

**SKIZOFRENIA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

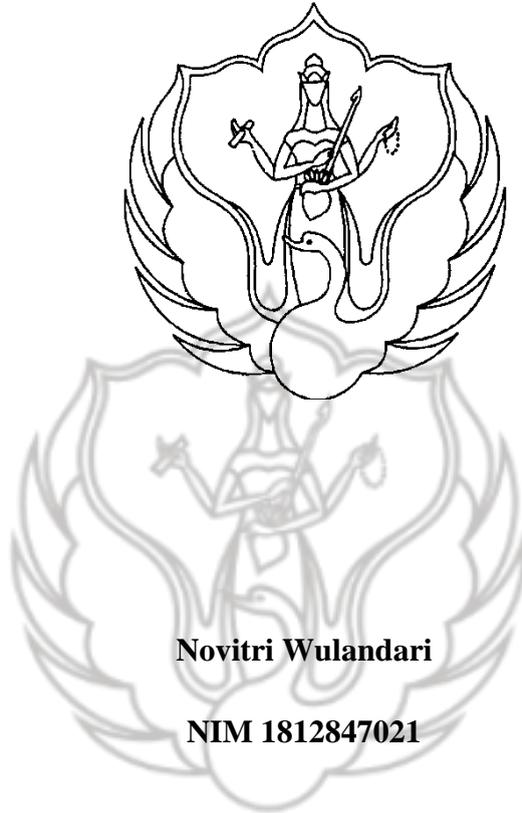
**Novitri Wulandari**

**NIM 1812847021**

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

**2023**

**SKIZOFRENIA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



**Novitri Wulandari**

**NIM 1812847021**

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 Murni

2023

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**SKIZOFRENIA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Novitri Wulandari, NIM 1812847021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 31 Maret 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum

NIP. 196204 29198902 1 001/NIDN. 0029046204

Pembimbing II



Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn. M.Sn

NIP. 19820328 200604 1 001/NIDN. 0028038202

Cognate / Anggota



Prof. Dr. M. Dwi Marianto, MFA. Ph.D

NIP 19561019 198303 1 003/NIDN. 0019105606

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni/ Ketua Program Studi



Dr. Miftahul Munir, M.Hum

NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 0008116906



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novitri Wulandari

NIM : 1812847021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa

Juduh Tugas Akhir : Skizofrenia sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan dan karya Tugas Akhir yang telah penulis buat sepenuhnya merupakan pekerjaan sendiri dan benar keasliannya. Sejauh pengetahuan penulis, laporan tidak berisikan tulisan orang lain kecuali kutipan dari buku, jurnal dan laman web sebagai referensi pendukung yang telah tertulis dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun. Apabila di kemudian hari terdapat ketidaksesuaian, penulis bersedia untuk bertanggung jawab.

Yogyakarta, 04 Maret 2023

Novitri Wulandari

NIM. 1812847021

## **PERSEMBAHAN**

Laporan dan karya Tugas Akhir ini merupakan persembahan kecil dari penulis untuk kedua orang tua yang merupakan orang paling berharga dalam hidup penulis.

“Dear Mama and Papa, I could never be here if it wasn’t for you, I love you to infinity and beyond.”



