

## BAB V. PENUTUP

Berdasarkan laporan Tugas Akhir Penciptaan ini dapat disimpulkan bahwa *sleep paralysis* atau tindihan merupakan keadaan tubuh tidak bisa bergerak ketika hendak bangun tidur ataupun saat masih tertidur, ditambah lagi dengan halusinasi yang menyeramkan. Hal itu merupakan kejadian yang sangat ditakuti oleh penulis, bahkan sampai mengganggu aktivitas sehari-hari.

Setiap malam menjelang tidur penulis selalu terbayang-bayang akan terulangnya kejadian *sleep paralysis* tersebut, dan seolah-olah penulis terjebak dalam lingkaran ketakutan. Hal itu yang menjadi latar belakang penciptaan karya seni grafis. Penulis ingin menyampaikan apa yang telah dialami serta dirasakan penulis melalui sebuah karya seni grafis. Dalam pembentukan karya, penulis memasukkan objek-objek seperti manusia, hewan, makhluk halus serta properti-properti pendukung yang bertujuan untuk memperjelas makna dari karya. Penulis menggunakan bentuk surealistik, karena kejadian *sleep paralysis* adalah kejadian yang cenderung ke hayalan ataupun bayangan-bayangan menakutkan yang dialami penulis.

Berkarya dengan tema yang menyeramkan ini, penulis harus memiliki referensi yang mencerminkan suasana yang menyeramkan, sehingga penulis mau tidak mau harus sering melihat gambar atau suasana yang menyeramkan serta mempertimbangkan nilai-nilai estetikanya. Hal itu bertujuan supaya audience dapat menikmati karya dan tidak hanya merasakan apa yang dirasakan penulis.

Selama proses penggarapan Tugas Akhir Penciptaan ini, penulis semakin terbiasa dengan sesuatu yang menyeramkan. Hal itu dikarenakan penulis mengambil tema mistis yang secara otomatis sering melihat serta mengamati hal-hal yang menyeramkan. Penulis sangat menikmati proses berkarya, disamping karena penulis sangat menyukai teknik cukil kayu sejak semester satu, penulis juga dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya seni grafis. Hal lain yang didapatkan penulis dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah ketekunan dan ketelitian, terutama pada saat mencukil. Untuk karya yang paling disukai penulis adalah karya yang berjudul "Tertahan", karena karya tersebut memiliki

angle yang pas, cukilan tidak banyak yang meleset serta memiliki durasi pengerjaan yang paling lama. Selain itu penulis juga mengalami suatu hambatan saat proses berkarya yaitu waktunya yang singkat dan juga material seperti MDF, tinta cemani, roll, serta kertas. Penulis memesan material tersebut lewat aplikasi belanja online, karena di daerah penulis tidak ada toko yang menjual material tersebut. Ketika MDF yang dipesan sampai di rumah penulis, biasanya mengalami cacat sehingga tidak bisa dicukil, alhasil penulis memesan kembali MDF yang memiliki ukuran serupa dengan MDF yang cacat tersebut. Penulis juga terdampak oleh pandemi COVID 19, hal ini mengakibatkan penulis tidak bisa melakukan pameran secara offline bersama teman-teman peserta TA lainnya, sehingga penulis memutuskan untuk berpameran secara online. Disamping itu semua penulis tersadar bahwa berkarya itu bisa dilakukan dimana saja, tidak hanya bergantung pada keadaan, apapun bisa dilakukan selama masih ada tekad untuk mewujudkannya.

Dalam Tugas Akhir Penciptaan ini penulis berharap audience bisa menikmati karya serta bisa merasakan apa yang dirasakan penulis ketika mengalami *sleep paralysis*. Disamping itu, pembuatan karya seni grafis dengan tema *sleep paralysis* merupakan tindakan terapi diri yang dilakukan oleh penulis, karena dengan seringnya melihat referensi serta berkarya yang menyeramkan, penulis menjadi terbiasa dengan hal-hal tersebut yang secara otomatis menghilangkan rasa takut penulis terhadap *sleep paralysis*.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna dari segi bahasa tata penulisan, materi yang dibahas, serta karya-karya yang disajikan oleh penulis. Penulis sangat mengharapkan arahan, kritik, dan saran untuk pengembangan Tugas Akhir Penciptaan ini. Demikian yang dapat penulis tampilkan, semoga bisa memberikan manfaat bagi semuanya juga penulis sendiri. Sekian dan terimakasih.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. P. (2018). Seni Grafis di Indonesia Era 1946. SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya.
- Adi, S. P. Seni Cetak Grafis (Edisi Seni Cetak Tinggi). UNS Press.
- Adi, S. P., Susanti, N., & Panggabean, M. N. R. (2020). Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya. Dwi-Quantum.
- Cheyne, J. A. (2002) Situational Factors Affecting Sleep Paralysis and Associated Hallucinations: Passion and Timming Effect. *Canadian Journal of Psychiatric*
- Cheyne, J. A. (2005) Sleep Paralysis Episode Frequency and Number, types, and Structure of Associated Hallucinations. *Journal of Sleep Research*
- Cheyne, J.; Rueffer, S.; Newby-Clark, I. (1999). "Hypnagogic and Hypnopompic Hallucinations during Sleep Paralysis: Neurological and Cultural Construction of the Night-Mare". *Consciousness and Cognition*.
- Eaton, Marcia Muelder. 2010. *Persoalan-persoalan Dasar Estetika*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hayat, A. (2017). Kecemasan dan metode pengendaliannya. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*.
- Himawan, Finsa (2016). Robot sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisa Surealistik. Lumbung pustaka UNY
- Mariato, Dwi. 1988. Seni Cetak Cukil Kayu. Yogyakarta : Kanisius.

