

**MONYET SEBAGAI METAFORA MEREFLLEKSI DIRI  
DALAM KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Titus Viany Priotomo**

**1612712021**

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

**2023**

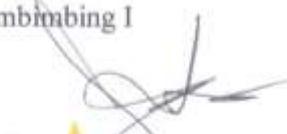
# **MONYET SEBAGAI METAFORA MEREKLEKSI DIRI DALAM KARYA SENI GRAFIS**



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 Murni  
2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:  
**MONYET SEBAGAI METAFORA MEREKLEKSI DIRI DALAM KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Titus Viany Priotomo, NIM 1612712021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D.  
NIP 19561019 198303 1 003/ NIDN 0019105606

Pembimbing II

  
Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.  
NIP 19760510 200112 2 001/ NIDN 0010057605

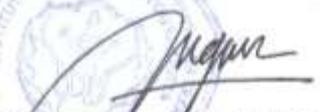
Cognate/ Anggota

  
Devy Ika Nurrahmah, M.Sn.  
NIP 19910407 201903 2 024/ NIDN 0007049106

Ketua Jurusan/  
Program Studi/ Ketua/ Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.  
NIP 19760104 200912 1 001/ NIDN 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.  
NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

*Sator Arepo Tenet Opera Rotas*



## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titus Viany Priotomo  
NIM : 1612712021  
Jurusan : Seni Rupa Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : **MONYET SEBAGAI METAFORA MEREKLEKSI DIRI**

### **DALAM KARYA SENI GRAFIS**

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis tugas akhir dan penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini benar-benar penulis kerjakan sendiri. Karya tugas akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil karya orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan atau keserjanaan. Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di Institusi ini.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Titus Viany Priotomo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan berkah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul *Monyet Sebagai Metafora Merefleksi Diri Dalam Karya Seni Grafis*. Penulisan ini merupakan laporan Tugas Akhir yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan dari Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tentunya tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut dapat teratasidengan baik. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis.

Dalam kesempatan ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada pendukung yang bersedia membantu dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini:

1. Prof. M. Dwi Marianto, MFA., Ph. D. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan pengajaran, meluangkan waktu dan memberikan ilmu-ilmu baru bagi penulis selama penulisan Tugas Akhir ini.
2. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M. Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan pengajaran, meluangkan waktu dan memberikan ilmu-ilmu baru bagi penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Devy Ika Nurjanah, S.Sn. selaku Cognate.
4. A.C. Andre Tanama, M. Sn. Selaku dosen wali yang selalu setia memberikan arahan setiap semester saat pengisian kartu rencana studi.
5. Segenap dosen pengajar Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta yang telah berbagi ilmu, pengalaman, pendidikan, pengetahuan selama penulis kuliah.

6. Segenap staf pegawai Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta yang telah membantu penulis selama ini.
7. Bapak A. S. Ari Bawono dan Ibu YF. Sumaryanti selaku orang tua yang telah dengan sabar mendoakan dan membesarkan penulis sampai saat ini.
8. Benediktus Alit Purwa A. sebagai kakak yang selalu mendukung dan meminjamkan dana selama penulis mengenyam pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Teman-teman Dirty Monkey yang sudah menjadi bagian dari pengalaman kehidupan penulis.
10. Gilang Krisdana sebagai teman yang sejak masih TK selalu bersama dan saling support.
11. Fikri, Tedor alias Edo, Fajri, Bebek alias Al-hasmi P., B-jret alias Felix, Angga, Polo alias Karawelang, Timus alias Dimas Ardian, Peyek alias Wahyudi, Bentet, Lek Kebo, Bang Opel, Luki, Riri, Reni, dan teman-teman HMJ Seni Murni yang sudah menerima saya sebagai Kethek.
12. Gimbal alias Haryo, Gembel alias Very Kurniawan, Basuki Adx, Cikibo, Sungsang.
13. Susanto, Gentur dan teman-teman magelangan yang lain.
14. Teman-Teman Grafis Bless You.
15. Teman-teman Seni Murni angkatan 2014 dan 2016.
16. Dan semua yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan terselesaikannya Tugas Akhir yang menjadi syarat kelulusan, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk keberlangsungan hidup selanjutnya. Semoga Terlancarkan dan Terpancarkan.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Titus Viany Priotomo



