

NASKAH PUBLIKASI

REPRESENTASI

**WATAK ADIGANG ADIGUNG ADIGUNA DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI**



STERA LAKSANA RAMATULLAH

1821130411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

REPRESENTASI WATAK *ADIGANG ADIGUNG ADIGUNA* DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI

Stera Laksana Ramatullah

NIM 1821130411

ABSTRAK

Karya seni memiliki fungsi sebagai salah satu media untuk berekspresi dan dapat merepresentasikan suatu fenomena sosial yang terjadi. Fenomena *Adigang Adigung Adiguna* masih terjadi didalam masyarakat *modern* saat ini, sehingga muncul ketidak-harmonisan pada hubungan sesama manusia. Bermula dari pengalaman yang dialami dan kasus yang ditemui sehari-hari, penciptaan ini berfokus pada penyajian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* yang masih terjadi saat ini.

Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada metode pengembangan kreatifitas yang meliputi tiga tahap: Eksplorasi, Improvisasi/eksperimentasi, dan Pembentukan/perwujudan. Pada proses perwujudannya penulis menggunakan teknik seni grafis cetak tinggi dengan media karet lino yang dicetak pada mika transparan sesuai konsep perwujudan dan penyajian karya.

Dalam merealisasikan konsep representasi *Adigang Adigung Adiguna* dalam seni grafis, penulis memvisualisasikannya melalui bentuk kepala yang digabungkan dengan objek-objek pendukung yang berkaitan dengan konsep, karena kepala merupakan pusat kendali dari setiap gerak dan perilaku manusia.

Penciptaan seni ini menghasilkan sembilan karya seni grafis cetak tinggi. Keseluruhan hasil karya merupakan cara penulis untuk menyampaikan keresahan dan kritik sosial melalui media seni rupa.

Kata kunci: representasi, seni grafis, cetak tinggi, peribahasa Jawa, *Adigang Adigung Adiguna*

REPRESENTATION OF *ADIGANG ADIGUNG ADIGUNA* CHARACTER IN CREATING OF HIGH PRINT GRAPHIC ARTS

Stera Laksana Ramatullah

NIM 1821130411

ABSTRACT

Artwork has a function as a medium for expression and can represent a social phenomena in happen. The phenomena of *Adigang Adigung Adiguna* still happening in modern society today, so that disharmony arises in human relations. Starting from the experienced and the case encountered on a daily basis, this creation focuses on presenting the behavior of *Adigang Adigung Adiguna* which is still happening today.

The creation method used method of creative development which includes three stages: Exploration, Improvisation/experimentation, and Formation/embodiment. In the process of embodiment, the author uses a high print graphic art technique with lino rubber media that is printed on transparent mica according to the concept of embodiment and presentation of the work.

In realizing the concept of *Adigang Adigung Adiguna* representation in graphic arts, the author visualizes it through the shape of the head combined with supporting objects related to the concept, because the head is the control center of every human movement and behavior.

This art creation resulted in nine works of high print graphic art. The whole work is the author's way of conveying social anxiety and criticism through the media of art.

Keywords: representation, graphic arts, high print, Javanese proverb, *Adigang Adigung Adiguna*

A. Pendahuluan

Adigang Adigung Adiguna merupakan suatu istilah yang ada dalam peribahasa Jawa yang secara umum memiliki arti menyombongkan kekuatan, kekuasaan, dan kepandaian yang dimiliki. Sebuah peribahasa kuno yang masih relevan jika diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari di dunia modern saat ini.

Peribahasa Jawa tersebut bisa dikatakan sebagai sebuah gambaran dari keadaan sosial masyarakat yang sedang tidak baik-baik saja. *Paribasan* atau peribahasa Jawa menggambarkan tingkah laku atau perilaku manusia, perumpamaannya dapat menggunakan barang, anggota badan dan sebagainya yang pada umumnya berisikan nasihat, teguran, keadaan situasional atau perwatakan (Santosa, 2012:130).

Sebagaimana dijelaskan oleh Rahardiansah mengenai perilaku manusia, perilaku manusia dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. Perilaku manusia merupakan dorongan yang ada dalam diri manusia (Rahardiansah, 2013:58).

Kejadian *Adigang Adigung Adiguna* sendiri muncul di dalam masyarakat modern saat ini sebagai suatu perilaku yang merugikan si pelaku maupun orang lain, dimana perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh sikap dan emosi serta mulai

memudarnya rasa saling menghormati antara manusia dalam berperilaku sosial. Terlebih lagi kondisi saat ini yang bisa dikatakan kacau, dimana masih banyak masyarakat yang melakukan tindak kekerasan semena-mena, korupsi yang terjadi sebagai bentuk penyelewengan kekuasaan, hingga memanfaatkan ilmu dan kepandaian yang dimiliki dengan tujuan merugikan orang lain.

Dewasa ini, penulis menemukan banyak fenomena ataupun kasus yang terjadi dalam kehidupan penulis baik pengalaman maupun informasi-informasi melalui pemberitaan sosial media, dimana perilaku *Adigang Adigung Adiguna* masih sering terjadi di masyarakat saat ini. Seperti kasus kekerasan main hakim sendiri, *bully* di pergaulan khususnya anak muda, menyombongkan status sosial, korupsi, kasus penipuan, memandang remeh nasihat orang tua dan sebagainya.

