengan baik, terlebih lagi penulis juga merasa tidak percaya orang lain bisa merahasiakan curhatannya yang menurutnya adalah masalah yang bersifat pribadi. Ketidakpercayaannya ini membuat penulis menjadi lebih tertutup dan selalu menyimpan kegelisahan dan masalahnya sendiri. Tentunya hal ini berimbas pada kondisi mental dan emosi penulis yang tidak stabil.

Kondisi penulis tersebut diperparah dengan masalah-masalah dalam hubungan asmaranya, hal ini pernah terjadi dalam setiap hubungan yang pernah dijalaninya. Masalah-masalah seperti kecemburuan, perselingkuhan, perbedaan pendapat, hingga perbedaan kepercayaan adalah permasalahan yang sering menjadi beban pikiran penulis. Permasalahan yang muncul dalam hubungan asmaranya yang ditambah dengan kecenderungan penulis memilih untuk menyimpan semua masalahnya tanpa mau menceritakannya kepada orang lain sering membuat penulis merasa tertekan dan stress. Karena penulis tidak bisa mencurhatkan masalah dan uneg-unegnya kepada orang lain, sehingga tak jarang penulis melampiaskan apa yang dirasakannya kepada hal-hal dan perbuatan negatif yang sebenarnya tidak sedikitpun mengurangi beban pikiran yang dirasakan namun malah menambah masalah di kemudian hari.

Hingga suatu ketika penulis tersadarkan oleh ucapan teman satu kontrakannya yang sering mengucapkan “ojo aneh-aneh” atau “jangan aneh-aneh”. Ucapan itu menyadarkan penulis bahwa hal-hal negatif yang dilakukannya sama sekali tidak efektif mengurangi stress yang dirasakannya. Sehingga dari sinilah penulis mencoba mencari cara lain yang dapat membantunya mengatasi stress yang dialaminya melalui beberapa sumber bacaan yang mengulas tentang terapi yang efektif untuk mengurangi stress.

Melalui sumber bacaan, penulis menemukan teori tentang seni sebagai terapi. Case & Dalley (Shokiyah dan Syamsiar, 2019: 11) menyebutkan bahwa terapi seni merupakan salah satu jenis dari berbagai jenis terapi ekspresif melibatkan individu dalam aktivitas kreatif dalam bentuk penciptaan karya seni. Melalui aktifitas seni tersebut individu diasumsikan mendapat media paling aman untuk memfasilitasi komunikasi melalui eksplorasi pikiran, persepsi, keyakinan dan pengalaman, khususnya emosi. Senada dengan pendapat tersebut, Susanto (2011: 226) juga

berpendapat bahwa sebagai media ekspresif, seni dapat digunakan untuk membantu klien berkomunikasi, mengatasi stress dan mengeksplorasi berbagai aspek dari kepribadiannya sendiri.

Dr. Fadhli Rizal Makarim (www.halodoc.com, diakses pada tanggal 27 April 2021, jam 18.60 WIB) menyatakan bahwa penggunaan metode artistik untuk mengobati gangguan psikologis dan meningkatkan kesehatan mental dikenal dengan terapi seni. Terapi seni mengintegrasikan teknik-teknik psikoterapi dengan proses kreatif untuk meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan. Terapi seni sebagai pendekatan untuk kesehatan mental memanfaatkan proses penciptaan seni untuk meningkatkan kesehatan mental, fisik, dan emosional. Tujuan terapi seni untuk memanfaatkan proses kreatif, sehingga seseorang dapat mengeksplorasi ekspresi dirinya dan mengembangkan keterampilan coping yang baru. Teknik yang digunakan dalam terapi seni mencakup menggambar, melukis, mewarnai, memahat, atau kolase. Ketika pengidap gangguan mental menciptakan seni, mereka dapat menganalisis apa yang telah mereka buat dan bagaimana perasaan mereka. Dengan menjelajahi seni, pengidap mencari tema dan konflik yang mungkin memengaruhi pikiran, emosi, dan perilaku mereka. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa kegiatan menggambar bisa menjadi terapi seni bagi penulis, dengan demikian kegiatan tersebut dapat meringankan beban pikiran dan mental karena sebagian beban itu telah diuraikan melalui ekspresinya dalam menggambar.