## **MOTTO**

In 1977, NASA launched space probe named Voyager 1 and Voyager 2. Until this day in 2023, both of it has already floating in endless space for 46 years. Even Voyager 1 already 23+ billion kilometers away from sun, and yet it still can communicate with earth. I might won’t be able to do as much as NASA did, but if people in 1977 can built such an astounding technology like that, then I don’t have reason to doubt every probability someone can do, what I can do.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul SKIZOFRENIA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS, penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan demi memenuhi syarat kelulusan pada jenjang pendidikan S-1, minat utama Seni Grafis, Jurusan Seni Rupa Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir tidak mungkin dapat selesai sesuai dengan harapan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara moral maupun materiel. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemampuan, kemudahan dan jalan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberi arahan, masukan dan kritik yang membangun kepada penulis selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. AC. Andre Tanama, S.Sn. M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberi arahan, masukan dan kritik yang membangun, serta dengan sabar dan selalu hadir untuk membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir dari nol hingga selesai.
4. Prof. Dr. M. Dwi Marianto, MFA. Ph.D selaku Cognate yang telah membimbing dan memberikan arahan selama dan setelah sidang berlangsung.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku dosen wali yang telah membimbing selama masa perkuliahan.
9. Bapak Ibu Dosen Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi penulis.
10. Kedua orang tua, Bapak Ir. Wendi Erwin Nasution yang telah mengajarkan untuk tetap berani melangkah meski dalam keraguan dan Ibu Lili Susyawati yang telah memberikan kekuatan di tengah kesulitan, serta seluruh dukungan dalam bentuk apa pun.
11. Kedua saudara, Weli Budi Santoso Nasution, SE dan Suci Ramadhani yang telah menjadi pendukung dan teman terbaik.
12. Diyanah Hasna Afifah, selaku sahabat penulis yang telah setia mendukung, membantu dan menemani penulis, dari awal menginjakkan kaki di Institut Seni Indonesia Yogyakarta hingga akhir dengan sepenuh hati.
13. Seluruh teman-teman yang masih dan pernah hadir dalam hidup penulis sepanjang masa perkuliahan.
14. Teman-teman Angkatan 2018 (Benih).
15. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari dalam Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan sangat membantu untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini serta dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 04 Maret 2023

Penulis,

Novitri Wulandari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL DALAM .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	6
C. Tujuan dan Manfaat .....	7
D. Makna Judul .....	7
<b>BAB II KONSEP.....</b>	<b>9</b>
A. Konsep Penciptaan .....	9
B. Konsep Perwujudan .....	12
C. Konsep Penyajian.....	18
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....</b>	<b>21</b>
A. Bahan.....	21
B. Alat.....	24
C. Teknik .....	28
D. Tahapan Pembentukan .....	29
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA.....</b>	<b>40</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
A. Kesimpulan .....	72
B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
A. Buku .....	75

B. Jurnal.....	75
C. Website.....	76
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>
A. Biodata .....	77
B. Foto Situasi Pameran .....	79
C. Katalog .....	80
D. Poster.....	81



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sampul buku novel <i>Made You Up</i> .....	3
Gambar 2.1 Necker Cube .....	13
Gambar 2.2 Callie Barbas, <i>Pick Your Poison</i> , 2022 .....	14
Gambar 2.3 Talina Lou, <i>Zodiac Sign</i> , 2020 .....	15
Gambar 2.4 Valdis Baskirovs, <i>Kitty, Kitten, Cat, Catching Mouse</i> , 2019.....	16
Gambar 2.5 Dwi Putro Mulyono, <i>Perempuan</i> , 2015 .....	17
Gambar 2.6 Edvard Munch, <i>The Scream</i> , 1895 .....	18
Gambar 2.7 Rangkaian display karya .....	19
Gambar 2.8 Konsep gaya display karya.....	20
Gambar 3.1 Tinta offset .....	21
Gambar 3.2 Kertas manila ukuran A2.....	22
Gambar 3.3 Thinner 1 liter.....	22
Gambar 3.4 Alat tulis .....	23
Gambar 3.5 Lem cair dan double sided tape.....	23
Gambar 3.6 Pisau cukil .....	24
Gambar 3.7 Karet linoleum.....	25
Gambar 3.8 Roll karet.....	25
Gambar 3.9 Pisau palet .....	26
Gambar 3.10 Botol kaca dan sendok .....	27
Gambar 3.11 Nampan plastik.....	27
Gambar 3.12 Sarung tangan plastik dan masker.....	28
Gambar 3.13 Desain karya.....	29
Gambar 3.14 Desain yang sudah dijiplak ke atas lino .....	29
Gambar 3.15 Desain pada lino yang sudah dicukil.....	30
Gambar 3.16 Tinta offset yang sudah diambil dari kaleng .....	31
Gambar 3.17 Saat mengambil tinta menggunakan roll karet.....	31
Gambar 3.18 Saat meratakan tinta pada karet linoleum .....	32
Gambar 3.19 Saat menggosok kertas menggunakan botol kaca.....	33
Gambar 3.20 Saat mengangkat kertas dari karet lino .....	33

