

**PAPARAN SOLILOKUI DAN KESUNTUKAN SOSIAL  
DALAM PERWUJUDAN POSTERKAMAR**



**Karya Seni**

**Arif Hidayatullah  
9510927021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**PAPARAN SOLILOKUI DAN KESUNTUKAN SOSIAL  
DALAM PERWUJUDAN POSTERKAMAR**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
NOV.	7622/H/S/06	
AS		
RIMA	25-01-06	TTD.



**Karya Seni**

**Arif Hidayatullah  
9510927021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2005**

**PAPARAN SOLILOKUI DAN KESUNTUKAN SOSIAL  
DALAM PERWUJUDAN POSTERKAMAR**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Seni Rupa Murni  
2005**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :  
PAPARAN SOLILOKUI DAN KESUNTUKAN SOSIAL DALAM  
PERWUJUDAN POSTERKAMAR diajukan oleh Arif Hidayatullah,  
NIM.9510927021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas  
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di  
depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 1 Februari 2005 dan dinyatakan  
telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



**Drs. Y. Eka Suprihadi.**

Pembimbing II / Anggota



**Drs. Syafruddin, M.Hum.**

Cognate / Anggota



**Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum.**

Ketua Program Studi S-1  
Seni Rupa Murni / Anggota



**Drs. Dendi Suwandi, M.S.**

Ketua Jurusan Seni Murni / Anggota



**Drs. Ag. Hartono, M.Sn.**



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia,

**Drs. Sukarman**  
NIP : 130521245



Jika sumpah serapahmu adalah do'a serta puji-pujian bagimu,  
segeralah panjatkan dan lantunkan  
selagi engkau sadar bahwa itu adalah  
kebaikan bagi dirimu...

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan ridho-Nya, sehingga dapat terwujud dan terselesaikannya Tugas Akhir Karya Seni sebagai persyaratan untuk mengakhiri sebuah perjalanan panjang menuju gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini merupakan deskripsi proses penciptaan dan perwujudan untuk memperjelas tema yang dibahas dan dijelaskan secara tertulis dari karya seni grafis saya dalam Tugas Akhir ini yang menentang karya-karya naratif yang berjudul: Paparan Solilokui dan Kesuntukan Sosial dalam Perwujudan Poster kamar, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam penilaian karya seni grafis yang dipamerkan.

Pada kesempatan ini dengan rasa hormat dan segala kerendahan hati penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Y. Eka Suprihadi, Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Syafruddin M.Hum., Dosen Pembimbing II.
3. Drs. A. B. Dwiantoro M.S, Dosen Wali.
4. Drs. Dendi Suwandi M.S, Ketua Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Drs. Ag. Hartono M.S., Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

7. Segenap Dosen Pengajar Fakultas Seni Rupa dan staf pegawai ISI Yogyakarta serta perpustakaan ISI Yogyakarta yang banyak membimbing dan memberikan referensi dalam perwujudan Tugas Akhir ini.
8. Kedua orangtua, Pap & Umi atas bantuan moral dan materiil juga atas 'konflik' serta kesadaran spiritual yang diberikan.
9. Kedua mpok beserta keluarga: Eka , Hoho, Bila juga Nung, Wendi, Inoe, Avi, 'DekBon' Salma atas perwujudan spirit kekeluargaannya serta kedua adik tercinta atas teka-teki hidup yang kalian tawarkan.
10. M.C. Escher, Mas Andi Warhol, David Carlson, Dave Mc.Cain, Russian Poster Artist, Lake, Norah Jones, Farid Gaban, Oom Pramudya, Bang Ben, Jacki Rompeng, Ibe Ablu, Tedi, Ipan, Udin Strike, Budi Sparta, Papa Udin & Bunda Liska, Mamang Endro, Dian kalem, Paklik Jiyat & paket wisatanya, Andi & Retno atas literturnya, Devi atas inputnya, Reka MACI & piguranya, Arief2in1 yang dinanti sekuel berikutnya, Srendo-rendo & partner, De Nanoos, Komunitas Gretan, Imagi'95, Ma Big Puch atas *joyridenya*.
11. Bapak & Ibu kost yang memberi 'keleluasaan' serta kehangatan sebuah rumah, poster-poster kota dan para sumber kegaduhan kota atas kedalaman konflik yang diberikan.
12. Dan semua pihak serta teman-teman yang tidak disebutkan satu-persatu dalam prosesi Tugas Akhir.

Atas segala yang kehangatan yang diberikan tanpa kenal pamrih. Semoga kemurnian pemberian ini senantiasa mendapat balasan yang tiada terkira dari Sang Khalik. Segala sesuatu yang tak mampu terlukiskan dalam lusinan kata-kata. Apa yang sempat terpapar diharapkan dapat bermanfaat bagi yang menghendaki kenyamanan hidup, seharusnya dimulai dari diri kita sendiri.