Prasetya, N. A., & Budi, S. (2020). pergeseran fungsi seni grafis dari karya seni murni menjadi karya seni terapan. *TEXTURE: Art and Culture Journal*.

Rahman, D. (2013). *Wheat Paste Di Jalanan Yogyakarta (Seni Cetak Grafis Sebagai Alternatif Media Pop Propaganda)*. Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa.

Ramaiah, S. (2003). *Kecemasan, bagaimana mengatasi penyebabnya*. Yayasan Obor Indonesia

Sp. Sudarso. (1990). *Tinjauan seni: sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Saku Dayar Sana.

Sp. Soedarso. (2000). *Sejarah perkembangan seni rupa modern, Jakarta: CV Studio Delapan Puluh*

Tanama AC Andre (2020) *Cap Jempol*, SAE, D. I. Yogyakarta



## DAFTAR LAMAN

<https://www.alodokter.com/7-cara-mengatasi-sleep-paralysis> diakses pada  
Minggu, 14 maret 2021 pukul 15:29 WIB

<http://terasprintstudio.weebly.com/m-muhlis-lugis.html> diakses pada senin, 7  
juni 2021 pukul 16:53 WIB

<https://tomohide-ikeya.com/moon> diakses pada senin, 7 juni 2021 pukul 17:12  
WIB

[https://www.rmichelson.com/artists/barry-moser/the-holy-bible/8-abraham-  
and-isaac/](https://www.rmichelson.com/artists/barry-moser/the-holy-bible/8-abraham-and-isaac/) diakses pada senin, 7 juni 2021 pukul 17:38 WIB

[https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/rooysalamony20  
11/idea-menurut-platon\\_55198dea813311b1789de0dc](https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/rooysalamony2011/idea-menurut-platon_55198dea813311b1789de0dc) diakses pada  
minggu, 20 juni 2021 pukul 18:53 WIB

<https://id.pinterest.com> diakses pada 23 Juni 2021 pukul 08:46 WIB



## LAMPIRAN

### A. Biodata Mahasiswa



Nama : Arief Muhasyim  
Tempat, Tanggal Lahir : Rembang, 18 April 1999  
Alamat : Binangun Rt 1 Rw 1  
Lasem, Rembang,  
Jawa Tengah, 59271  
Email : muhasyimarief@gmail.com  
Instagram : @arifmuhasyim

#### Pendidikan

2017 - 2021 : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2014 - 2017 : SMAN 1 Lasem  
2011 - 2014 : SMPN 2 Lasem  
2005 - 2011 : SDN Binangun

## CURRICULUM VITAE

Nama : Arief Muhasyim  
Tempat, Tgl Lahir : Rembang, 18 April 1999  
Pendidikan : ISI Yogyakarta  
Nomer Hp : 0895401068510  
E-mail : muhasyimarief@gmail.com

### PAMERAN

#### 2019 :

- “Mendadak Grafis”, Galeri Fadjar Sidiq, Yogyakarta
- “Pusara Samsara”, Jogja National Museum, Yogyakarta

#### 2020 :

- “Aksi Artsy 3” Gakeri RJ Katamsi, Yogyakarta



B. Poster



Gambar poster oleh Arief Muhasyim, 2021

### C. Katalog



Barcode

([https://drive.google.com/file/d/1O7AwNJsCpGwUx6Y\\_W81Z6Gnob5Ysb\\_DE/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1O7AwNJsCpGwUx6Y_W81Z6Gnob5Ysb_DE/view?usp=drivesdk) diakses pada senin, 23 juni 2021, pukul 16:46 WIB)