Dari sinilah penulis mendapatkan ide untuk menuangkan *curhatan-curhatannya* tentang masalah dalam hubungan asmaranya ke dalam karya seni rupa yang kemudian diperbanyak menggunakan teknik cetak. Penulis meyakini ini adalah cara yang efektif untuk menyalurkan *curhatan-curhatan* penulis tentang masalah dalam hubungan asmaranya. Selain itu, setiap kegiatan dalam proses pembuatan karya grafis dirasa dapat membantu mengurangi stress yang dirasakan oleh penulis, sehingga penulis dapat kembali berpikir jernih dalam melakukan aktivitasnya. Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan kegiatan pembuatan karya seni grafis sebagai terapi untuk mengurangi stress yang dirasakannya, ini diwujudkan dengan menyalurkan *curhatan-curhatannya* kedalam karyanya. Kegiatan seperti penyusunan konsep gambar, menggambarkan bentuk-bentuk, kegiatan mewarnai, proses pengarsiran gambar, hingga proses pengolahan

desain menjadi karya cetak dapat menjadi kegiatan yang dapat membantu mengurangi stress yang dirasakan oleh penulis.

Dalam proses mewujudkan gagasan dan idenya kedalam sebuah karya seni, seorang seniman harus mampu menyusun dan mengundang keindahan untuk hadir di dalam karyanya sesuai dengan konsep yang menyertai keberadaan karya itu sendiri. Mulyadi (Kartika, 2024 : 30) mengemukakan bahwa ciri-ciri kemanusiaan seperti kelahiran, cinta, dan kematian yang punya dasar instrumen secara umum diangkat sebagai tema seni, tapi pengolahan ke dalam wujud karya tidak bisa lepas dari adanya keunikan seniman dalam menangkap atau membentuk idenya. Ini berarti seniman memiliki kesempatan untuk menunjukkan pandangan personalnya dalam menanggapi sesuatu yang dia hadapi. Dapat dikatakan juga karya seni memiliki fungsi sebagai jalan keluar daripada ekspresi personal seorang seniman. Marianto (2017 : 1) menuturkan bahwasannya esensi dari seni adalah kreativitas, dimana kreativitas sendiri adalah perkara menghubungkan-kaitkan segala sesuatu yang tadinya tak terhubung. Oleh karena itu, penulis membuka dan mengumpulkan kembali memorinya tentang masalah-masalah yang dialaminya dalam hubungan asmara yang pernah dirasakannya. Memori-memori penulis tersebut akan dirangkai kembali yang kemudian diolah kedalam bentuk yang digunakan untuk menyusun objek cerita dalam karyanya.

Seringnya penulis membuat drawing yang sangat detail di atas kertas, dimana ini adalah sarana pelampiasan/terapi bagi dirinya sendiri atas masalah-masalah yang dihadapinya. Oleh karena itulah penulis memilih teknik cetak non-konvensional yang dikenal dengan *Digital Transfer Film* (DTF). Teknik ini menggunakan tinta tekstil dengan teknologi nano yang dicetak menggunakan mesin printer dipadukan dengan bubuk lem sablon. Hasil print kemudian ditransfer pada media kain dengan cara dipress dengan suhu tertentu, sehingga mampu merekam setiap arsiran, garis dan gradasi warna yang ada dalam desain karya yang dibuat secara manual oleh penulis. DTF ini selain karena mampu mencapai detail dari desain yang dibuat oleh penulis, teknik ini juga mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah dapat menghasilkan duplikat dalam jumlah yang banyak, kualitas hasil cetaknya stabil dan bisa diaplikasikan dalam beberapa media.

Dalam penciptaan karyanya, penulis tentu sangat memperhatikan elemen-elemen visual seperti garis, simbol, bentuk, warna dan komposisi yang digunakan. Dharsono Sony Kartika (2004: 40) menuturkan bahwa garis merupakan simbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam seni non figuratif atau juga pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme. Sedangkan menurut Anton Subiyanto, garis-garis yang ditorehkan kedalam sebuah karya adalah perantara bagi seorang seniman dalam membangun sebuah keintiman yang mendalam antara dirinya dengan karya ciptaannya. (dalam Wawancara Pribadi, tanggal 10 Desember 2019 pukul 15.30 WIB). Garis dalam gambar juga dapat berfungsi sebagai garis kontur, artinya garis yang melingkupi atau membatasi objek dan garis untuk fungsi lain, misalnya menampilkan gelap terang yang dalam gambar disebut arsir. Bagi penulis sendiri penggunaan garis yang lurus untuk dalam arsirannya. Cara ini ditujukan untuk membantu memberikan ketenangan saat menorehkan goresan-goresan halus dalam setiap karyanya. Hal ini terjadi karena dalam proses mengarsir, penulis menggunakan arsiran-arsiran halus yang membuat fokusnya tertuju pada gambar yang sedang dibuatnya. Sehingga tanpa disadari, sejenak penulis dapat melupakan masalah-masalah yang dialaminya. Selain itu, penggunaan garis dalam proses kreatif disini ditujukan untuk memisahkan objek satu dengan yang lainnya. Garis juga digunakan untuk memberikan dimensi dan mengunci warna setiap objek yang ada di dalam desain. Goresan-goresan garis yang ditorehkan penulis dalam gambar juga menjadi cerminan dari emosi penulis, dimana garis-garis halus yang tidak rapi dalam arsiran menunjukkan emosi penulis yang disalurkan ke dalam gambar.