Akhirul Kalam,

Wassalamu'alaikum.





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL II</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR KARYA</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Makna Judul</b> .....	<b>3</b>
<b>B. Alasan dan Tujuan</b> .....	<b>10</b>
<b>C. Latar Belakang Ide</b> .....	<b>12</b>
<b>BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN</b> .....	<b>17</b>
<b>A. Gagasan</b> .....	<b>17</b>
<b>B. Konsep Perwujudan</b> .....	<b>21</b>
<b>BAB III. PROSES PERWUJUDAN</b> .....	<b>25</b>
<b>A. Bahan, Alat, dan Teknik</b> .....	<b>25</b>
<b>I. Bahan</b> .....	<b>26</b>
<b>II. Alat</b> .....	<b>27</b>
<b>III. Teknik</b> .....	<b>28</b>
<b>B. Tahap-Tahap Perwujudan</b> .....	<b>29</b>
<b>BAB IV. TINJAUAN KARYA</b> .....	<b>35</b>
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	<b>60</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>64</b>
<b>A. Biografi Penulis</b> .....	<b>65</b>
<b>B. Foto Karya Acuan</b> .....	<b>67</b>
<b>C. Foto Poster Pameran</b> .....	<b>76</b>
<b>D. Foto Suasana Pameran</b> .....	<b>77</b>
<b>E. Katalogus</b> .....	<b>78</b>

## DAFTAR KARYA

1. Life in Hand 22 x 36 cm, Intaglio, 2003.....	37
2. <i>Stronger VS The Piktors</i> 15 x 16 cm, Intaglio, 2003.....	38
3. Kepada Air Seni dan Pagi 25 x 30 cm, Intaglio, 2003.....	39
4. Do`a dan Bajingan 25 x 30 cm, Intaglio, 2003.....	40
5. Kegagah-gagahan 22 x 36 cm, Intaglio, 2003.....	41
6. Mimpi di Siang Bolong 22 x 36 cm, Intaglio, 2004.....	42
7. Manifesto Do`a - Do`a 22 x 36 cm, Intaglio, 2004.....	43
8. Jujur Namun Kencang 30 x 60 cm, Intaglio, 2005.....	44
9. Jadi Haji Jikalau Mampu 30 x 45 cm, Intaglio, 2004.....	45
10. Kompres Es Ibu Joko 22 x 36 cm, Intaglio, 2003.....	46
11. Katanya 22 x 36 cm, Intaglio, 2004.....	47
12. <i>Old Brother of The Month</i> 22 x 36 cm (3 panel), Intaglio, 2003.....	48
13. <i>Smells Like N(O) Spirit</i> 45 x 60 cm, Intaglio, 2002.....	49
14. <i>Prayer for Good</i> 22 x 25 cm (3 panel), Intaglio, 2003.....	50
15. <i>Fatal Attraction</i> (Naluri Kematian) 15 x 16 cm (5 panel), Intaglio, 2004.....	51
16. Yang Mengendap Panas, Lalu Menguap Menjadi Awan 15 x 15 cm, Intaglio, 2004.....	52
17. Curahan Hati 15 x 15 cm, Intaglio, 2003.....	53
18. Keluarga Sang Bintang 70 x 90 cm, Intaglio, 2002.....	54
19. Kepada Keinginan dan Harapan, Jauhilah Nafsu 15 x 31 cm, Intaglio, 2003.....	55
20. Kepada Satu Trek yang Menjemukan 15 x 15 cm, Intaglio, 2004.....	56
21. Tenggelam dalam Kebisuan 15 x 15 cm, Intaglio, 2004.....	57

22. Terpuruk dalam Permainan Kecil 30 x 40 cm, Intaglio, 1999.....	58
23. Mencari Poros Aman 15 x 15 cm, Intaglio. 1999 .....	59



## BAB I PENDAHULUAN



Sebuah pembangunan yang sarat akan kemajuan dan kekinian di berbagai bidang khususnya yang terjadi di kota besar selalu saja tidak dibarengi dengan kemajuan mental masyarakat yang tinggal di sekitar sentra pembangunan. Kita yang senantiasa tergilagila dengan kekinian dan mengikuti arus yang ditawarkan *mainstream* tanpa kenal batas. Kita bagai kesetanan mengikuti arus yang demikian deras tanpa mengerti arti lebih dalam dari kekinian atau kebaruan yang sebetulbetuinya diadopsi dari budaya barat. Menjadi latah gaya adalah kodrat dari masyarakat yang mengaku orang kota, katakanlah sebagai orang yang 'mengkota', seperti yang dituturkan N. Daldjoeni dalam *Seluk Beluk Masyarakat Kota*.<sup>1</sup> Yang ketinggalan dianggap sebagai kampungan.