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul .....	7
1. Monyet.....	7
2. Metafora .....	8
3. Merefleksi Diri .....	8
4. Seni Grafis.....	8
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KONSEP .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Konsep Penciptaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Konsep Perwujudan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Objek Utama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2. Objek Pendukung .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Elemen Visual .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Ekspresi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PROSES PEMBENTUKAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Bahan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Alat .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Teknik.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Cetak Tinggi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. <i>Chiaroscuro</i> / Pencahayaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Proses Pembentukan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DESKRIPSI KARYA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2023.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENUTUP.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Biodata Mahasiswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Poster Pameran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Katalog Pameran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Foto Suasana Pameran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Three Wise Monkeys</i> .....	4
Gambar 1. 2 Proses Pembuatan Tatto Penulis .....	4
Gambar 1. 3 Proses Pembuatan Tatto Anggota Dirty Monkey .....	5
Gambar 2. 1 Anatomi Tubuh Monyet dan Manusia	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 2 Karya Takehiro Nikai.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 3 Karya Takehiro Nikai.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 4 Karya Mazatl .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 5 <i>Looking For The Staff</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 6 <i>Share with Other</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2. 7 <i>After Self-Reflection</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1 Papan Hardboard .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 2 Cat Semprot.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 3 Pensil .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 4 Tinta Cetak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 5 Kertas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 6 Pisau Cukil .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 7 Roller Karet.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 8 Kaca.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 9 Sekrap.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 10 Centong Kayu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 11 Kain Lap .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 12 Cutter.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 13 Foto Persiapan Alat dan Bahan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 14 Foto Penulis Sedang Membaca .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 15 Foto Penulis Mencari Referensi Di Internet	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 16 Foto Penulis Sedang Menulis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 17 Foto Penulis Membuat Sketsa di Kertas	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 18 Foto Penulis Membuat Sketsa di Papan Hardboard .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Gambar 3. 19 Proses Mecukil .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 20 Foto Proses Pengerollan Tinta Cetak**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 21 Foto Proses Pemindahan Tinta Cetak**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 22 Foto Meratakan Tinta Cetak ke Kertas**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 23 Foto Menggosok Permukaan Kertas**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 24 Foto Tahap Mencetak.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 25 Penulisan Judul, Edisi dan Media, Nama Seniman..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 26 Foto Karya Siap Dipamerkan .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Karya Berjudul *Transisi***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Karya Berjudul *Omega*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Karya Berjudul *Self-Reflection*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Karya Berjudul *After Self-Reflection*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Karya Berjudul *Menuju Yang Terdalam***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6 Karya Berjudul *Tumbuh Dalam Keheningan***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7 Karya Berjudul *Sumber Pengharapan***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8 Karya Berjudul *Siapa Kamu??*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Karya Berjudul *Bergantung Pada Diri***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Karya Berjudul *Dihamparan Kegelapan***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 11 Karya Berjudul *Heaven of Eden*.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Karya Berjudul *Jangan Ragu-Ragu***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 Karya Berjudul *Berharap Bergantung #2***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 14 Karya Berjudul *Menuju Tak Terbatas dan Melampauinya* ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 15 Karya Berjudul *Peluh Jenuh* ..... **Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Biodata Mahasiswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Poster Pameran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Katalog Pameran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Foto Suasana Pameran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## ABSTRAK

Monyet memiliki berbagai perilaku dan karakter yang mencerminkan sifat-sifat baik dan buruk manusia. Monyet digunakan sebagai metafora untuk merefleksikan ketidaksempurnaan manusia. Manusia masih banyak kekurangan dalam menjalani kehidupan. Penggambaran figur manusia dengan kepala monyet dalam berbagai pose atau situasi yang mencerminkan aspek-aspek kehidupan manusia yang menjadi representasi dari kurangnya kesadaran diri manusia tentang baik atau buruk perilaku yang dilakukan. Memvisualisasikan keresahan dan kegelisahan atas permasalahan yang di alami adalah tujuan dari penciptaan karya seni. Karya seni adalah refleksi seniman terhadap lingkungan sekitarnya. Karya seni terwujud setelah melalui tahapan seperti perenungan, dimensi spiritual, pengalaman, dan studi untuk mengembangkan gagasan atau ide. Berbekal keahlian yang dimiliki, gagasan atau ide tersebut diwujudkan ke dalam bentuk karya seni grafis dengan teknik cukil kayu.