Gambar 3.21 Karya yang sedang dikeringkan .....	34
Gambar 3.22 Kertas yang sudah digunting sesuai dengan bentuk karya (5 edisi).34	
Gambar 3.23 Kertas yang sudah digunting sesuai dengan bentuk karya (1 edisi).35	
Gambar 3.24 Gambar jaring-jaring kubus .....	35
Gambar 3.25 Garis yang berlebih .....	36
Gambar 3.26 Setelah garis dirapikan .....	36
Gambar 3.27 Sudut kertas yang sudah dipotong menggunakan cutter .....	37
Gambar 3.28 Kertas yang sudah dilipat .....	37
Gambar 3.29 Pemasangan double sided tape dan lem cair .....	38
Gambar 3.30 Sisi jaring-jaring kubus yang sudah direkatkan menggunakan lem.38	
Gambar 3.31 Karya yang sudah selesai .....	39
Gambar 4.1 Novitri Wulandari, <i>Alex (The Unreliable Narrator)</i> , 2023 .....	39
Gambar 4.2 Novitri Wulandari, <i>Photograph</i> , 2023 .....	42
Gambar 4.3 Novitri Wulandari, <i>Lobster Tank (10 Years Ago)</i> , 2023 .....	44
Gambar 4.4 Novitri Wulandari, <i>Perimeter Check</i> , 2023 .....	46
Gambar 4.5 Novitri Wulandari, <i>Hallucination</i> , 2023 .....	48
Gambar 4.6 Novitri Wulandari, <i>20 Questions</i> , 2023 .....	50
Gambar 4.7 Novitri Wulandari, <i>Food Poison</i> , 2023 .....	52
Gambar 4.8 Novitri Wulandari, <i>My World</i> , 2023 .....	54
Gambar 4.9 Novitri Wulandari, <i>Blue Eyes (Lobster Tank)</i> , 2023.....	56
Gambar 4.10 Novitri Wulandari, <i>Miles (Blue Eyes)</i> , 2023 .....	58
Gambar 4.11 Novitri Wulandari, <i>Scoreboard</i> , 2023.....	60
Gambar 4.12 Novitri Wulandari, <i>Delusional</i> , 2023 .....	62
Gambar 4.13 Novitri Wulandari, <i>Hannibal's Rest</i> , 2023.....	64
Gambar 4.14 Novitri Wulandari, <i>The Red Witch Bridge</i> , 2023 .....	66
Gambar 4.15 Novitri Wulandari, <i>Magic 8 Ball</i> , 2023.....	68
Gambar 4.16 Novitri Wulandari, <i>Charlie (Alex's Sister)</i> , 2023 .....	70

## ABSTRAK

Skizofrenia sebagai ide dan gagasan dalam tugas akhir ini diangkat karena rasa peduli penulis terhadap kesehatan mental. Ketertarikan penulis terhadap kesehatan mental berawal dari menonton film *The Perks of Being a Wallflower* dan *Inside Out*. Skizofrenia dipelajari dan dipahami secara hati-hati, agar penulis dapat menggambarkan visual yang tepat untuk diwujudkan melalui karya seni grafis cetak tinggi.

Hal yang menjadi inspirasi utama dalam tugas akhir ini yaitu gejala-gejala yang terjadi pada penderita skizofrenia, gejala-gejala tersebut digambarkan melalui ilustrasi dengan pendekatan kartun, menggunakan warna-warna mejikuhibiniu dan hitam. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat, penulis menggunakan novel tentang skizofrenia yang berjudul *Made You Up*, karangan Francesca Zappia sebagai ide perwujudan pada karya.