Fenomena menyombongkan status sosial merupakan salah satu kasus yang disaksikan penulis, dimana seorang tokoh yang memiliki garis keturunan darah biru dilingkungan tempat tinggal penulis enggan untuk bergotong royong dengan masyarakat, dikarenakan merasa status sosialnya lebih tinggi dibanding yang lainnya. Kasus ini merupakan suatu bentuk watak atau perilaku *Adigung* yang masih terjadi sekarang, ini merupakan bukti bahwa interaksi sosial di dalam masyarakat

modern saat ini sedang tidak baik-baik saja. Kasus lain yang memperlihatkan perilaku *Adigung* juga sempat terjadi beberapa waktu lalu, korupsi dana bansos dan dimasa pandemi covid-19 sangat merugikan masyarakat. Oknum yang memiliki jabatan menggunakan kekuasaan secara mentang-mentang untuk kepentingan pribadi.

Bisa kita lihat pada maraknya kasus kekerasan yang masih ada di masyarakat, bully baik fisik maupun verbal yang masih ada khususnya pada anak muda sekarang dengan adu fisik maupun mencemooh orang yang lebih lemah. Kemudian main hakim sendiri seperti penutupan tempat makan secara paksa oleh oknum-oknum di masyarakat yang masih sering terjadi ketika memasuki bulan suci Ramadhan. Para oknum menganggap hal tersebut merupakan tindakan yang benar dan secara sepihak melakukan penutupan paksa tanpa mempertimbangkan kerugian yang dialami pedagang. Pada contoh kasus tersebut memperlihatkan perilaku *Adigung* yang masih terjadi.

Fenomena *Adiguna* sendiri juga dapat dilihat pada kasus yang sempat ramai diperbincangkan yaitu penipuan publik dengan berkedok investasi dan trading. Oknum secara sengaja menyebarkan informasi berita bohong dan menyesatkan, yang akhirnya menggiring masyarakat untuk berinvestasi supaya memperoleh keuntungan seperti yang dijanjikan. Kasus ini

menggambarkan bagaimana perilaku *adiguna* yang licik dan menyesatkan masyarakat dengan memanfaatkan kepandaian yang dimiliki untuk merugikan orang lain.

Masih terjadinya fenomena *Adigung Adigung Adiguna* dalam masyarakat bisa dikatakan sebagai sebuah kondisi yang tidak beres. Dari permasalahan yang disebutkan diatas, muncul gagasan sekaligus keprihatinan penulis yang menjadikan fenomena tersebut sebagai latar belakang penciptaan karya. Melalui pengalaman dan pengamatan melihat peristiwa yang terjadi di masyarakat, menarik untuk ditransformasikan melalui bahasa visual yaitu karya seni grafis cetak tinggi.

Menurut Sumardjo dalam Filsafat Seni mengemukakan bahwa dari segi isinya, sebuah karya seni dapat dinilai mengandung sebuah kritik masyarakat dan kritik manusia. Dalam artian seniman juga merupakan makhluk sosial yang selalu bersinggungan dan melihat berbagai fenomena di masyarakat. Dari kebersinggungan tersebut seniman melihat adanya ketidaksesuaian pandangan idealnya dengan kenyataan (Sumardjo, 2000:243).

Melalui karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi, penulis ingin mengekspresikan keprihatinan dan kegelisahan dengan mengkritik masyarakat yang berperilaku *Adigung Adigung Adiguna*.

Donald Saff dan Deli Sacilotto (1978) juga menjelaskan perihal proses cetak-mencetak secara umum yang dipakai oleh para seniman, yaitu meliputi proses cetak *relief* atau cetak tinggi (*woodcut, wood-engraving, kolase, linoleumcut*), cetak dalam atau *intaglio* (*etsa, drypoint, aquatint*), cetak datar (*lithografi*), cetak saring atau *serigrafi* (*silk screen*). Namun, cetak relief barangkali merupakan proses yang paling langsung diantara keempat proses cetak lainnya. Dengan ciri utama permukaan cetakan yang lebih menonjol.

Seperti halnya pada proses seni grafis cetak tinggi, ketika proses mencukil yang dilakukan adalah mengurangi bagian yang tidak diperlukan agar tidak tecetak, proses ini dimaknai penulis sebagai proses muhasabah diri untuk mengurangi hal-hal negatif pada diri penulis.

Karena perilaku sombong berkaitan dengan suatu keadaan mental yang ada didalam diri seseorang, maka bentuk yang dirasa tepat untuk memvisualisasikan watak *Adigang Adigung Adiguna* adalah kepala manusia, karena kepala adalah pusat kendali dari tubuh manusia dalam berperilaku. Untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan dalam karya, disertakan juga objek pendukung ataupun simbol yang berkaitan dengan konsep yang diusung.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaan karya tugas akhir ini adalah:

- 1) Apa relevansi antara *Adigang Adigung Adiguna* dengan perilaku masyarakat modern saat ini.
- 2) Bagaimana memetaforakan perilaku *Adigang Adigung Adiguna* dalam masyarakat modern melalui karya seni grafis yang relevan dengan kehidupan masa kini.

C. Estimasi Karya

Estimasi karya memuat rencana perwujudan karya baik dari segi visual maupun rencana penyajian. Merealisasikan konsep representasi *Adigang Adigung Adiguna* dalam seni grafis, penulis memvisualisasikan melalui metafor bentuk kepala yang digabungkan dengan objek-objek pendukung yang berkaitan dengan konsep, karena kepala merupakan pusat kendali dari setiap gerak dan perilaku manusia.