**Kata Kunci:** Monyet, metafora, refleksi diri, cukil kayu, seni grafis.



## ABSTRACT

*Monkeys exhibit various behaviors and characteristics that reflect both the positive and negative aspects of human nature. Monkeys are used as a metaphor to reflect the imperfections of humans. Humans have many shortcomings in living their lives. Depicting a human figure with a monkey's head in various poses or situations reflects aspects of human life that serve as representations of the lack of self-awareness in humans regarding their good or bad behavior. Visualizing the restlessness and unease over the problems experienced is the goal of creating artworks. Artworks are reflections of artists' responses to their surroundings. The creation of an artwork goes through stages such as contemplation, spiritual dimensions, experience, and study to develop ideas or concepts. Equipped with their skills, these ideas or concepts are realized in the form of printmaking artworks using woodcut techniques.*

**Keywords:** *Monkey, metaphor, self-reflection, woodcut, printmaking.*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia merupakan makhluk hidup yang diciptakan Tuhan paling sempurna dibandingkan makhluk hidup lain. Kesempurnaan manusia dibandingkan dengan makhluk lain adalah karena diciptakan memiliki akal oleh Tuhan. Akal adalah suatu peralatan rohaniah manusia yang berfungsi untuk membedakan yang salah dan yang benar serta menganalisis sesuatu yang kemampuannya sangat tergantung luas pengalaman dan pendidikan formal maupun informal. Fungsi akal adalah untuk mengingat, menyimpulkan, menganalisis serta menilai salah atau benarnya sesuatu. Selain itu, akal pada manusia menghasilkan pikiran, pemikiran atau gagasan, dan ide-ide. Akal akan sangat berperan penting ketika manusia dihadapkan oleh tantangan, hambatan, serta kesulitan dalam hidupnya.

Manusia dapat mengembangkan pemikirannya dengan berbekal fungsi akal untuk mengingat, menyimpulkan, dan menganalisis serta ditambah dengan pengalaman-pengalaman yang sudah dialaminya. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki dan kemampuan mengembangkan pemikirannya, manusia dapat menciptakan hal-hal baru dalam hidupnya. Semakin tajam mengolah kemampuan yang terserap dalam dirinya maka dapat mejadikan manusia sebagai makhluk hidup yang semakin sempurna.

Terlepas dari beberapa kelebihan dalam pengembangan kemampuan untuk berpikir, manusia yang memiliki akal dan merasa sudah paling sempurna menjadikan manusia itu sendiri merasa paling benar dan paling hebat diantara makhluk hidup lain, bahkan terhadap sesama manusia yang lainnya. Tak sedikit manusia yang bertindak semena-mena kepada sesama manusia dan makhluk hidup lainnya. Perilaku yang semena-mena inilah yang membuat manusia sebagai manusia sempurna kehilangan kesempurnaannya. Kehilangan kesempurnaannya meliputi; rasa kemanusiaannya, kehilangan akal sehatnya, kehilangan kemampuan berpikir untuk berkembang.

Ketidaksempurnaan manusia dapat dikaitkan dengan monyet, karena kedua hal ini memiliki kesamaan dalam aspek-aspek kehidupan. Monyet memiliki beragam

perilaku dan karakter yang mencerminkan sifat-sifat baik itu positif maupun negatif dari manusia. Seperti halnya manusia, monyet memiliki kemampuan yang sangat baik dalam hal beradaptasi dengan lingkungannya, memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, hidup dalam kelompok sosial dan dapat berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Monyet juga dapat menunjukkan perilaku agresif, seperti merusak lingkungan, mencuri makanan dan benda-benda lainnya, saling serang anatar monyet, bahkan melakukan tindakan yang dapat merugikan makhluk hidup lainnya. Hal inilah yang menjadikan monyet sebagai metafora untuk merefleksikan ketidaksempurnaan manusia.