Tugas akhir yang berjudul *Skizofrenia sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis*, bertujuan untuk memberi informasi mengenai pentingnya kesehatan mental dan juga memperkenalkan penyakit mental skizofrenia kepada pembaca. Karya yang dihasilkan diharapkan mampu menambah pengaruh positif terhadap kesehatan mental dan seni grafis khususnya cetak tinggi.

**Kata kunci:** skizofrenia, kesehatan mental, kartun, made you up, cetak tinggi

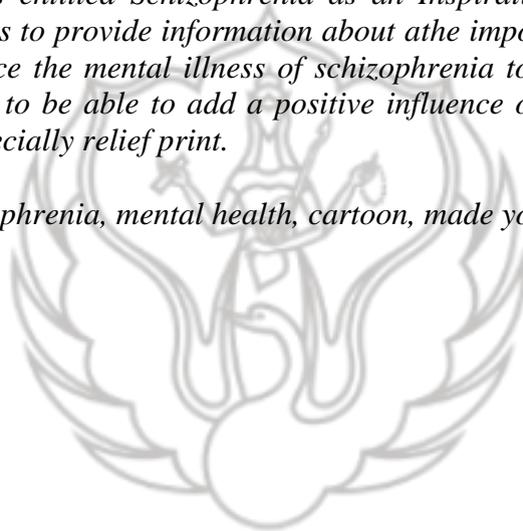
## **ABSTRACT**

*Schizophrenia as an idea in this thesis was appointed because of the writer's concern for mental health. The writer's interest in mental health originated from watching movies named *The Perks of Being a Wallflower* and *Inside Out*. Schizophrenia is studied and understood carefully, so that the writer can describe the right visual to be realized through relief print in printmaking.*

*The main inspiration in this thesis is the symptoms that occur in schizophrenic patients, these symptoms are described through illustrations with a cartoon approach, using mejikuhibiniu and black colors. To get a more accurate picture, the writer uses a novel about schizophrenia entitled *Made You Up*, written by Francesca Zappia as an objectification idea of the work.*

*The thesis entitled *Schizophrenia as an Inspiration for the Creation of Printmaking*, aims to provide information about the importance of mental health and also introduce the mental illness of schizophrenia to readers. The resulting work is expected to be able to add a positive influence on mental health and in printmaking, especially relief print.*

**Keywords:** *schizophrenia, mental health, cartoon, made you up, relief print*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Kesehatan merupakan hal terpenting dalam hidup manusia. Setiap orang rela melakukan apa saja demi menjaga kesehatan tubuhnya agar tetap prima, namun tidak sedikit pula yang masih mengesampingkan kesehatan tubuh demi mewujudkan suatu pencapaian. Jika berbicara soal kesehatan maka hal tersebut akan diikuti dengan penyakit, karena dengan adanya penyakit dapat diketahui bahwa tubuh sedang dalam keadaan sehat atau tidak. Penyakit tidak hanya berbentuk fisik, ada juga yang berbentuk psikotik, sering dikenal sebagai gangguan kesehatan mental. Gangguan mental adalah kondisi kesehatan yang ditandai dengan perubahan dalam pemikiran, suasana hati, atau perilaku (atau kombinasinya) yang terkait dengan tertekan dan/atau gangguan fungsi (Thompson, 2007: 4). Sebaliknya, kesehatan mental adalah suatu kondisi individu atau kelompok dalam berinteraksi terhadap satu sama lain dan/atau terhadap lingkungan dengan dorongan kesejahteraan, perkembangan pribadi yang optimal dan penggunaan kemampuan yang maksimal dalam memperoleh sebuah pencapaian (Hungerford, 2015: 5). Gejala jiwa atau fungsi jiwa seperti pikiran, perasaan, kemauan, sikap, persepsi, pandangan dan keyakinan hidup harus saling berkoordinasi satu sama lain, sehingga muncul keharmonisan yang terhindar dari segala perasaan ragu, gundah, gelisah dan konflik batin (pertentangan pada diri individu itu sendiri) (Fakhriyani, 2019: 11). Sejatinya kesehatan mental inilah yang perlu dijaga dengan baik agar tidak mengalami gangguan kesehatan mental.