Penciptaan karya seni ini menghasilkan sembilan karya seni grafis cetak tinggi dengan medium lino, yaitu sejenis karet sintesis yang berbentuk lembaran dengan permukaan halus dan tidak memiliki pori-pori. Medium ini dipilih karena tidak terlalu keras saat dicukil dan memiliki hasil cetakan yang tajam. Nantinya karya akan dicetak pada mika transparan sehingga memunculkan efek bercak-bercak

artistik yang tercipta dari tekanan (*pressing*) saat mencetak. Selain itu, hasil cetakan pada mika juga bisa memproyeksikan bayangan gambar cetakan ketika terkena cahaya, ini dimaknai penulis sebagai watak *Adigang Adigung Adiguna* yang terus melekat dan mengikuti manusia sombong layaknya sebuah bayangan. Keseluruhan hasil karya merupakan cara penulis untuk menyampaikan keresahan dan kritik sosial melalui media seni rupa.

Selanjutnya setelah melalui proses penciptaan karya, masuk ke rencana penyajian karya. Penyajian karya sendiri tidak dapat dipandang sebelah mata karena penyajian pada sebuah karya seni memiliki pengaruh terhadap hasil akhir yang diinginkan.



Gambar 1. Efek proyeksi cahaya
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Hasil cetakan nantinya akan ditempelkan pada kaca, kemudian akan di display dengan bingkai minimalis. Pantulan cahaya lampu bisa memproyeksikan karya ke dinding dibelakang karya. Karya yang didisplay nantinya akan diberi jarak antara karya dengan dinding,

sehingga terdapat sedikit ruang agar bayangan bisa terproyeksikan.



Gambar 2. Display karya dengan frame
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya-karya Pendahulu

Setiap karya seni dalam penciptaannya pasti memiliki kemiripan dengan karya seni terdahulu yang dijadikan sebagai sebuah referensi baik dari segi ide bentuk, konsep, tema, maupun material. Begitu juga dengan tema sosial yang penulis garap pada penciptaan karya Tugas Akhir ini, terdapat banyak seniman ataupun perupa yang mengangkat tema-tema sosial sebagai landasan dalam penciptaan karyanya.

Para perupa mempunyai ciri khas dan bahasa ungkap sendiri meskipun mengangkat tema yang sama. Mengamati merupakan tahapan awal yang dilalui penulis dalam berkarya seni guna memperoleh pengalaman dan menganalisa berbagai kemungkinan untuk mengisi ruang kreatifitas dalam penciptaan karya seni rupa, kemudian memodifikasi dan mengembangkan ide yang ada sehingga kreatifitas sebuah karya

dapat tercapai sesuai dengan gaya personal yang otentik.

Karya tugas akhir penciptaan ini tentunya tidak sepenuhnya baru dalam arti terdapat beberapa karya terdahulu yang mungkin memiliki kemiripan dari segi konsep, teknik maupun visual. Dalam dunia seni rupa, karya-karya bertema kritik sosial ataupun mengusung fenomena sosial di lingkungan masyarakat bukan merupakan sesuatu yang baru, seperti halnya terlihat pada karya-karya berikut.



Gambar 3. Karya Subandi Giyanto, “*Melik Nggendhong Lali*”, 30 cm x 50 cm, Lukis Kaca

(Sumber: <https://cumaps.net/en/ID/lukisan-kaca-subandi-giyanto-p2714648.html>)

Karya Subandi Giyanto, salah satunya karya yang berjudul “*Melik Nggendhong Lali*” yang dilukis pada media kaca dengan figur tokoh wayang Punakawan sebagai penggambaran karakter sifat baik maupun buruk. Karya tersebut mengkritik tentang pemimpin yang sudah lupa janji dan kewajibannya karena tujuan pribadinya sudah tercapai.

Objek yang ditampilkan menggunakan figur tokoh wayang, namun yang menjadi ciri khas karya Subandi adalah sudah ada

pengembangan figur dan penambahan objek diluar pakem penggambaran wayang seperti figur perempuan yang ditampilkan apa adanya tanpa ada stilasi seperti wayang dan objek pendukung seperti botol minuman maupun objek-objek yang tidak ada dalam penggambaran wayang sebelumnya.

Selanjutnya pada karya Gunawan yang berjudul “*Democracy is My Li(f)e*”, bertemakan sosial politik yang merepresentasikan dunia politik negeri yang kacau dan penuh badut-badut politik.



Gambar 4. B. Gunawan, “*Democracy is My Li(f)e*”, 488 cm x 210 cm, 2017

Hardboardcut 1/1, cetak diatas kanvas, (Sumber: Katalog Solo Exhibition B. Gunawan, RE-PUBLIC: Reminding of Exitence).

Tema sosial dan politik sangat terasa pada karya-karya Gunawan, keberhasilan dalam penyampaian pesan melalui figur-figur yang menggambarkan sebuah kondisi sosial politik yang tidak sedang baik-baik saja. Ketekunan dan kegesitannya dalam mengendalikan pisau cukil tidak perlu diragukan, teknik cukil reduksi dengan warna-warna monokromatik memperkuat kesan ketegangan politik yang terjadi.