Keterkaitan antara monyet sebagai objek metafora untuk merefleksikan ketidaksempurnaan manusia dituliskan juga dalam buku "*Culture Learning, Behavioral and Brain Sciences*"; *A third line of evidence concerning the relation between social cognition and social learning is provided by our nearest primate relatives.* (Tomasello, 1993: 495-511)

Menjadikan monyet sebagai objek merefleksi diri dapat menjadi cara yang tepat dalam mengatasi sisi-sisi buruk dari diri manusia. Dengan merenungkan perilaku dan tindakan monyet, manusia dapat mempertanyakan dan menerapkannya dalam kehidupannya, manusia dapat memahami bahwa ketidaksempurnaan adalah sesuatu yang normal dan alami serta dapat diatasi dengan menjadikannya motivasi untuk menjadi lebih baik lagi dalam berinteraksi dengan Tuhan, alam, dan sesama manusia agar menjadi manusia yang lebih baik lagi dari saat ini.

Monyet adalah kelompok hewan primata yang termasuk dalam *famili Cercopithecidae* dan *Hominoidea*. Mereka merupakan makhluk yang menarik dan mengeksplorasi imajinasi kita dengan kecerdasan mereka, perilaku sosial yang kompleks, serta adaptasi yang luar biasa terhadap lingkungan mereka. Kecerdasan monyet telah menjadi subjek penelitian yang menarik dan kompleks bagi para ilmuwan. Monyet, sebagai hewan primata, memiliki kemampuan kognitif yang menonjol dan mampu menunjukkan pemahaman yang kompleks terhadap lingkungan mereka.

Monyet memiliki beberapa ciri kecerdasan yang mengagumkan. Salah satu kemampuan kunci mereka adalah kemampuan memecahkan masalah. Mereka dapat

menggunakan alat-alat sederhana, seperti batu atau ranting, untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya, monyet kera dikenal dapat menggunakan batu sebagai alat untuk membuka kacang atau menghancurkan kerang. Mereka mampu memahami hubungan sebab-akibat dan berpikir strategis untuk mencapai tujuan mereka.

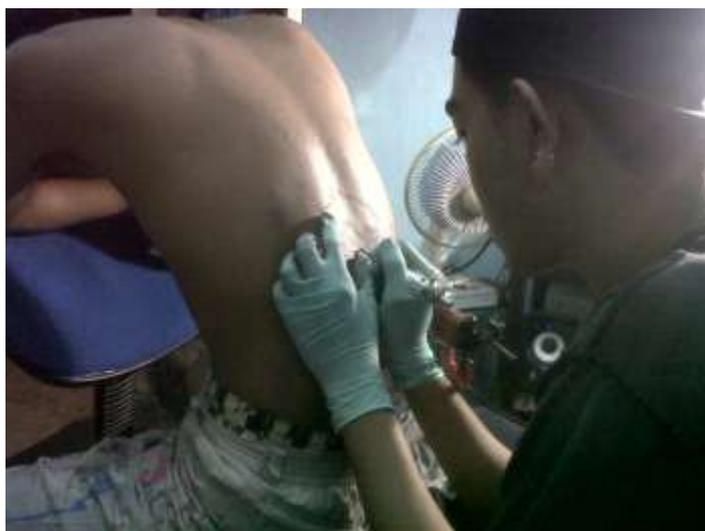
Penggunaan monyet sebagai metafora merefleksi diri berdasarkan pengalaman pribadi penulis. Pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman penulis yang berhubungan dengan monyet itu sendiri. Bermula pada tahun 2013, penulis dan beberapa temannya membentuk sebuah kelompok dan diberi nama "*Dirty Monkey*". Tercetusnya nama kelompok ini terinspirasi dari sebuah film kartun "*Three Wise Monkeys*". Dalam film kartun tersebut menceritakan tentang tiga ekor monyet dengan jargon "*See No Evil, Hear No Evil, Talk No Evil*" yang sangat berkesan bagi penulis. Diketahui bahwa jargon itu merupakan sebuah pepatah kuno. Pepatah tersebut datang ke Jepang dari China pada abad ke-8, sebagai bagian dari filosofi Budha-Tendai. Mereka mewakili tiga dogma yang melambangkan kehidupan seseorang. Panel dengan tiga kera tersebut hanya satu bagian kecil dari rangkaian panel yang lebih besar yang dibuat di kuil tersebut. (<https://news.okezone.com/read/2017/07/11/18/1734112/okezone-story-asal-usul-tiga-kera-bijak-mizaru-kikazaru-dan-iwazaru> , diakses tanggal 21 Mei 2023 pukul 20.05 WIB)

Gestur ketiga monyet ini berbeda-beda dan mempunyai nama. Monyet dengan tangan menutup matanya bernama Mizaru, yang menutup telinganya bernama Kikazaru, dan yang menutup mulutnya bernama Iwazaru. Gerakan tangan para monyet yang menutup anggota tubuhnya ini memiliki makna agar melakukan kebaikan dan menghindar dari kejahatan.