Sesama pelajar asyik berkongkow di teras muka sebuah *plaza* tampak sedang tidak membicarakan tugas-tugas yang mungkin baru saja diberikan gurunya; Apa yang dilakukan adalah menjadi *matchin* dengan lingkungan sekitar. Hadir menjadi bagian yang tak terpisahkan dari gaya hidup metropolitan. Tertawa riang di tengah warna-warni etalase kota.

Di tengah gemuruh teriakan poster-poster dan aneka warna reklame yang terpampang untuk mencuri perhatian serta menjejali sensasi berlebih hingga kita muak.. terselip sosok-sosok yang sengaja hadir untuk memberi warna lain pada sudut kota tepat dimana ia berdiri. Persis di bawah jembatan layang, sedang asyik

---

<sup>1</sup> N. Daldjoeni, *Seluk Beluk Masyarakat Kota*, Bandung: Penerbit Alumni, 1997, hal.152

menggambar apa yang menjadi identitas dari kelompoknya mungkin... Mungkin juga sebagai reklame yang dipakai untuk melawan dominasi atas penampakan yang telah lebih dulu hadir. Ekspresi petualang yang tak tertahankan melalui semprotan warna 'spray paint'. Sreet... Sreet... Sreetz!

Kota besar menjanjikan mimpi-mimpi akan petualangan, kekuasaan, suka cita, pertumbuhan, perubahan pada diri manusia dan dunia. Dan pada saat yang bersamaan, mengancam untuk menghancurkan segala sesuatu yang manusia punya, segala sesuatu yang diketahui, segala sesuatu dari manusia itu sendiri. Antara mimpi, keinginan, harapan dan realitas tumpang tindih bahkan berbenturan.

Terhadap citra yang ditawarkan, manusia bebas dan berhak atas pilihannya sendiri. Segalanya diserap dan diterapkan nyaris tanpa memperhitungkan realitas yang berkembang di kalangan masyarakat. Sedemikian populernya lalu ini tumbuh menjadi gaya hidup. Bagi yang kuat, ini dipakai sebagai cara untuk melegitimasi atau memperkuat kekuasaannya, membeli mobil mewah atau pulau sekalipun serta larut dalam pesta pora guna menunjukkan atau menaikkan statusnya. Di lain pihak, katakanlah yang lemah, gerak industri yang mengacu pada kapitalisme menyebabkan pekerja-pekerja banyak kehilangan waktunya dan menyebabkan dirinya teralienasi, frustrasi, dan berakhir pada sebuah jalan keluar ilusi yang muncul akibat kebosanan dan kejenuhan. Jiwanya kadangkala hanyut dalam fantasi kerlap-kerlip *spotlight* bar dangdut, larut dalam perasaan kenikmatan "tiga dimensi", vodka, ganja, dan narkotika! Saling tusuk apabila tersenggol atau mudah tersinggung lantaran berfalsafah "Senggol Batjok" mungkin...

Situasi yang terus berlangsung sejak pertama kali “penyembahan” terhadap suatu cara pandang (wawasan) dan budaya asing yang populer –dibaca *pop-* yang teramat sulit untuk dibendung, karena terlanjur membungkus seluruh pakaian dan pola pikir kita sampai pada ekspresi hidup paling ekstrim. Memberikan jawaban atas problem eksistensi manusia pada tingkat pemuasan.

Adakah yang salah, bilamana kita telah melewati hal ini dengan sempurna? Apakah ini mempengaruhi jalan hidup manusia yang boleh dikatakan normal? Dan apakah ini membawa efek negatif atau positif, kesemuanya dikembalikan kepada diri sendiri melalui proses penyaringan. Tidak ada vonis untuk membenarkan ataupun mengatakan bahwa ini salah! Segalanya bermula karena adanya kesuntukan yang tengah dan kerap terjadi di masyarakat .

Apa yang akan dihadirkan menjadi karya Tugas Akhir ini adalah membiarkan sekelumit ceritera - ceritera itu terangkum rapi dan terpaparkan melalui medium seni grafis dalam perwujudan poster. Segala yang membekas dalam benak dan pikiran yang kerap timbul sebagai konflik yang harus teratasi dengan memberikan sedikit waktu dalam beraktifitas seni pada sebuah ruang yakni kamar.

#### **A. Makna Judul**

Sebagai langkah awal, penting memberikan definisi dari masing - masing kata yang terbentuk sehingga terdapat pemahaman tentang judul Tugas Akhir ini, **Paparan Solilokui dan Kesuntukan Sosial dalam Perwujudan Poster kamar.**

**Paparan** berarti keterangan atau penjelasan yang dibentangkan; berasal dari kata “papar” yang berarti menguraikan dengan panjang lebar; membentangkan<sup>2</sup>

**Solilokui** berasal dari *soliloquy* (kata kerja): *talking when alone*. “The act of speaking while alone, especially when used as a theatrical device that allow a character’s thoughts and ideas to be conveyed to the audience.” Dalam bahasa latin, “*Soliloquium* “ >*solus*>*alone(see sole)* dan *loqui(to speak)*.<sup>3</sup>

Aksi berbicara atau bertutur di kala sendiri, biasa ditemukan pada bagian sebuah sandiwara atau teater yang memiliki sifat pada pikiran-pikiran atau ide-ide yang (berusaha) disampaikan.