Tema kritik sosial juga terlihat pada karya Muhlis, menggunakan tubuh manusia namun tanpa kepala sebagai idiom bentuk dalam memrepresentasikan fenomena sosial siri' di masyarakat Bugis. Pada karya yang berjudul "Goyang Erotis", menyoroti fenomena masyarakat yang sudah kehilangan rasa malu, dimana goyang erotis biduan sudah dianggap sebagai sebuah hiburan yang wajar dan bukan lagi menjadi hal yang tabu.



Gambar 5. Muhlis Lugis, "Goyang Erotis", 2014

Woodcut diatas kanvas, 150 cm x 110 cm
(Sumber: Katalog pameran Kemana Harga Diri 2018)

Dari karya-karya terdahulu diatas, terdapat perbedaan dengan karya penulis dari segi teknik, visual, dan pengungkapan konsep. Penulis mengungkapkan falsafah Jawa *Adigang Adigung Adiguna* melalui pengamatan mengenai kasus-kasus sosial yang masih terjadi di masyarakat, dan dalam waktu bersamaan digunakan sebagai media untuk introspeksi diri.

D. Kajian Teori

Setiap perupa mempunyai bahasa ungkap atau bahasa visual masing-masing. Untuk merepresentasikan fenomena sosial tersebut, tentunya diperlukan adanya sebuah metafor. Metafor merupakan bahasa visual penting yang digunakan seorang perupa dalam menginterpretasikan fenomena aktual yang punya kekhususan bagi si perupa. Metafora didefinisikan sebagai sebuah kiasan yang menggunakan sepetah kata atau frase yang mengacu pada objek atau tindakan tertentu untuk mengganti kata yang lain sehingga tersarankan suatu kemiripan atau analogi diantara keduanya. Konsep yang menjadi kata kunci dari definisi ini adalah kemiripan (*likeness*) atau analogi yang diperoleh dari sebuah perbandingan (*comparison*) atas dua hal yang berbeda. (Budiman, 2011:87).

Menurut Gadamer dalam Hardiman (2015), memahami bukanlah sebuah representasi atas makna dari masa silam, melainkan sebuah peleburan antara horizon masa silam dari pengarang dan horizon masa kini dari pembaca. Gadamer memandang "memahami" lebih sebagai proses membaaur yang membentuk kesatuan (*integrasi*) atas hal yang dipahami. Menurutnya, kita memahami teks dengan horizon masa silam lewat horizon kita di masa kini, sehingga keasingan tidak dilenyapkan, melainkan dibuat

terpahami untuk kekinian kita. Memahami tidak lain daripada peristiwa suksesnya suatu perpaduan horizon-horizon (Hardiman, 2015:163-164).

Berkaitan dengan beberapa pandangan di atas, representasi merupakan sebuah peleburan cakrawala pemahaman lama dengan pemahaman masa kini, sehingga menyatunya dua cakrawala tersebut dapat memunculkan sebuah interpretasi-interpretasi baru yang relevan dengan zaman modern sekarang.

Fokus pada penciptaan ini adalah memaknai kembali peribahasa Jawa *Adigang Adigung Adiguna* yang masih terjadi dalam masyarakat modern sekarang, sehingga tidak lagi menggunakan metafor tradisional seperti kijang, gajah, dan ular, melainkan menggunakan metafor kepala manusia sebagai representasi dari perilaku sombong dan mentang-mentang yang ada pada pikiran manusia.

Adigang Adigung Adiguna merupakan tiga sifat negatif yang menjadi satu kesatuan dan saling berkaitan. Sehingga metafor kepala manusia yang dihadirkan mewakili perilaku *Adigang Adigung Adiguna* secara utuh, disatukan dengan objek-objek pendukung yang dapat mewakili tiap fenomena sosial yang terjadi. *Adigang* sendiri berkaitan dengan menyombongkan kekuatan fisik sehingga objek pendukung yang digunakan adalah anggota tubuh

seperti tangan dan kaki. *Adigung* berkaitan dengan kekuasaan, sehingga objek visual yang digunakan adalah kursi, stampel, dan kaca mata. *Adiguna* berkaitan dengan kepandaian dan tindakan manipulatif, sehingga objek buku, *controller*, dan alat pengeras suara dipilih untuk menggambarkan perilaku tersebut.

E. Metodologi

Setiap proses penciptaan seni, terdapat benang merah atau hubungan yang berkaitan dengan langkah-langkah dalam proses penciptaan yang sering disebut dengan metode. Seperti yang dijelaskan Hannula (2005) dalam *Artistic Research*, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Practice based research* yaitu praktik penciptaan berbasis penelitian. Praktik berdasarkan penelitian dimulai dari pengumpulan data-data observasi baik melalui pengamatan personal maupun pengamatan kasus-kasus yang terjadi dalam lingkungan sosial dan media sosial.

Metode ini juga menekankan pada pendekatan *in and through* dalam proses penciptaan. Artinya, proses penciptaan itu juga melekat didalamnya sebagai bagian dari penelitian. Penelitian tidak hanya sebatas praktik namun meneliti sesuatu juga belajar dengan sesuatu. Selain melakukan pengamatan, juga dilakukan studi kepustakaan yang

berkaitan dengan tema yang diambil sebagai sumber referensi.