Gambar 1. 1 Three Wise Monkeys  
([https://ronreznick.photoshelter.com/image/I0000AGWteTugU\\_M](https://ronreznick.photoshelter.com/image/I0000AGWteTugU_M))

Berbekal pemahaman untuk memperoleh kehidupan yang lebih baik, kelompok yang anggotanya berimpian jadi orang sukses ini menjadi wadah para anggotanya untuk berkreasi dan berwirausaha. Pada masa itu yang sangat populer adalah jual beli kaos, maka diputuskan kelompok itu bergerak dalam usaha penjual kaos dengan “*Dirty Monkey*” sebagai brandingnya. Diiringi dengan proses berjalannya kelompok ini, para anggotanya satu per satu membuat *tattoo* monyet atau berupa inisial “DM” di tubuh mereka termasuk penulis. Pembuatan *tattoo* pada tubuh bertujuan untuk mempererat ikatan baik bagi para anggotanya dan juga ikatan anggota dengan makna dari *Dirty Monkey*. Penulis membuat *tattoo* monyet pada pertengahan tahun 2014 dibagian punggung bawah.



Gambar 1. 2 Proses Pembuatan Tatto Penulis  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2014)



Gambar 1. 3 Proses Pembuatan Tatto Anggota Dirty Monkey  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2014)

Karena sifat penulis yang suka bercanda dan menjadi bahan candaan saat berkumpul bersama teman-teman, *tattoo* monyet yang penulis buat di bagian punggung sering dijadikan bahan candaan oleh teman-teman kampus ISI Yogyakarta, bahkan teman-teman kampus menjuluki penulis dengan julukan “*kethek*” (monyet dalam bahasa Jawa) juga menjadi aspek pendukung pemilihan bentuk monyet sebagai karakter penulis. Hal tersebut semakin memantapkan penulis menggunakan monyet sebagai karakternya, seperti halnya pertunjukan topeng monyet. Dalam pertunjukan topeng monyet banyak orang yang terhibur karena polah tingkah dari monyet. Penulis secara pribadi ingin agar hidupnya juga bisa menjadikan kebahagiaan untuk orang-orang disekitarnya.

## B. Rumusan Penciptaan

Setiap individu pasti akan berbeda dalam menuangkan ide dan pemikirannya dan permasalahan dalam sebuah karya. Dalam hal ini mencoba menelaah lebih dalam lagi mengenai permasalahan penciptaan sebuah karya berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Apa saja pengalaman-pengalaman personal yang bermakna bagi penulis dalam merefleksikan diri dengan objek monyet?

2. Refleksi diri seperti apakah yang dapat dipetik melalui bahasa visual monyet?
3. Karakteristik apa dari monyet yang paling tepat untuk dijadikan subjek penciptaan?
4. Bagaimana memvisualkan monyet sebagai metafora memrefleksikan diri dalam karya seni grafis?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Pada karya ini penulis ingin menjelaskan sifat dan watak serta filosofi monyet sebagai karakter diri penulis yang dijabarkan pada sebuah karya seni grafis cukil kayu, agar semua orang mengetahui bahwa karakter diri penulis tak lepas dari monyet. Monyet juga berguna bagi kelangsungan hidup penulis sebagai ide atau konsep dalam berkarya dan menjalani kehidupan ini. Adapun tujuan dan manfaatnya adalah sebagai berikut;

#### **1. Tujuan:**

- a. Mendeskripsikan pengalaman-pengalaman personal yang bermakna bagi penulis dalam merefleksi diri dengan objek monyet.
- b. Menjelaskan refleksi diri seperti apa yang dapat dipetik melalui monyet.
- c. Memvisualkan karakteristik monyet sebagai subjek cipta.

Memvisualkan monyet sebagai metafora merefleksi diri dalam karya seni grafis.

#### **2. Manfaat:**

- a. Bagi Penulis:
  1. Percaya diri dalam berbagi kisah pengalaman hidup dan dapat menginspirasi orang lain.
  2. Menyadarkan diri bahwa selama hidup masih belum dapat menjadi manusia yang sempurna.