Seperti yang dikemukakan Goenawan Mohamad dalam tulisannya *Di Tengah Penggembosan Makna*, bahwa: “**Solilokui** hanyalah kuasi monolog. Terutama karena sebuah kalimat, solilokui merupakan jembatan yang tak pernah dibuat dari satu sisi saja; bersifat tidak berniat mencari efek pada diri orang lain, dan sebab itu sangat dekat dengan dua hal: keleluasaan dan ketulusan, seperti tulisan(warta) di media massa, seperti sebuah teater, bukan sebuah bilik privat. Dalam arti tertentu, solilokui boleh dibilang pernyataan iman dalam bentuk selemah-lemahnya.”<sup>4</sup>

<sup>2</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cetakan ke 3, Jakarta: Balai Pustaka, 1990, hal.647

<sup>3</sup> [http://encarta.msn.com/dictionary\\_1861710219/soliloquy.html](http://encarta.msn.com/dictionary_1861710219/soliloquy.html)

<sup>4</sup> Farid Gaban, *Belajar Tidak Bicara*, Bandung: Penerbit Mizan & Republika, 1997, hal 8-9

**Kesuntukan:** Kehabisan, kekurangan<sup>5</sup>; **Sosial:** Berkenaan dengan masyarakat<sup>6</sup>. **Kesuntukan Sosial** sebagai sebuah frase diartikan sebagai suatu kondisi masyarakat dimana mental manusia berada pada ketidakberdayaan aktual sehingga menyebabkan dirinya –melalui alam bawah sadar- mudah bergerak dan mencair pada pola laku yang mampu memberikan pengalaman lain.

**Perwujudan** berarti rupa(bentuk) yang dapat dilihat; sesuatu yang nyata; pelaksanaan(cita-cita dsb.)<sup>7</sup>; Sebagai sebuah idiom, **Poster kamar** dapat diartikan sebagai **poster** yang terpampang di dalam ruang/kamar.

Definisi yang lebih jelas dapat diperoleh melalui pengertian “poster”; berasal dari kata “post” yang artinya memasang/menempatkan. Sedikit banyaknya pengertian yang disampaikan Richard Hollis bahwa, “Poster belong to the category of presentation and promotion, where image and word need to be economical, connected to a single meaning and memorable”<sup>8</sup>

Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai media presentasi dan promosi dimana gambar(ilustrasi) dan kata-kata tersusun secara ekonomis menyatu dalam arti tunggal serta mudah diingat.

Kata “**poster**” yang kita kenal sekarang adalah bentuk seni cetak yang dibuat dalam kopi atau turunan berganda yang berfungsi sebagai pengumuman atau iklan yang disebarluaskan secara luas.<sup>9</sup> Sejak pertama kali

<sup>5</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, cetakan ke 3, Jakarta: Balai Pustaka, 1990, hal. 871

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal.855

<sup>7</sup> *Ibid.*, hal.1013

<sup>8</sup> Richard Hollis, *A Concise History of Design Graphic*, London: Thames and Hudson Inc., 1994, hal. 11

<sup>9</sup> Lihat: Badjasur, *Pengantar Studi Sejarah Poster*(Kreasi:edisi.2001/2).



diciptakan poster dibuat untuk kepentingan sosial. Pada sebuah momentum tertentu ia bisa hadir sebagai propaganda ataupun layanan publikasi seperti iklan-iklan sebagai penanda pesatnya kemajuan industri.

Ciri-ciri yang melekat padanya sama seperti *indoor* poster (poster yang dipasang dalam ruangan) yaitu tidak sebesar poster outdoor, karena ruangan (kamar) memiliki ukuran yang terbatas dan relatif sifatnya.<sup>10</sup>

**Perwujudan Poster kamar** yang ingin ditampilkan merupakan visualisasi atas ide-ide yang tersusun dalam dominasi sensasi visual melalui bahasa poster yang tanpa malu-malu dihadirkan dalam kesan spasial (keruangan), dimana bentuk-bentuk yang sengaja ditampilkan mampu membuat jiwa (psike) manusia menjadi sebaik mungkin atas sensasi yang diperoleh secara indrawi. Dengan beragam yang meninggalkan kesan ini, bersama-sama dengan suatu ide tentang hubungan-hubungan luar yang umum; memaksa lahirnya suatu inspirasi bukan konflik.