Ada enam kerangka penelitian artistik yang digunakan dalam metode penciptaan seni, seperti yang dijelaskan Hannula (1005:114). Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Membuat klarifikasi subjek dan menitik beratkan penelitian. Latar belakang mengapa penulis melakukan penelitian artistik ini.
2. Membuka pre-asumsi pada batasan subjek dan sudut pandang penelitian, yang dapat dirumuskan menjadi pertanyaan penelitian.
3. Pemilihan alat-alat penelitian
4. Presentasi pustaka, yaitu menjadikan berbagai sumber pustaka yang valid seperti buku, jurnal ilmiah, disertasi dan sebagainya sebagai sumber referensi
5. Evaluasi akhir, kesimpulan yang membawa hal baru dari hasil penelitian yang berkelanjutan
6. Kerjasama dan fleksibilitas, adanya sebuah proses kesinambungan antara peneliti dan apa yang diteliti, tidak hanya mempelajari sesuatu namun juga belajar bersama sesuatu

Kerangka penelitian di atas merupakan landasan penelitian yang digunakan penulis, subjek dalam penelitian penulis juga sebagai alat penelitian karena refleksi,

interpretasi dan pengalaman di dalamnya.

Menciptakan sebuah karya seni tidak terlepas dari proses kreatif dalam pengembangan gagasan. Secara garis besar, proses penciptaan karya seni dapat terdiri dari tiga tahap, yaitu: tahap ide, tahap perancangan, dan tahap pelaksanaan. Ada banyak metode penciptaan yang bisa membantu seniman dalam mewujudkan karya.

Metode penciptaan yang digunakan dalam mewujudkan karya Tugas Akhir ini mengacu pada pandangan Hawkins (1964) tentang pengembangan kreatifitas yang meliputi tiga tahap yaitu eksplorasi, improvisasi/ eksperimentasi, dan pembentukan/ perwujudan.

1. **Eksplorasi**

Pada tahap eksplorasi mulai menentukan tema dan gagasan yang ingin diwujudkan dalam penciptaan karya, kemudian mulai berimajinasi dan merespon ide-ide yang sudah ada sesuai dengan tema yang sudah ditentukan sebelumnya. Tema yang dipilih dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah peribahasa Jawa *Adigang Adigung Adiguna*. Kemudian pemilihan idiom bentuk yang dirasa sesuai untuk merepresentasikan adalah kepala manusia yang digabungkan dengan objek lainya sesuai dengan konsep karya.

2. **Improvisasi/Eksperimentasi**

Tahap improvisasi lebih mengarah pada

penyeleksian/mempertimbangkan ide bentuk, teknik, material yang sekiranya tepat melalui eksperimen-eksperimen yang dilakukan untuk mendapatkan keharmonisan. Pemilihan ide bentuk dilakukan dengan melakukan otokritik pada karya penulis selama studi S2 berjalan, mengamati, mengevaluasi dan mengembangkan ide bentuk dengan pembuatan sketsa alternatif sebagai salah satu langkah untuk mendapatkan idiom bentuk yang dirasa tepat yang nantinya akan dieksekusi menjadi karya.

Perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri berkaitan dengan keadaan mental didalam diri seseorang. Pemilihan metafor yang dirasa tepat untuk merepresentasikan adalah kepala manusia, karena kepala merupakan pusat kendali dari tubuh manusia dalam berperilaku. Untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan dalam karya, disertakan juga objek pendukung yang berkaitan dengan konsep yang diusung.

Fokus pada penciptaan ini adalah memaknai kembali peribahasa Jawa *Adigang Adigung Adiguna* yang masih terjadi dalam masyarakat modern sekarang, sehingga tidak lagi menggunakan metafor tradisional seperti kijang, gajah, dan ular, melainkan menggunakan metafor kepala manusia sebagai representasi dari perilaku sombong dan mentang-mentang yang ada pada pikiran manusia.

3. Pembentukan

Seperti yang telah dijelaskan Virgil C. Aldrich (1963) dalam bukunya "*Philosophy of Art*", pemanfaatan alat dan material diperlukan untuk memperoleh rasa instrumen sehingga material menjadi bagian dari si seniman. Material disini bisa diartikan bahan yang akan dipakai untuk membuat sebuah karya. Tahap pembentukan atau penciptaan sebuah karya seni tidak terlepas dari adanya alat dan material yang digunakan. Berdasarkan pengolahan dan penguasaan alat dan material, tercipta karya seni grafis cetak tinggi sesuai dengan konsep yang diusung dengan mengeksplorasi media transparan sehingga hasil cetakan dapat terproyeksi ke dinding bila terkena sorot cahaya.

F. Ulasan Karya

Karya 1



Gambar 6. "*Pinter Keblinger*", cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya pertama berjudul “Pinter Keblinger” atau bisa diartikan pintar tapi salah, merupakan penggambaran dari watak *Adiguna* atau mengunggul-unggulkan kepandaian yang dimiliki, merasa memiliki kepandaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang lain yang dapat menjadi salah satu pijakan untuk merendahkan dan memanfaatkan kekurangan yang orang lain miliki. Pada karya ini digambarkan beberapa tumpukan buku dimana pada tumpukan buku paling atas terdapat kepala dengan ekspresi yang menjulurkan lidah seakan-akan sedang meledek dan meremehkan.