Dillistone (2002: 21) memaparkan bahwa simbol berasal dari kata kerja dasarnya *symbollein* dalam bahasa Yunani berarti mencocokkan, kedua bagian yang dicocokkan disebut *symbola*. Sebuah simbol pada mulanya adalah sebuah benda, sebuah tanda, atau sebuah kata, yang digunakan untuk saling mengenali dan dengan arti yang sudah dipahami. Aminuddin (2009: 142) menyatakan bahwa sebuah simbol dapat disebut *private symbol* jika kata-kata yang diciptakan mengungkapkan simbol secara khusus, dan digunakan penyairnya. Makna yang terkandung di dalam simbol khusus biasanya unik dan tidak klise, karena lahir dari kreatifitas pengarang dalam mengekspresikan gagasan dan pikirannya. Sedangkan

di sini penulis menampilkan simbol-simbol yang diperoleh dari pengalaman yang pernah dialami, dan memiliki arti atau makna personal bagi penulis yang didapatkan dari beberapa sumber.

Selain simbol-simbol yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis juga menggunakan bentuk-bentuk figuratif dengan pendekatan surealis. Bentuk-bentuk ini merupakan terinspirasi bentuk-bentuk manusia dan benda yang mengalami proses deformasi. Deformasi adalah pengubahan susunan bentuk dari benda atau objek tanpa meninggalkan unsur utamanya. Menurut Susanto (2011: 98), deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang disengaja untuk memunculkan karakter baru dari bentuk sebelumnya.

Pemilihan bentuk figuratif dengan pendekatan surealis dirasa dapat menciptakan bentuk-bentuk baru yang didapatkan dari proses mengurangi atau menggabungkan beberapa bentuk alami seperti manusia, hewan dan tumbuhan serta benda-benda mati seperti kayu, tali dan lain sebagainya. Proses pembentukannya dilakukan dengan meniru mengubah bentuk dari objek aslinya tanpa meninggalkan karakter dari objeknya. Tujuan dari deformasi ini adalah untuk memisahkan, mengubah dan menggabungkan beberapa bentuk demi tercapainya bentuk yang penulis harapkan dapat mewakili imajinasinya.

Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat menambah nilai estetis dalam sebuah karya visual. Untuk itu pemilihan warna sangat dipertimbangkan dalam pembuatan karya seni rupa. Darsono Sony Kartika (2004: 46) menuturkan bahwa peranan warna sebagai warna adalah untuk memberi tanda pada suatu objek atau benda untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. Warna juga dapat menjadi sebuah representasi alam. Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam. Warna yang digunakan oleh penulis dalam menyusun karyanya berasal dari warna-warna objek yang ada di sekitarnya. Warna di dalam karya ini juga memiliki makna tersendiri bagi penulis.

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktil dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu obyek pada karya seni rupa. Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas dua, yaitu: Tekstur asli, yaitu perbedaan ketinggian permukaan obyek yang nyata dan dapat diraba. Tekstur buatan, yaitu kesan permukaan obyek yang timbul pada suatu bidang karena pengolahan unsur garis, warna, ruang, terang-gelap, dan sebagainya. (Gischa, www.kompas.com, diakses pada tanggal 23 Mei 2021, jam 12.30 WIB)

Tekstur dalam karya ini digunakan untuk menambah nilai estetik. Penulis menggunakan tekstur buatan yang berasal dari kertas aquarel yang dipadukan dengan teknik pewarnaan menggunakan cat air. Tekstur semu disini digunakan untuk menunjukkan bahwa meskipun pengerjaan karya ini menggunakan mesin cetak dan komputer, namun pembuatan master desain dari karya ini tetap dilakukan secara manual. Selain itu, tekstur juga digunakan sebagai background yang bertujuan untuk membuat objek-objek utama menjadi lebih terlihat dan juga untuk mengisi ruang kosong dalam bidang gambar.