Terdapat banyak jenis gangguan kesehatan mental, salah satunya yaitu skizofrenia. Skizofrenia merupakan penyakit mental yang paling kejam, parah dan melumpuhkan. Penderita skizofrenia lima puluh kali lebih rawan untuk melakukan bunuh diri daripada orang-orang dalam populasi umum. Diyakini bahwa ketidakseimbangan kimiawi di otak memiliki peran penting. Namun apa yang menyebabkan ketidakseimbangan ini tetap menjadi misteri. Penelitian telah menunjukkan bahwa dua faktor genetik (keturunan) dan perinatal (terkait dengan

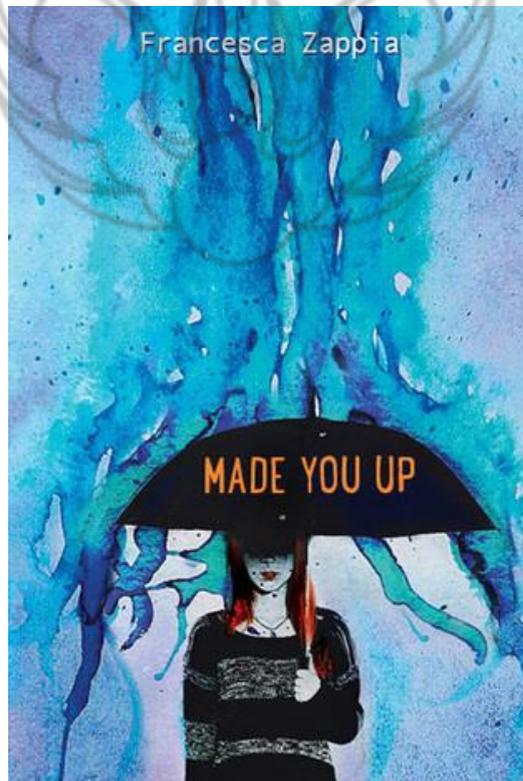
kehamilan) mungkin menjadi penyebab signifikan dalam perkembangan skizofrenia (Thompson, 2007: 31-32).

Pengangkatan skizofrenia sebagai ide penciptaan karya seni grafis ini, didasari oleh ketertarikan penulis terhadap gangguan kesehatan mental. Walaupun penulis tidak pernah mengalaminya sendiri, tetapi penulis memiliki ketertarikan khusus terhadap hal tersebut. Ketertarikan yang penulis rasakan terhadap kesehatan mental ini berawal dari menonton film. Menurut penulis, film dengan tema gangguan kesehatan mental memiliki cerita yang rumit dan tidak jarang sangat menyedihkan. Aktor yang berperan sebagai seseorang yang mengalami gangguan mental telah membantu penonton dalam memahami situasi yang mungkin saja terjadi bagi penderita sesungguhnya. Hal ini menginspirasi penulis untuk menjadi aktor dalam menggambarkan situasi gangguan mental di bidang seni rupa.

Film yang memicu ketertarikan penulis terhadap gangguan mental yaitu film ciptaan Stephen Chbosky yang berjudul *The Perks of Being a Wallflower*. Film ini memperlihatkan perjuangan seorang remaja lelaki bernama Charlie, dalam mencari teman baru saat memasuki sekolah menengah atas dengan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yang ia alami. Menurut penulis, Charlie yang memiliki trauma buruk di masa lalu cenderung menekan perasaannya dengan cara menarik diri dari lingkungan sekitar. Tidak hanya itu, film keluaran Disney Pixar yang berjudul *Inside Out* juga memberikan inspirasi kepada penulis terhadap gangguan mental, sebab film ini menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Riley yang perilakunya dikendalikan oleh lima emosi inti (senang, sedih, marah, takut dan jijik) dalam mengatasi kehidupan barunya. Penulis menilai bahwa Riley bertindak seolah-olah hanya karena ada yang memberikan perintah di kepalanya, tanpa memiliki kendali atas dirinya sendiri. Kedua film tersebut memang tidak benar-benar mengangkat soal skizofrenia, tapi hal itu dapat terjadi apabila kedua pengalaman tersebut dialami oleh satu orang.