Maka pengertian yang tersusun dari judul Tugas Akhir yang dikemukakan adalah mewartakan beragam celoteh, ungkapan, ocehan, gerutu, uneg-uneg yang diperoleh secara verbal kemudian mencatat kembali dalam bahasa gambar sebagai hasil persepsi penulis terhadap kejadian yang pernah dialami secara langsung ataupun tak langsung ke dalam bentuk cerita.

Yang menjadi *subjectmatter* disini adalah kumpulan monologi yang termanifestasikan dari kesuntukan sosial pada diri manusia yang dipaparkan

---

<http://www.xs4all.nl/~badjasur/kreasi/no2/posterno2.htm>

<sup>10</sup> Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, Jakarta: P. T. Gramedia, 1985, hal. 65

secara naratif oleh penulis ke dalam bentuk anatomis (bahasa) dalam membangun sebuah makna atas 'kejadian' melalui materi tekstual. Kejadian yang sebenarnya tidak bersifat kebetulan namun bila ditelusuri lebih dalam sebagai keterpurukan jiwa atau sebagai dorongan hasrat manusia yang tak mampu dijelaskan secara rasional.

Kesadaran penulis untuk menjadikan beragam kejadian yang kerap menimbulkan konflik ke dalam torehan catatan ringan untuk kemudian dikembangkan menjadi sebagai opini; lebih lanjut sebagai persepsi penulis yang bersifat sugestif. Sesuatunya berusaha untuk dimunculkan kembali ke permukaan –melalui catatan ringan- entah itu bersifat baik ataupun buruk, betapapun absurd sekalipun memalukan sebagai sebuah hal atau kebiasaan yang menyenangkan. Mengikuti insting yang mencari pemuasan langsung seperti bermain-main sebagai suatu pelarian. Lebih jauh lagi dipercaya serta ditujukan untuk lebih memahami konflik atau tindakan/perbuatan keliru yang (pernah) teralami. Membiarkan berbicara apa adanya yang diungkapkan pada ketulusan sebuah cerita. Adakalanya disimulasikan dalam bentuk parodi. Hal yang terakhir ini ditujukan agar konflik yang biasa 'mendarat' di tubuh anak manusia manapun juga tak terkecuali penulis, dapat dibiaskan ke arah yang positif.

Penulis menyadari terjadinya perubahan yang berpengaruh sebagai konsekuensi yang dirasakan dalam kadar yang kecil atau mungkin besar pada zaman ini, karena dirinya juga hidup dalam mekanisme serupa. Saat perasaan akan ketidakberdayaan tak tertanggungkan, saat ketertekanan dan perasaan

keterasingan muncul, apapun yang diperbuat adalah segala sesuatu yang kadang tak perlu dipertanyakan keabsahannya: lazim ataupun tidak, di antara yang perlu dan tidak. Menjadi sebuah landasan akan apa yang disebut kebebasan. Entah bersifat negatif ataupun positif. Dinyatakan penuh optimis sebagai perbuatan yang sadar, karena alasan kebutuhan guna menyembuhkan kesuntukan. “Peradaban kita memberikan tekanan yang hampir-hampir tak dapat ditoleransi lagi.”<sup>11</sup> Menekan lalu meninggikan emosi, dimana pada tingkat sosial tertentu mampu membawa pada kegiatan-kegiatan destruktif dan anarkis. Kebebasan yang bertameng kesadaran inilah yang perlu dikoreksi. Rekoreksi kepada ketidaksadaran yang jangan-jangan hanya kepanjangan dari kepasrahan.

Tentang nilai atau ukuran suatu kebebasan lebih jelas dapat dikutip dari pernyataan Erich Fromm, sebagai berikut:

“Mengenai kebebasan positif dan kebebasan negatif, secara kontras terdefinisikan dimana manusia dikondisikan kepada usaha untuk dapat menghubungkan diri ke dalam cinta dan karya, dalam ekspresi orisinal berkapasitas emosional. Adanya kepekaan indria dan intelektual, menjadi satu kembali dalam ‘manusia’, alam dan dirinya tanpa menyerahkan kemandirian dan integritas individualnya.”<sup>12</sup>

Melalui karya seni diharapkan dapat membawa kepada suatu pelepasan lahiriah ataupun rohaniah(jiwa) yang bersandar pada keyakinan(imanen). Apa yang dipaparkan melalui segala bahasa ungkap yang sederhana, unik, bahkan *sekenanya* namun tetap bersahaja, dengan

<sup>11</sup> Leslie Stevenson & David L. Haberman, *Sepuluh Teori Hakikat Manusia* (terj.), Yudi Santoso dan Saut Pasaribu, Yogyakarta: Bentang Budaya, 2001, hal.246

<sup>12</sup> Eugene Van Erven, *Revolusi, Kebebasan dan Teater, Wacana : Budaya dan Proses Sosial, Jurnal Ilmu Sosial Transformatif*, Jogjakarta : Insist Press, edisi 13, :tahun III, 2002 hal. 79

tujuan keterbacaan, kemudahan untuk menerjemah; sementara poster kamar sebagai perwujudan atau wadah yang menampung kata-kata ke dalam bahasa rupa, dalam arti penyingkapan bentuk kreatif. “Segala bentuk yang tercipta untuk menyatakan keyakinan hidup.”<sup>13</sup> Keyakinan yang mengasah pada tindakan moral dan memberi sifat manusiawi yang tereduksi dalam ruang.