Karya di atas merupakan interpretasi penulis tentang fenomena sosial *Adiguna*. Banyak orang terutama generasi muda saat ini yang menyombongkan kepandaian yang dimiliki, dengan menyepelekan nasehat dari orang tua yang dianggap tumbuh di zaman yang berbeda, sehingga saran ataupun nasehat dari orang tua dianggap tidak relevan dengan zaman modern sekarang. Divisualisasikan sebuah buku yang terdapat kepala dibagian cover, dengan ekspresi menjulurkan lidah dan berada pada posisi diatas tumpukan buku lainnya.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke

dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia *adigang adigung adiguna* dalam masyarakat. Secara teknis karya ini dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan.

Karya 2



Gambar 7. “Melihat Keatas”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada karya kedua yang berjudul “Melihat Keatas” merupakan penggambara watak *Adigung* yaitu

menyombongkan kebesaran. Terdapat objek kaca mata dimana pada bagian lensa terdapat kepala yang menghadap atas.

Karya ini menceritakan tentang kasus sosial di lingkungan tempat tinggal penulis. Dimana salah satu tokoh masyarakat di daerah tempat tinggal penulis yang enggan untuk bersosial dan bergotongroyong dengan warga sekitar. Tokoh tersebut masih keturunan darah biru, sehingga beranggapan bahwa dirinya tidak pantas untuk turun dan bersosial dengan masyarakat biasa. Karya tersebut menggambarkan watak *Adigung* yang menyombongkan status sosial yang dimiliki, selalu melihat keatas dengan membanggakan status sosial dari keluarganya.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigung Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia

sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia adigung adigung adiguna dalam masyarakat. Secara teknis karya ini dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicetak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 3



Gambar 8. “Sang Pemberi Nilai”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Pada karya ketiga “Sang Pemberi Nilai” terdapat objek stampel yang memiliki wajah dan pada bagian bawah stampel terdapat sebuah mata.

Stampel sangat erat hubungannya dengan pengesahan atau tanda legal pada suatu surat, dokumen, ijazah

dan lain sebagainya. Seperti halnya stampel, manusia juga sering kali menstampel, men"cap" atau menilai kemampuan seseorang berdasarkan apa yang dilihat, disatu sisi penilaian terhadap seseorang secara sekilas dan singkat biasa dilakukan pada kegiatan interview atau wawancara kerja, namun disisi lainnya penilaian terhadap seseorang bisa mengarah ke hal negatif apabila berdasar pada rasa sentimen, pandangan subjektif dan meremehkan yang pada akhirnya bisa merujuk ke perilaku sombong.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah "kedalaman" dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia *adigang adigung adiguna* dalam masyarakat. Secara teknis karya ini

dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicetak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 4



Gambar 9. "*Istimewa*", cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya ini merupakan salah satu karya yang mewakili watak *Adigang* yaitu menyombongkan kekuatan, dimana kekuatan dimaknai penulis sebagai kekuatan pada fisik manusia. Karya berjudul "*Istimewa*" ini menggambarkan bagian-bagian tubuh seperti wajah, mata, hidung, telinga, tangan dan kaki yang terkotak-kotakkan, dapat dimaknai sebagai sebuah cara pandang yang kurang tepat dan mengarah ke perilaku sombong..

Masih sering terjadi di masyarakat khususnya anak muda yang mencela atau menyebut seseorang dengan kondisi fisik yang dimiliki, seperti memanggil teman dengan sebutan “peyang” karena bentuk kepalanya, kemudian memanggil teman yang berkulit hitam dengan sebutan “bacem, jelitheng” karya berkulit hitam. Sebagai manusia biasa kita dilahirkan dengan keadaan yang berbeda tetapi saja memiliki kekurangan dan kelebihan di bidang masing-masing.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia *adigang adigung adiguna* dalam masyarakat. Secara teknis karya ini

dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicitak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 5



Gambar 10. “*Kuasa Kosong*”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya berjudul “*Kuasa Kosong*” ini memperlihatkan sebuah kursi kosong yang terdapat kepala di bagian sandaran kursi. Kursi sendiri berhubungan dengan sebuah kedudukan yang kaitannya dengan jabatan, namun kursi kosong dimaknai sebagai hilangnya

tanggung jawab terhadap jabatan yang dimiliki, merasa sudah memiliki jabatan yang tinggi sehingga terlena dengan keadaan dan menyalahgunakan kekuasaannya.

Seperti pada oknum pengajar di lingkungan tempat orang tua penulis bekerja, yang dengan santainya meninggalkan tanggung jawab mengajar dan memilih untuk mengerjakan pekerjaan pribadi. Kasus ini tentunya sangat meresahkan dan merugikan pihak pesertadidik, mengingat dimasa pandemi seperti sekarang sangat diperlukannya tenaga pengajar yang disiplin dan bertanggung jawab dalam belajar dan mengajar.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa

juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia adigang adigung adiguna dalam masyarakat. Secara teknis karya ini dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicetak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 6



Gambar 11. “*Manipulatif*”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya berjudul “*Manipulatif*” ini bercerita tentang bagaimana watak *Adiguna* yaitu kepintaran yang dimiliki digunakan untuk tujuan memanipulasi orang lain. Manipulasi sendiri berarti mempengaruhi seseorang untuk mengikuti suatu hal sesuai dengan yang diinginkan si pelaku. Seperti pada kasus penipuan

berkedok *trading* yang sempat ramai beberapa waktu lalu. Dimana orang-orang diarahkan untuk melakukan trading yang sebenarnya adalah upaya penipuan.