Untuk mendapatkan pendekatan yang lebih tepat serta penggambaran yang lebih maksimal terhadap penyakit skizofrenia, penulis menggunakan buku novel yang berjudul *Made You Up* ciptaan Francesca Zappia sebagai ide utama dalam

pengangkatan skizofrenia dalam judul dan inspirasi karya pada tugas akhir ini. Penulis memilih novel ini karena buku ini dapat menceritakan penyakit skizofrenia paranoid dengan sederhana. Menggunakan peristiwa-peristiwa yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari, novel ini memberikan gambaran yang cukup mudah untuk dimengerti, baik bagi anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Selain itu, novel ini juga menjadikan remaja sebagai tokoh utama, remaja yang dinilai masih cukup labil dalam menjalani kehidupan, memiliki peran sebagai narator dalam sebuah cerita yang mengangkat penyakit skizofrenia, menjadi ketertarikan tersendiri bagi penulis. *Made You Up* merupakan novel yang menceritakan tentang kisah seorang gadis penderita skizofrenia bernama Alex pada tahun terakhirnya di sekolah menengah atas. Novel ini menceritakan bagaimana Alex saat mengalami episode skizofrenia, bagaimana cara dia mengatasi gangguan-gangguan tersebut dan bagaimana dia berusaha hidup seperti remaja normal lainnya.



Gambar 1.1 Sampul buku novel *Made You Up*, karya Francesca Zappia  
(sumber: goodreads.com)

Kisah unik ini menampilkan seorang gadis remaja bernama Alex yang mencoba mencari tahu tempatnya di dunia dan ingin mengetahui apakah dia lebih dari sekadar *gila*. Terlepas dari diagnosis *skizofrenia paranoid* saat dia berusia tujuh tahun, dia bertekad untuk membuktikan bahwa dia dapat menjalani kehidupan yang *normal*. Pembaca diajak dalam petualangan *skizofrenia paranoid* saat dia mencoba menyesuaikan diri di sekolah barunya, *East Shoal High School*. Warna rambut merah lobster dan ketergantungannya pada pengambilan gambar untuk menentukan apa yang nyata dan apa yang tidak, menjadikan penyesuaian diri bagi Alex dirasa cukup sulit. Di dalam novel, Alex suatu kali pernah berkata:

*“Aku tidak memiliki kemewahan untuk menerima kenyataan begitu saja. Dan Aku tidak akan mengatakan bahwa Aku membenci orang yang melakukannya, karena itu terjadi pada semua orang. Aku tidak membenci mereka. Mereka tidak hidup di duniaku. Tapi itu tidak pernah menghentikanku untuk berharap tinggal di dunia mereka.”*

Awal baru Alex adalah kesempatan terakhirnya untuk membuktikan kepada ibunya bahwa dia bisa bertingkah seperti remaja normal atau ini adalah perjalanan satu arah ke rumah sakit jiwa. Kemudian dia bertemu Miles, seorang remaja lelaki misterius dan berbahaya yang memperkenalkannya pada jenis normal baru dan membuatnya mempertanyakan segalanya. Lebih buruk lagi, Mr. McCoy, sang kepala sekolah, memiliki obsesi aneh dengan papan skor di *gym* dan bertingkah sangat tidak wajar. Bersama-sama, Miles, Alex, Tucker dan teman-teman di klub pendukung atletik rekreasi SMA East Shoal, mereka harus bekerja sama untuk memecahkan misteri papan skor sebelum seseorang akhirnya terluka atau mati. Alex sebagai narator yang tidak dapat diandalkan membuat pembaca tidak dapat mengetahui apakah peristiwa yang terjadi merupakan kenyataan atau hanya halusinasinya saja. *Magic 8 ball* milik Finnegan yang selalu dia gunakan saat berkerja, Charlie yang merupakan adik kandungnya, *Bloody Miles*, rumah sakit jiwa bernama *Crimson Falls*, semua itu hanyalah bagian dari halusinasi Alex sebagai penderita skizofrenia paranoid. Tidak ada yang dapat menyelamatkan Alex dari ancaman atas dirinya sendiri, pada akhirnya dia pun memilih untuk masuk rumah sakit jiwa.