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan. Disini penulis membuat karya dua dimensi, sehingga dalam pembuatan karyanya penulis memunculkan kesan ruang melalui perbedaan gelap terang objek, warna, serta perspektif.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini penulis juga sangat memperhatikan komposisi dari setiap desain yang dibuatnya. Menurut Alwi (2004: 42), komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini antara lain garis, shape, warna, terang dan gelap. Sedangkan Susanto (2011: 226) menuturkan bahwa komposisi adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik. Dalam pembuatan karya ini sendiri, penulis menggunakan komposisi tertutup, dimana semua elemen gambar hanya muncul mengisi bidang gambar. Peyusunan warna objek yang kontras dengan *background* dimaksudkan untuk membuat fokus audiens mengarah kepada cerita yang dimunculkan pada gambar.

Teknik duplikasi yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah teknik cetak digital. Cetak digital merupakan metode percetakan dari gambar berbasis digital, yang biasanya berupa berkas, kemudian bisa langsung dicetak di berbagai media dengan secara instan dan cepat. Percetakan digital merupakan hasil inovasi perkembangan dari metode percetakan yang konvensional, yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi dunia yang sudah masuk di era digital. Demi mengejar detail dari master desain yang telah dibuat oleh penulis maka penulis memilih cetak *digital transfer film (DTF)*. Dari pengalaman dan pengamatannya, teknik DTF ini lebih dapat mencapai detail gambar dan menghasilkan warna yang cerah. Dalam proses percetakan ini menggunakan bahan tinta tekstil CMYK yang dicetak pada matrix berupa kertas film menggunakan mesin cetak DTF. Matrix tersebut kemudian ditaburi *Adhesive Powder* lalu dipanaskan untuk melelehkannya. *Adhesive Powder* yang dilelehkan hanya akan menempel pada permukaan kertas cetak yang terdapat tinta di atasnya. Matrix tersebut kemudian ditransfer pada media kain dengan memanaskannya pada suhu di atas 170 derajat celsius. Jadi, proses terakhir dalam percetakan ini adalah dengan mentransfer dari kertas film ke media kain yang dilakukan dengan cara *pressing* menggunakan alat press panas dengan suhu di atas 170 derajat celsius selama 20 detik.



Gambar 1. Hasil Percobaan Menggunakan Teknik Silkscreen
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selain karena dapat merekam detail dan warna dari desain yang dibuatnya, penulis memilih menggunakan teknik cetak DTF adalah karena penulis telah

mencoba menduplikasikan desain karyanya menggunakan teknik cetak saring dan gagal. Menurut penulis hasil dari cetak saring kurang maksimal dalam merekam detail dari goresan-goresan yang sangat halus yang terdapat dalam desain. Atas alasan tersebut penulis memilih menggunakan teknik DTF.

C. Proses Penciptaan

Dalam proses penciptaan yang pertama kali dilakukan penulis adalah pematangan ide. Sumber pematangan ide atau gagasan bisa melalui apa saja, dalam hal ini penulis mendapatkan ide melalui buku, kenangan atau catatan peristiwa dan lain sebagainya. Kemudian penulis memvisualisasikan ide-ide tersebut ke dalam bentuk desain gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai master desain. Proses pertama yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa gambar pada kertas *watercolor*. Kemudian sketsa ini diwarnai dengan menggunakan cat air. Setelah cat air kering, proses selanjutnya adalah mengarsir dan memberi *outline* pada objek-objek gambar. Dalam proses ini, perlengkapan yang digunakan oleh penulis adalah *drawing pen*, kuas, kertas *watercolor* dan cat air.

Setelah selesai diwarnai, kemudian desain gambar discan dengan *scanner* untuk selanjutnya akan dilakukan proses editing dengan menggunakan *software Photoshop*. Dalam proses editing ini penulis mengatur ukuran karya dengan skala 1:1 dan mengatur kontras dan warna yang mungkin mengalami distorsi pada saat melalui proses *scanning*. Setelah melalui proses *editing*, master desain dicetak ke dalam kertas film menggunakan mesin cetak DTF. Pencetakan ini adalah tahap pertama sebelum gambar ditransfer pada media kain yang sudah disiapkan. Dimana pada proses ini, bubuk perekat dan pigmen warna dicetak pada kertas film dengan bantuan mesin cetak.