Baik-buruknya kejadian yang tercatat bahkan terpampang dalam ruang merupakan suatu tindakan untuk mensejarahkan emosi, atas peristiwa dan masa yang pernah dialami atau dirasa penulis sebagai hal traumatik serta mempertajam dan memperkaya kualitas-kualitas pada makna dan visi yang diperoleh dari rangkaian kata-kata yang tersusun dan secara sengaja diendapkan. Sesuatu yang ingin dihapus dari dirinya tertulis kembali dan terjadi berulang-ulang sehingga menyisakan lapisan tertinggi atas peristiwa/kejadian yang paling berkesan. Sebagai karya seni, poster kamar memproyeksikan kenikmatan dominan bagi penghuni yang berhendak akan hadirnya. Perwujudan yang mampu memberi dan memenuhi hubungan dasar manusia akan identitas diri, kenyamanan serta rasa aman pada pribadinya.

Kaum eksistensialis beranggapan bahwa:

“Fungsi seni adalah memberikan bentuk pada makna dan visi baru yang akan memperluas dan memperkaya kesadaran kita.”<sup>14</sup>

Kesadaran yang pada akhirnya adalah sebuah ajakan untuk terus mencipta, tidak selalu *melulu* memberi makan mesin hasrat yang ada dalam

---

<sup>13</sup> Laura H. Chapman, *Approaches of Art in Education* (New York, Harcourt Brace Javanovich, 1978), hal.62

<sup>14</sup> Rafael Raga Maran, *Manusia dan Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*, Jakarta, Rineka Cipta, 1999, hal.155-156

seujur tubuh. Bercermin lantas berusaha membedah refleksinya dan sesekali merasakan energi kreatifitas yang sesungguhnya. Memberi jarak pada sentra kebudayaan modern yang membiaskan citra penuh gemerlap serta membius juga sebuah kesadaran.

“Menurut Dewi Lestari bahwa bercermin dan membedah refleksinya terkadang dapat menghindari kita dari konflik *superfisial* yang tak perlu.”<sup>15</sup>

Adalah sebuah tujuan yang harus diciptakan untuk membuat hidup penuh rasa aman, dan nyaman yang mampu menghindari kecemasan dan ketakutan saat terasing (teralienasi) dari sebuah kemajuan (yang mengadopsi kapitalisme-industri) melalui sebuah ruang. Ruang yang diciptakan tidak hanya sebagai tempat untuk berlindung juga mampu menghasilkan makna yang mendalam, dimana pengalaman sehari-hari diartikulasikan dan diperankan kembali ke dalam jiwa yang kreatif yakni ruang yang penuh religiusitas(iman) dengan dukungan badan dan jiwa yang sehat. Berkehendak untuk hidup aktif-kreatif atas kemampuan yang sebetulnya dimiliki menjadi keputusan moral. Kebebasan berekspresi dan penuh harapan adalah sebuah resistansi hidup.

## **B. Alasan dan Tujuan**

Alasan pemilihan judul Tugas Akhir yang diketengahkan adalah sebagai berikut:

---

<sup>15</sup> Dewi Lestari, *Imagosentris, State of Mind*, artikel majalah *Troby*, Edisi ke IV, 2002

- Mencatat kembali beragam kejadian, yang unik dan menarik maupun tak menarik sekalipun dari aktifitas sosial secara jujur bahkan naif ke dalam bahasa gambar.
- Secara aktif melibatkan diri, nasib dan tindakan kita ke dalam konsekuensi kata-kata, yang digunakan menjadi sebuah bahasa yang membangun pengertian tentang materi tekstual.
- Melatih penginderaan(doxa) terhadap sensasional bahasa rupa yang mampu mengubah mood dan memberi inspirasi lebih lanjut.
- Merjadikan jalan alternatif yang mendorong kepada pelepasan lahiriah maupun batiniah.

Tujuan Penciptaan karya seni dalam perwujudan poster kamar adalah sebagai berikut:

- Menciptakan ruang sebagai perwujudan spasial dimana yang memiliki daya untuk membangun sebuah makna.
- Memberi khasanah pada "*local genius*" (kearifan local)
- Memberi resistansi hidup, karena adanya dorongan spiritual yang dianalisa kebenarannya
- Memperkaya teknis grafis yang dapat membawa pada bentuk workshop.
- Pengenalan secara apresiatif kepada publik, yang menghubungkan antara seni grafis dan poster.