Tanda-tanda skizofrenia mungkin muncul pada orang-orang berusia 15 tahun atau akhir empat puluhan, tetapi paling umum gejala psikotik sejati muncul pada akhir remaja dan awal dua puluhan (Veague, 2007: 14). Ada tiga kategori gejala skizofrenia: positif, negatif, dan tidak teratur. Secara sederhana, gejala positif menandakan perilaku yang seharusnya tidak ada. Kata positif seperti yang digunakan di sini tidak berarti "baik", contoh gejala positif adalah halusinasi. Halusinasi terjadi ketika seseorang mendengar, melihat, mencium, atau merasakan hal-hal yang sebenarnya tidak ada. Gejala positif lainnya adalah delusi. Delusi menyebabkan penderita percaya bahwa orang sedang membaca pikiran mereka atau merencanakan untuk melawan mereka, atau orang lain diam-diam memantau dan mengancam mereka, atau mereka dapat mengendalikan pikiran orang lain (Veague, 2007: 15-16).

Gejala negatif mencerminkan tidak adanya karakteristik dan perilaku normal tertentu, contohnya adalah seseorang tidak menunjukkan rentang emosi yang sesuai (tumpul). Seseorang dengan pengaruh tumpul mungkin tidak menertawakan lelucon yang menurut kebanyakan orang lucu. Contoh lain dari gejala negatif termasuk ketidakmampuan untuk memulai dan menindaklanjuti sebuah kegiatan, berbicara yang singkat dan kurangnya kesenangan atau minat dalam hidup. Seseorang dengan skizofrenia mungkin memiliki sedikit energi sehingga ia tidak dapat melakukan apa pun selain tidur atau makan. Pengaruh tumpul berarti bahwa banyak individu dengan skizofrenia mungkin tampak seperti tidak memiliki perasaan. Beberapa penderita dengan gejala negatif juga menunjukkan perilaku fisik tertentu, mereka mungkin bergerak dengan sangat lambat, membuat gerakan berulang atau berjalan dalam lingkaran dan/atau kecepatan (Veague, 2007: 16).

Gejala yang tidak teratur termasuk pemikiran, ucapan dan perilaku yang aneh serta membingungkan. Skizofrenia juga dikaitkan dengan perubahan kognisi. Kognisi adalah cara kita memandang dan berpikir tentang sesuatu. Orang dengan skizofrenia mungkin memiliki masalah dalam mengingat sesuatu dan sulit untuk merencanakan masa depan. Banyak pasien dengan skizofrenia memiliki masalah dalam memfokuskan perhatian mereka pada suatu tugas dengan periode waktu

yang lama, kebanyakan pasien tidak memiliki motivasi dan mereka sering merasa bahwa banyak tujuan berada di luar jangkauan mereka. Banyak individu yang terkena skizofrenia menjadi depresi atau mengalami perubahan suasana hati yang signifikan secara klinis. Orang dengan skizofrenia mungkin mengalami gejala depresi seperti merasa putus asa atau percaya bahwa hidup tidak ada artinya (Veague, 2007: 17).