Proses transfer gambar ini adalah proses dimana master desain yang sudah dicetak pada kertas film dipress pada kain dengan menggunakan alat press pada suhu 172 derajat celsius selama kurang lebih 20 detik. Proses ini bertujuan untuk memindahkan gambar dari kertas film ke media kain. Selain itu, dengan proses ini bubuk perekat dan pigmen warna menjadi matang dan merekat kuat pada kain. Setelah cetakan selesai ditransfer pada kain, proses selanjutnya adalah merentangkan dan merekatkan karya pada tripleks melamin yang sebelumnya

Ide pembuatan karya berjudul *“PLEASE UNDERSTAND ME”* berasal dari cerita yang penulis alami saat mempunyai pasangan yang pemarah. Bahkan hanya karena tidak bisa menemani di hari ulang tahunnya, si pasangan penulis ini bisa marah besar hingga meminta untuk menyudahi hubungannya dengan penulis. Padahal penulis saat itu sudah mengutarakan alasan kenapa tidak bisa menemaninya dihari ulang tahunnya dan mencoba memperbaiki kesalahannya dengan memberikan hadiah yang dibuat sendiri oleh penulis. Kesedihan yang penulis rasakan ini membuatnya tertekan, hingga melampiaskannya dengan minum minuman keras. Namun hal ini justru membuat masalah semakin besar hingga sempat terlintas di pikiran penulis untuk mengakhiri hidupnya.



Gambar 3. *MEREKA BILANG PERBEDAAN ITU INDAH, TAPI TIDAK DENGAN KITA*

Digital print diatas kain

20,5 × 28,6 cm

Yoel Widya Rusmana © 2021

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pernah ketika penulis memiliki kekasih yang memiliki perbedaan keyakinan. Perbedaan ini sebenarnya bukan menjadi masalah bagi penulis ataupun kekasihnya, malahan menjadi indah dimana penulis dan kekasihnya bisa saling melengkapi dan saling menghormati keyakinan yang dipilihnya. Namun, orang tua dari kedua belah pihak menentang hal ini. Mereka selalu mengatakan bahwa itu adalah sebuah dosa besar dan mereka tidak mau penulis dan kekasihnya jatuh ke dalam dosa itu. Hal ini tentunya membuat penulis dan kekasihnya dipaksa untuk berpisah dan menderita kesedihan yang teramat sangat. Padahal penulis dan

kekasihnya percaya bahwa setiap keyakinan yang mereka percaya mengajarkan tentang mengasihi dan menyayangi tanpa memandang ras, suku, bahkan keyakinan. Cerita tersebut seringkali terngiang di ingatan penulis, sehingga ia menuangkannya kedalam karya yang berjudul “*MEREKA BILANG PERBEDAAN ITU INDAH, TAPI TIDAK DENGAN KITA*” ini.

E. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan karya tugas akhir yang berisikan *curhatan-curhatan* penulis yang dituangkan didalam karya seni grafis, disini penulis anggap berhasil. Karena setelah meluapkan semua uneg-uneg yang ada di kepalanya melalui *curhatan-curhatan* yang dituangkan kedalam karya seninya penulis merasa lebih tenang dalam menjalani aktivitasnya sehari-hari. Melalui penciptaan karya tugas akhir ini penulis juga menawarkan proses berkesenian sebagai wadah untuk menampung *curhatan-curhatan* yang mungkin sulit untuk diungkapkan secara langsung. Dengan cara tersebut sedikit demi sedikit beban pikiran yang mengganggu dapat berkurang. Sehingga kedepannya dapat beraktivitas dengan mental yang sehat dan dapat menjalani kehidupan dengan lebih baik.

F. Kepustakaan

Alwi, Audi Mirza. 2004. *Foto Jurnalistik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Dillistone, F.W. 2002. *The Power of Symbols*. Yogyakarta: Kanisius.

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

Mariato, M. Dwi. 2011. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Sleman: Scritto Book Publisher.

Susanto, Susanto. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (edisi revisi). Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagat Art House.

Shokiyah dan Syamsiar. 2019. *Terapi Melukis Untuk Membantu Menurunkan Depresi Pada Remaja, Project Report. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.*

<https://www.halodoc.com/artikel/seni-sebagai-terapi-gangguan-jiwa>. Diakses pada tanggal 27 April 2021, jam 18.60 WIB)

Subiyanto, Anton (40 th.), *wawancara pribadi*, tanggal 10 Desember 2019, pukul 15.30 WIB.