3. Sebagai sarana agar para penikmat karya ini bisa lebih mengetahui dan memahami karakter diri penulis, dan dirinya sendiri.

b. Bagi Masyarakat:

1. Menyadarkan masyarakat untuk mau merefleksi diri.
2. Masyarakat bisa memahami dirinya sendiri sudah layak disebut manusia sempurna atau belum.
3. Masyarakat dapat memahami orang lain dan alam sekitarnya.

c. Bagi Institusi:

1. Menjadi sarana bagi mahasiswa-mahasiswa lain dalam pencarian ide atau gagasan.
2. Menambah referensi tentang merefleksi diri kepada akademisi masyarakat seni rupa.

#### D. Makna Judul

Guna menjelaskan tentang judul yang penulis maksud dan memberikan batasan-batasannya serta menghindari kesalahpahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### 1. Monyet

Monyet adalah istilah untuk semua anggota primata yang bukan *prosimia* (“pra-kera”, seperti lemur dan tarsius) atau kera, baik yang tinggal di dunia lama maupun dunia baru. (<https://basecampetualang.blogspot.com/2013/04/sekilas-perkenalan-tentang-monyet.html> , diakses tanggal 22 Mei 2023 pukul 22.17 WIB) Monyet biasanya berekor dan berbadan lebih kecil daripada kera. Monyet diketahui dapat belajar dan menggunakan alat untuk membantunya dalam mendapatkan makanan.

Primata yang memiliki ekor, ukuran lengan sama atau lebih pendek daripada ukuran kaki, berjalan dengan menggunakan kedua lengan dan kakinya.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/monyet> , diakses tanggal 22 Mei 2023 pukul 22.20 WIB)

## 2. **Metafora**

Metafora adalah cara mengkonseptualisasikan suatu tanda (topik) dengan sesuatu yang lain melalui perbandingan dan/atau persamaan. Cara kerja metafora adalah menghubungkan dua tanda. Tanda pertama berfungsi sebagai sumber (topik) dan tanda kedua berfungsi sebagai sasaran (kendaraan). Relasi keduanya menghasilkan makna baru (*grounds*). (Hasyim, 2014: 34-35)

## 3. **Merefleksi Diri**

Refleksi diri adalah menyisihkan waktu untuk mengevaluasi dan memikirkan dengan serius emosi, perilaku, motivasi, pemikiran, perspektif, dan keinginan. Ini tentang melampaui tingkat permukaan untuk menemukan "mengapa" di balik elemen-elemen diri kita ini dan pengalaman yang kita miliki. Gagasan refleksi diri adalah untuk mendapatkan pemahaman diri yang lebih mendalam dan lebih mentah. Bagi yang tidak terbiasa, akan menemukan bahwa dengan pemahaman itu muncul pemberdayaan dan kejelasan yang tidak dapat ditangkap dengan cara lain. (<https://swhelper.org/2021/11/09/the-importance-of-self-reflection/> , diakses tanggal 22 Mei 2023 pukul 22.35 WIB)

Berdasarkan penjelasan di atas, merefleksi diri diartikan sebagai tindakan manusia menyisihkan waktu untuk mengevaluasi dan memikirkan dengan serius emosi, perilaku, motivasi, pemikiran, perspektif, dan keinginan.

## 4. **Seni Grafis**

Karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak. (Marianto, 1988: 15)

Karya seni yang diciptakan dari permukaan sebuah bahan dan dicetak pada kertas. Hasil cetakan dengan menggunakan lempeng batu, plat logam, papan kayu, *linoleum*. Karya yang dicetak dan ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut dicetak dalam edisi terbatas.

(<https://ilmuseni.com/seni-rupa/cabang-seni-rupa/amp>, diakses tanggal 19 Juni 2023, pukul 19.23 WIB)

Berdasarkan makna dari setiap kata di atas, maka yang dimaksud dengan judul *Monyet* sebagai *Metafora Merefleksi Diri* dalam Karya Seni Grafis adalah monyet digunakan sebagai objek perbandingan/ persamaan dalam menyisihkan waktu untuk mengevaluasi terhadap diri dalam penciptaan karya seni cetak yaitu seni grafis khususnya cukil kayu.