# KATALOG



#### D. Dokumentasi Pameran



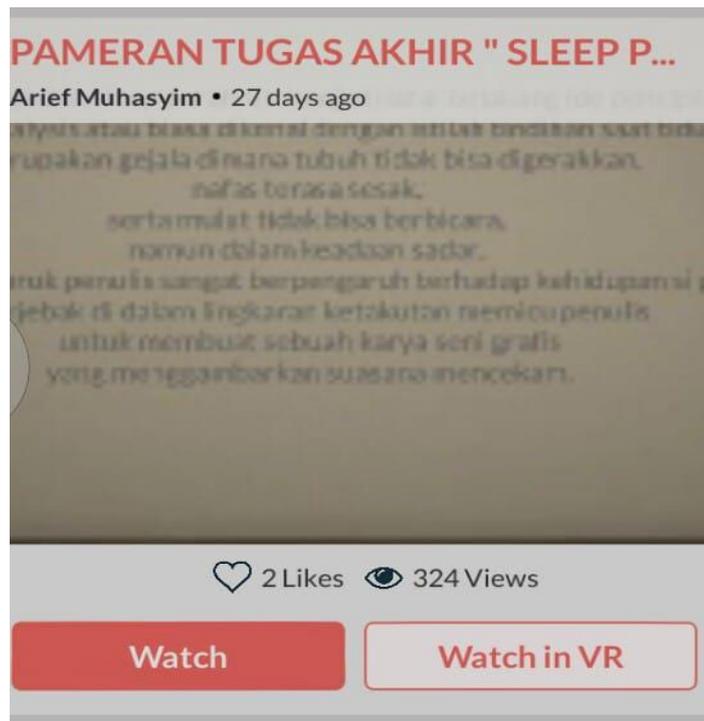
Ruang pameran 1

(sumber : <https://www.artsteps.com/view/60abac92bfcbcd0a19e98b3> diakses pada senin, 21 juni 2021 pukul 09:54 WIB)



Ruang pameran 2

(sumber : <https://www.artsteps.com/view/60abac92bfcbcd0a19e98b3> diakses pada senin, 21 juni 2021 pukul 09:54 WIB)



Halaman web

(sumber : <https://www.artsteps.com/view/60abac92bfbcedb0a19e98b3> diakses pada senin, 21 juni 2021 pukul 09:54 WIB)

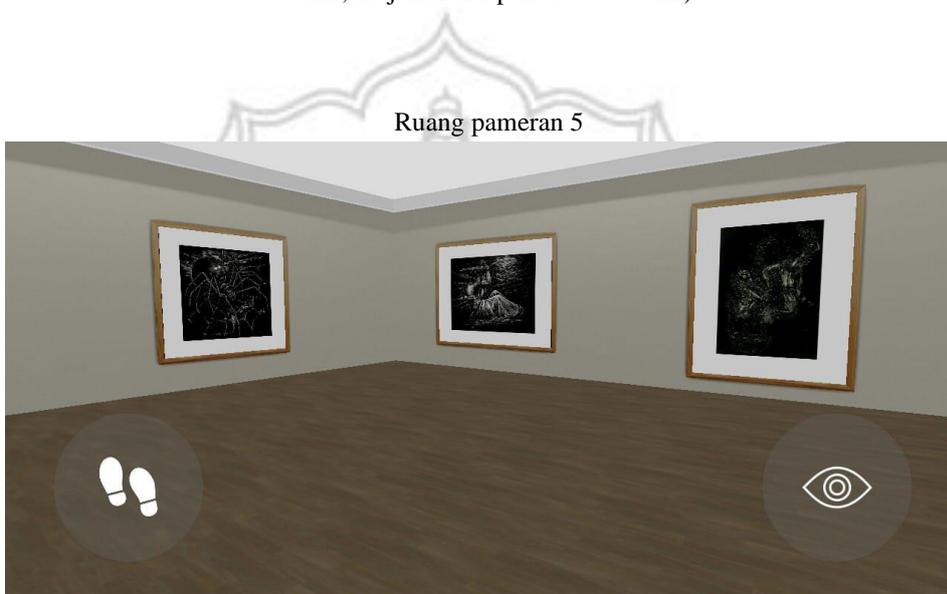


Ruang pameran 3

(sumber : <https://www.artsteps.com/view/60abac92bfbcedb0a19e98b3> diakses pada senin, 21 juni 2021 pukul 09:54 WIB)



Ruang pameran 4  
(sumber : <https://www.artsteps.com/view/60abac92bfcedb0a19e98b3> diakses pada  
senin, 21 juni 2021 pukul 09:54 WIB)



Ruang pameran 5  
(sumber : <https://www.artsteps.com/view/60abac92bfcedb0a19e98b3> diakses pada  
senin, 21 juni 2021 pukul 09:54 WIB)