### C. Latar Belakang Gagasan

Kehidupan sehari-hari saat ini, kita dipaksa melakukan gerakan yang selalu berulang-ulang, sebagai suatu gerakan mekanis yang menyebabkan bahkan menyusutkan kapasitas tubuh untuk merasakan apa yang kita sentuh, apa yang kita lihat dengan apa yang kita saksikan, apa yang kita dengar dengan apa yang kita simak. Ketenggelaman dalam rutinitas membawa manusia kepada ketidakberdayaan aktual; ketidakberdayaan saat dihadapkan pada kekuatan yang mengaturnya. Menggerutu adalah hobinya. Sebuah bioskop, dimana kejahatan dan nafsu-nafsu murahan menjadi tema sentral adalah tujuan perjalanan setelah sekian waktu dan energinya terkuras pada rutinitasnya. Ini sebuah keputusan.

Kapasitas ini juga yang menyebabkan anak-anak dari dunia ketiga merasa kehilangan jati dirinya manakala ia masuk dalam gelombang besar arus globalisasi yang didalamnya -melalui perantara media- selalu menawarkan beragam citra yang senantiasa membius, dengan penjejalan tiada henti. Kedirian mereka hanyut dan binasa oleh banjir besar informasi dan riuh-rendahnya iklan. Tumbuh menjadi gaya yang membingungkan, mengambang karena berhadapan pada ekletikisme atau pilihan yang begitu beragam pula. Tanpa letih untuk mengejar yang baru, datang dan pergi dengan kecepatan tinggi sebagai usaha untuk memperbaharui citra diri. Karena itulah cara untuk "bersosialisasi" saat ini. Untuk terus diikuti. "Biar gak ketinggalan zaman, *man*", katanya.

Ini bukanlah klaim atas peradaban super-industri yang tengah dan telah berlangsung namun kepada bagaimana ini justru memberi inspirasi pada gaya yang tumbuh dari kepingan budaya yang terpecah-pecah menjadi identitas baru. Sebagai (re)aksi pemanfaatan citra atas dunia artifisial dari kemajuan industri. Berlipatgandalah *enklaf* sosial, *subculture*, dan kebudayaan di sekitar kita. Gustaff H. Iskandar mengatakan bahwa “Dalam kebudayaan modern akan lahir sebuah kebudayaan besar, tumbuh menjadi dewasa, lalu mati digantikan dengan kebudayaan baru. Itu sebuah siklus.”<sup>15</sup>

Citra ini tumbuh menjadi gaya di seluruh lapisan masyarakat. Menjadi alat yang dipakai individu untuk menunjukkan identitas mereka dalam kebudayaan yang disebut *sub-cults* atau subkultur tertentu.<sup>16</sup> Ia tumbuh menjadi bagian ‘mungil’ dari budaya dunia. Keberadaan yang terbentuk karena adanya penyembahan terhadap suatu cara pandang (wawasan dunia) yang *up to date*, yakni seperti yang disebut Taufik Rahzen sebagai budaya populer.<sup>17</sup> Ia hanyalah konsumen yang tidak perlu berpikir panjang dalam arena konser pop.

Pembentukan kebudayaan yang spesifik ini merupakan proses yang secara alamiah terbentuk dari sebuah kebudayaan besar sekaligus sebagai bentuk perlawanan atas budaya *mainstream* yang selalu mengendalikan selera massa, pola konsumsi, opini publik pada satu seragam yang sama, yakni globalisasi. Konsekuensi perlawanan yang masih berkuat pada hasrat yang

<sup>15</sup> Garin Nugroho: Beri Ruang Untuk Komunitas Underground, *Kompas Cetak Media*, 2003, [www.kompas.co.id/gayahidup/news/0312/25/100047.htm](http://www.kompas.co.id/gayahidup/news/0312/25/100047.htm)

<sup>16</sup> [http://www.paramartha.org/references/psyche/psyche001/p01\\_manusia02.htm](http://www.paramartha.org/references/psyche/psyche001/p01_manusia02.htm)

<sup>17</sup> [www.kompas.co.id/gayahidup/news/0312/10/100057.htm](http://www.kompas.co.id/gayahidup/news/0312/10/100057.htm)



sama dalam meraih kebahagiaan di bawah dorongan-dorongan yang merubah lahirnya saja, sedangkan dirinya tetap tidak berubah.