Pada karya ini terdapat objek *controler playstations* yang pada beberapa bagiannya terdapat bagian tubuh manusia seperti mata, hidung, telinga dan mulut. *Controler* yang biasa digunakan untuk menggerakkan figur atau objek di dalam sebuah game mulai dari berinteraksi, melompat, berjalan, memukul dan lain sebagainya. *Controler* sebagai representasi dari tindakan manipulatif dimana hal tersebut termasuk kedalam *Adiguna*.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa

juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia adigang adigung adiguna dalam masyarakat. Secara teknis karya ini dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicetak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 7



Gambar 12. “*Main Hakim Sendiri*”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya berjudul “*Main Hakim Sendiri*” ini merupakan karya ke tujuh yang menggambarkan perilaku *Adigang* yaitu main hakim sendiri. Digambarkan pada karya di atas,

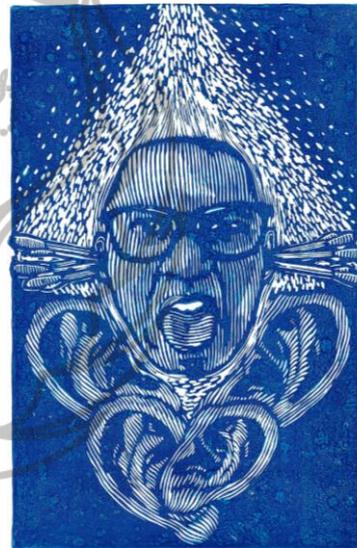
terdapat kepala yang memiliki tangan besar sedang memukul kepala lainnya sebagai bentuk penindasan. Perilaku ini masih sering terjadi di masyarakat ketika memasuki bulan Ramadhan, dimana penutupan tempat makan secara paksa dilakukan oleh oknum tertentu. Muncul juga istilah “pukul dulu, tanya belakangan”, yaitu sebuah tindakan kekerasan fisik yang sering kali terjadi ketika bersinggungan dengan orang lain di tempat umum. Dengan merasa memiliki kekuatan fisik yang lebih, sehingga dengan semena-mena memukul orang lain.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia

adigang adigung adiguna dalam masyarakat. Secara teknis karya ini dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicetak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 8



Gambar 13. “Tersumbat”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya berjudul “Tersumbat” merupakan karya yang menggambarkan kepala dan wajah yang sedang berteriak dengan telinga tersumbat oleh *cottonbud*, dibagian bawah kepala terdapat beberapa terlinga. Telinga tersumbat

merupakan gambaran manusia yang sulit menerima saran dan kritikan maupun pendapat dari orang lain, sedangkan orang lain dianggap tidak paham dan pendapat pribadi dianggap yang paling baik dan berwawasan.

Manusia yang meyombongkan kepandaian diri menggambarkan bagaimana cara berfikir yang dangkal, manusia yang menutup diri dari berbagai sudut pandang yang lebih luas, dimana hal tersebut bisa berbalik menjadi bomerang yang suatu saat bisa menjatuhkan diri sendiri.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia

adigang adigung adiguna dalam masyarakat. Secara teknis karya ini dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicitak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

Karya 9



Gambar 14. “*Si Provokator*”, cetak tinggi di atas mika, 20cm x 30cm, 2020
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Karya berjudul “*Si Provokator*” ini merupakan karya yang menggambarkan kepala dan wajah yang berada pada pengeras suara dengan telinga tersumbat. Pengeras suara menggambarkan manusia yang suka memprovokasi dan menghasut orang lain. Telinga tersumbat merupakan gambaran manusia yang sulit menerima saran dan kritikan maupun pendapat dari orang lain.

Karya ini terinspirasi dari maraknya provokasi yang biasa terjadi menjelang pemilihan umum atau pemilu. Banyak oknum politikus yang menghasut masyarakat dengan mengangkat isu personal dari lawan politiknya. Cara ini dilakukan semata-mata untuk kepentingan politik pribadi maupun kelompoknya. Ini termasuk kedalam perilaku *Adiguna*, yaitu menggunakan kepandaian untuk berbuat licik tanpa harus turun tangan secara langsung.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Pada visualisasi tiap karya selalu terdapat kepala manusia sebagai ungkapan metaforik bahwa kepala adalah pusat kendali manusia dalam berperilaku. Bagi penulis, ini bisa juga dimaknai secara universal sebagai representasi watak manusia *adigang adigung adiguna* dalam masyarakat. Secara teknis karya ini

dikerjakan dengan teknik cetak tinggi satu warna, sehingga gelap terang pada objek visual terbentuk dari tebal tipisnya garis-garis cukilan. Dicetak pada media transparan sehingga karya bisa dilihat dari dua sisi depan maupun belakang, sebagai penggambaran bahwa manusia pasti memiliki dua sisi yaitu kelebihan dan kekurangan serta dapat memunculkan efek bayangan ketika terkena cahaya.

G. Kesimpulan

Watak atau perilaku *Adigang Adigung Adiguna* merupakan suatu keadaan mental yang ada didalam diri seseorang, berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang telah dilakukan, penulis mewujudkannya kedalam sembilan karya seni grafis cetak tinggi dengan visual kepala manusia sebagai representasi dari perilaku *Adigang Adigung Adiguna*, karena kepala merupakan pusat kendali dari perilaku yang dilakukan manusia.