Setelah membaca tentang skizofrenia, penulis dapat menyimpulkan bahwa gangguan mental ini dapat terjadi pada siapa saja terutama remaja, bahkan dapat terjadi tanpa disadari oleh penderitanya. Selain itu, penulis juga telah menonton beberapa film dan/atau serial yang mengangkat gangguan kesehatan mental di dalamnya dengan remaja sebagai tokoh utama. Hal ini membuat penulis semakin sadar bahwa gangguan kesehatan mental sangat rentan terjadi di usia remaja. Namun kesehatan mental yang seharusnya menjadi hal penting bagi setiap individu masih tidak memiliki perhatian yang sepatutnya. Masih banyak orang yang tidak peduli dan mengabaikan dampak buruk yang dapat ditimbulkan oleh gangguan kesehatan mental. Pengangkatan skizofrenia sebagai salah satu gangguan kesehatan mental dan sebagai inspirasi bagi penulis dalam membuat karya seni grafis merupakan upaya penulis dalam memberi kepekaan terhadap pembaca tentang pentingnya menjaga kesehatan mental. Penulis juga mengharapkan dengan terciptanya karya ini penderita gangguan kesehatan mental bisa mendapatkan perhatian yang seharusnya.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana menjadikan skizofrenia sebagai ide penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana memvisualisasikan skizofrenia pada novel *Made You Up* ke dalam ilustrasi melalui karya seni grafis cetak tinggi?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

## 1. Tujuan

- a. Mengajak para pembaca untuk lebih meningkatkan kesadaran atas pentingnya kesehatan mental.
- b. Memberikan sedikit pemahaman pada pembaca tentang gangguan kesehatan mental, khususnya skizofrenia.
- c. Memberikan gambaran visual tentang gangguan kesehatan mental skizofrenia melalui karya seni grafis.

## 2. Manfaat

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir dalam upaya memperoleh gelar sarjana di Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Menambah wawasan tentang kesehatan mental, khususnya skizofrenia.
- c. Sebagai ungkapan dari gagasan tentang dampak yang ditimbulkan oleh gangguan kesehatan mental, khususnya skizofrenia.
- d. Menambah wawasan tentang karya seni grafis, terutama teknik cetak tinggi.

## D. Makna Judul

Guna memperjelas makna dan menghindari kesalahpahaman terhadap judul yang diangkat dalam tugas akhir ini, yaitu *Skizofrenia sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis* maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Skizofrenia**, penyakit mental yang kompleks dan sering melumpuhkan adalah salah satu penyakit otak yang paling serius. Istilah skizofrenia secara harfiah berarti “pikiran yang terbelah”, bagaimanapun juga skizofrenia adalah gangguan psikotik yang menyebabkan gangguan mental parah yang mengganggu pikiran, ucapan, dan perilaku (Veague, 2007: 1). Awal mula terjadi biasanya pada masa remaja hingga dewasa awal, namun sangat jarang terjadi sebelum usia 11 tahun (Sachdev dan Matcheri, 2010: 3).

2. Arti kata **sebagai** (se.ba.gai) menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah kata depan untuk menyatakan hal yang serupa; sama; semacam (itu), kata depan untuk menyatakan perbandingan seperti; seakan-akan; seolah-olah (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 116).
3. Arti kata **inspirasi** (ins.pi.ra.si) menurut kamus bahasa Indonesia adalah ilham; terinspirasi n terilhami (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 558).
4. Arti kata **penciptaan** (pen.cip.ta.an) menurut kamus bahasa Indonesia adalah proses; cara; pembuatan (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 289).
5. Arti kata **karya** (kar.ya) menurut kamus bahasa Indonesia adalah **1** kerja; pekerjaan; **2** (hasil) perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan) (Kamus Bahasa Indonesia, 2008: 648).
6. **Seni grafis** atau *printmaking* adalah cabang seni rupa yang termasuk ke dalam seni murni (*fine arts*). Seni grafis juga dapat disebut dengan seni cetak, karena dalam proses pembuatan karyanya dilakukan dengan teknik mencetak menggunakan klise pada suatu bidang (Tanama, 2020: 46-51).

Berdasarkan uraian diatas, pengangkatan judul *Skizofrenia sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis* dapat diartikan yakni apa saja yang berkaitan dengan skizofrenia mulai dari gejala, karakteristik sampai penyebab terjadinya gangguan mental skizofrenia. Segala hal itu digunakan menjadi ide utama dalam menciptakan sebuah karya seni grafis.