Ada kekhawatiran manakala globalisasi menempatkan moralitas publik tidak lagi didasarkan atas kesadaran manusia untuk mengejar keutamaan hidup sebagai manusia, karena mengenai mana yang disebut sebagai keutamaan dan mana yang disebut cacat makin sulit diperoleh kata sepakat. Apa yang tradisional dijadikan dasar material, objektif dan rasional untuk hidup bermoral, yakni kodrat kemanusiaan yang secara ontologis terarah pada *Yang Baik*, kini rupanya dipertanyakan, karena dianggap tidak sesuai dengan tuntutan kebebasan eksistensial manusia.<sup>18</sup> Seseorang menjadi abstrak, dan berdasar atas pilihan bebasnya sendiri.

Manusia sebagai subjek, yang menentukan sendiri landasan nilai dan kriteria-kriteria dalam kehidupan. Tidak diperlukan landasan nilai, kebenaran, legitimasi, selain dari dalam dan untuk dirinya sendiri.<sup>19</sup> Manusia modern bertanggungjawab atas dirinya dengan meniadakan sesuatu yang menopangi subjek merdeka selain 'akal budi' sang subjek itu sendiri.

Segala sesuatu yang diperbuat, dipikirkan dan dirasakan semata-mata didasarkan atas kebebasan bahkan kesenangan. Kompromi terhadap apa yang menjadi kesenangan publik. Kompromi, untuk melebur dalam sesuatu yang sebetul-betulnya bukan dianggap sebagai dirinya. Adalah semata-mata untuk memulihkan keadaan yang semakin suntuk dan disitulah ia berharap! Tidak

---

<sup>18</sup> Reduksi Konsepsi Manusia, Konsep Manusia pada Era Modern  
[http://www.paramartha.org/references/psyche/psyche001/p01\\_manusia01.htm](http://www.paramartha.org/references/psyche/psyche001/p01_manusia01.htm)

<sup>19</sup> *Ibid.*, hal.2

ada ukuran yang benar atau pun salah manakala ia mencipta bahkan memanipulasi dirinya ke dalam suatu hingar-bingar pesta, *rave party*, *club dance*, pesta narkotika, atau berbondong-bondong menonton film yang *notabene* terlaris di negeri asalnya sebagai dorongan untuk melupakan segala rutinitas yang kerap menekan. Ada upaya untuk sekedar melupakan kesibukan yang telah menyita lebih dari separuh hidupnya. Ini adalah ukuran. Sebuah ukuran untuk mengatasi kejenuhan dan kecemasannya. Toh, kita membeli citra itu karena kita mampu secara materi.

Otoritas selalu saja dipertanyakan dan mengkonsumsi penampakan citra yang berlebihan, lalu superioritas mereka muncul lebih ekstrim lagi sebagai suatu gerakan atau kegiatan tak bertujuan yang membawa sentimen pribadi. Terlalu mudahnya kita menyerap budaya kekerasan yang kerap tampil melalui media. Atau karena dipicu keberadaan sosial-ekonomi kita yang melahirkan kebebasan yang jauh dari rasional yang tak kunjung disadari. Lantas menjadikan kita bagian dari generasi bar-bar yang kerjanya hanya bisa mehakimi manakala tak sepaham, serta memaksakan sebuah kehendak atas kuasa. Meski yang dianggap nilai-nilai disini sebatas opini. Melantunkan yel-yel sambil memberi sembako dan mengatasnamakan kemanusiaan adalah hobinya. Lagi-lagi ini juga hal yang tak perlu diperdebatkan.

Segala nilai yang ditawarkan, pemahaman atas apa yang disukai atau tidak disukai hanya bisa membuat konflik, kontinuitas konflik yang berkepanjangan. Selalu saja berlarut-larut dan menjengkelkan manakala tak pernah usai. Terus saja terjadi sampai pada hal-hal yang bersifat *superfisial*

sekalipun, seperti yang telah disebutkan di atas, saling menghakimi, memberi batas sana-sini dan sebagainya, bukannya kepada inspirasi akan sesuatu yang membawa sifat kedamaian, kenyamanan dan penuh rasa aman. Harapan-harapan yang dapat tercipta/terbentuk dari ruang yang mampu melindungi kita dari hal-hal yang berbau emosional.

Hal ini yang dijadikan penulis sebagai tolakukur dalam berekspresi, manakala kehidupan sosialnya telah mencapai tingkat kesuntukan yang tinggi, maka berolah rupa atau bermusik adalah jawaban. Menjawab segala gejolak yang timbul saat berhadapan langsung dengan budaya (metropolis) dimana kejahatan, kekerasan, destruksi lingkungan, kerakusan, absurditas manusia, sampai pada hal-hal yang menyisakan kesan untuk disikapi. Tetap menghargai segala sesuatu yang terjadi, dan membiarkan kreatifitas itu tersimulasikan dalam ruang pribadi yang sengaja diciptakan untuk mengendapkan emosi yang memiliki kekuatan ( dan seringkali dianggap) sebagai putusan moral.