Adigang Adigung Adiguna merupakan tiga sifat negatif yang menjadi satu kesatuan dan saling berkaitan. Sehingga metafor kepala manusia yang dihadirkan mewakili perilaku *Adigang Adigung Adiguna* secara utuh, disatukan dengan objek-objek pendukung yang dapat mewakili tiap fenomena sosial yang terjadi. *Adigang* sendiri berkaitan dengan menyombongkan kekuatan fisik sehingga objek pendukung yang digunakan adalah anggota tubuh

seperti tangan dan kaki. *Adigung* berkaitan dengan kekuatan, sehingga objek visual yang digunakan adalah kursi, stempel, dan kaca mata. *Adiguna* berkaitan dengan kepandaian dan tindakan manipulatif, sehingga objek buku, *controller*, dan alat pengeras suara dipilih untuk menggambarkan perilaku tersebut.

Proses mencukil atau mengurangi bidang yang tidak tercetak pada teknik seni grafis cetak tinggi dimaknai penulis sebagai sebuah langkah muhasabah diri untuk sedikit demi sedikit mengurangi perilaku negatif pada diri sendiri.

Penggunaan medium lino yang dicetak pada mika transparan merupakan sebuah upaya yang dilakukan dalam mengeksplorasi medium seni grafis, mengingat penggunaan medium transparan masih jarang ditemukan pada karya seni grafis, permukaan lino yang halus dan tidak memiliki pori-pori memunculkan efek titik-titik tekstur yang menarik ketika dicetak pada permukaan mika yang licin.

Keseluruhan karya menggunakan warna biru tua yang dimaknai penulis sebagai sebuah “kedalaman” dalam artian perilaku *Adigung Adiguna* sendiri akan membawa seseorang terseret ke dalam ego pribadi dan perlahan akan merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dalam karya di atas juga terdapat tekstur nyata dan semu, dimana tekstur nyata terdapat pada

ketebalan tinta yang tercetak pada mika, sedangkan tekstur semu tercipta akibat proses *pressing* antara acuan cetak dengan mika transparan yang menciptakan bercak-bercak artistik.

Selain itu, hasil cetakan pada mika juga bisa memproyeksikan bayangan gambar cetakan ketika terkena cahaya, ini dimaknai penulis sebagai watak *Adigung Adiguna* yang terus melekat dan mengikuti manusia sombong layaknya sebuah bayangan. Keseluruhan hasil karya merupakan cara penulis untuk menyampaikan keresahan dan kritik sosial melalui media seni rupa.

Penulis memaknai peribahasa tersebut sebagai pandangan hidup untuk diri sendiri sekaligus sebagai kritikan untuk masyarakat yang berperilaku *Adigung Adiguna*. Direpresentasikan melalui metafor kepala manusia dikarenakan kepala adalah pusat kendali dari tubuh manusia dalam berperilaku.

H. Saran

Penulis berharap dengan adanya laporan penulisan ini, diharapkan bisa menjadi pemantik untuk memunculkan gagasan-gagasan yang segar baik dari segi tema, teknik, maupun penyajian karya. Tentunya pada laporan penulisan ini masih belum sempurna dan terdapat kekurangan baik dari segi observasi, pengumpulan data, pengimplementasian teori-teori,

metode, maupun teknik dan penyajian karya. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga kedepannya ilmu pengetahuan khususnya seni rupa bisa terus berkembang dan menemukan inovasi-inovasi baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldrich, Virgil C. (1963), *Philosophy of Art*, United States of America, Englewood Cliffs.
- Budiman, Kris. (2011), *Semiotika Visual Konsep Isu dan Problem Ikonitas*, Yogyakarta, Jalasutra.
- Hannula, M. Suoranta, J. Vaden, T. (2005), *Artistic Research Theories, Methods and Practice*, Finland, Cosmoprint Oy.
- Hardiman, F. Budi. (2015), *Seni Memahami Hermeneutik dari Schleiermacher Sampai Derrida*, Yogyakarta, Kanisius.
- Hawkins, Alma M. (1964), *Creating Through Dance*, London, Prentice Hall Inc.
- Rahardiansah, Trubus. (2013), *Perilaku Manusia dalam Perspektif Struktural Sosial dan Kultural*, Jakarta, Penerbit Universitas Trisakti.
- Saff, Donald. Sacilotto, Deli. (1978), *Printmaking History and Process Edition 1*. New York, Holt Rinehart and Winston. Terjemahkan oleh Drs. Andang Supriyadi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Santosa, Imam Budhi. (2012). *Spiritualisme Jawa Sejarah Laku dan Intisari Ajaran*. Yogyakarta, Memayu Publisng.
- Sumardjo, Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, Bandung, Penerbit ITB.

Sumber lain:

Katalog Pameran Muhlis Lugis, (2015), “*Kemana Harga Diri*”, Karya Pemenang Kompetisi Internasional Trienal Seni Grafis Indonesia V.

Katalog Pameran Puritip Suriyapatarapun, (2015), “*Bounday of Freedom*”, Karya Pemenang Kompetisi International Trienal Seni Grafis Indonesia V.

<https://cumaps.net/en/ID/lukisan-kaca-subandi-giyanto-p2714648.html> (Diakses pada 3 Desember 2021 pukul 21.00 WIB).