

MENTALITAS LABIL SEBAGAI METAFOR
(SEBUAH REFLEKSI TENTANG KEHIDUPAN)



KARYA SENI

Oleh:

R. ARYA PANDJALU

**TUGAS AKHIR
MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	1540/H/S/06
KELAS	
TERIMA	18-01-06
	TTD.

MENTALITAS LABIL SEBAGAI METAFOR
(SEBUAH REFLEKSI TENTANG KEHIDUPAN)



KARYA SENI

Oleh:

R. ARYA PANDJALU

TUGAS AKHIR
MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2005

MENTALITAS LABIL SEBAGAI METAFOR
(SEBUAH REFLEKSI TENTANG KEHIDUPAN)



KARYA SENI

R. ARYA PANDJALU
NIM. 9510886021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-I
Dalam Bidang Seni Rupa Murni
2005

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Seni Murni
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta ✓
Pada tanggal,



Drs. AG. Hartono, MSn.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Dendi Suwandi
Pembimbing II / Anggota



Dra. Nunung Nurjanti
Cognate / Anggota



Drs. Dendi Suwandi
Ketua Program Studi
Seni Rupa Murni / Anggota

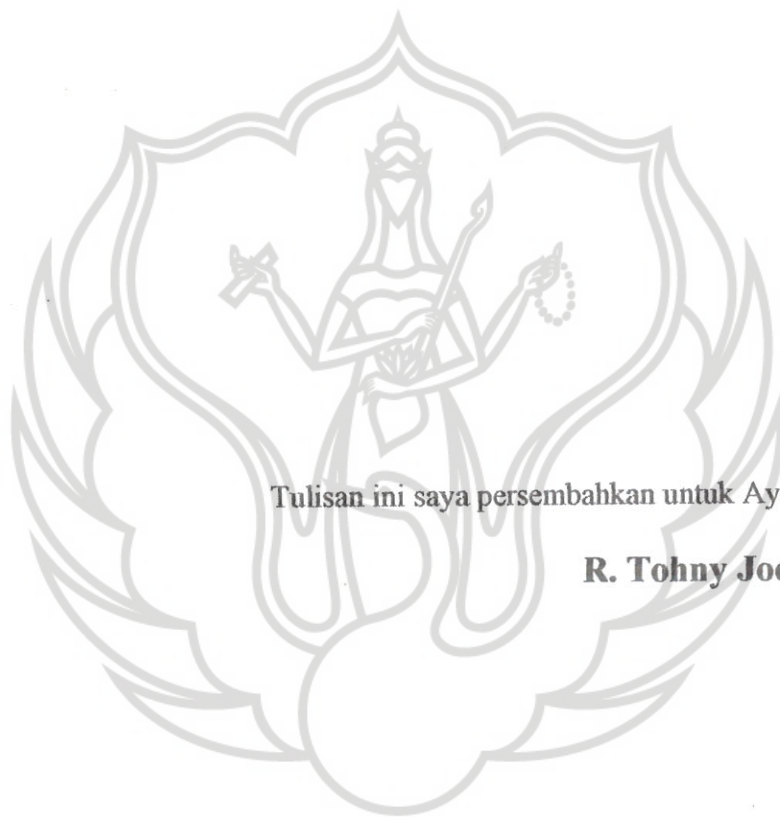


Drs. AG. Hartono, MSn.
Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua / Anggota



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245



Tulisan ini saya persembahkan untuk Ayahku tercinta,

R. Tohny Joesoef (Alm)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat ujian dalam meraih gelar Sarjana Seni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam menyelesaikan laporan ini, telah dilakukan upaya-upaya yang maksimal sesuai dengan keterbatasan kemampuan yang ada. Meskipun demikian, diyakini bahwa apa yang disajikan masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, senantiasa diusahakan membuka kesempatan selebar-lebarnya terhadap kritik dan saran demi perkembangan pemikiran dimasa yang akan datang.

Dengan rasa hormat dan rendah hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

- Bapak Drs. AG Hartono, M.Sn., Pembimbing I Tugas Akhir, dan selaku Ketua Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. Dendy Suwandi, Pembimbing II Tugas Akhir dan selaku Ketua Program Studi Seni Murni FSR ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. Herry Wibowo, selaku Dosen Wali.
- Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Bapak Prof. Dr. I Made Bandem, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
- Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Dan tak lupa ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada orang-orang terdekat yang selama ini selalu mendukung, baik secara moril maupun materiil sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik dan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

- R. Tohny Jóesoef (alm)
- Oemi Soemiati, Mamahku tercinta.
- Kakak-kakaku, Ceu Ana, Ceu Ai + Kang Benny, Hassan + Endah, Syarief + Ida, Dewi + Mas Amin, Tetty + Rahmat
- adiku Arya Sukapura Putra.
- Henny Indrawati

Serta mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada semua semua sahabat dan semua pihak yang telah membantu berlangsungnya proses pembuatan Tugas Akhir ini. Terima kasih kepada ; Keluarga Besar Mahasiswa Seni Grafis angkatan 1995 ISI, Keluarga Besar Mahasiswa Seni Rupa ISI, Keluarga Besar Mahasiswa ISI Yogyakarta, kelompok Imagi'95, Studio Bosan, Greget'95, MindPrint, Campur Sari'95, keluarga besar Taring Padi, Rumah Grafis Minggiran, Ruang perRuang I,2, keluarga besar BlackBoots, The Arya's, Polkadot Panties, Space Nudles, Prima print shop© center, Potret Studio, Apotik Komik(RIP), 3in1, Cemeti ArtHouse, ClarionAlleyMuralProject (SanFrancisco), IntersectionForTheArt (SF), Muralkota Sama-sama, Gampingan 1, Henny Indrawati, Michell Chin, Lellyana, Aji Bali, Kokoska (sorry aku ngerepoti terus, keep on rolling dab), Heru

‘Pitik’ Suranto, Aris Manyul+Ella, Budhy Bhodonk+Aprillia, Hery Kangkunx, Sutikno, Hendy, Acong, Diky+dida, Agus Suwage + TitaRuby, Nunung + melly, Opang Parkir Space, Warung Sae, Ryder Colley, Elvira Amor, Samuel Indratma+Ade Tanesia, keluarga Ibu Suratinah, mba Titin, Era, Mariah and staf (Prima), Shaggy Dog and Crew, Ngadimin Pigura, Ali Asylum, Warung Gista, Petrus, Anto Jenggot, Seto, Danang Tape, Rully, Tina Terre, Dody Gendut, Riki Photo, Tonce Voluntero, Hery Mprit, Paul, Dody Lekra, Budy+Fitri, Fany com, Window XP, Epson Printer, My AcousticGuitar, xxx, Mie rebus, gula+kopi, Rokok, Alcohol, Anggur Merah, Beer dingin, alam beserta seisinya, teman-teman seperjuangan TA, para *Influence* ; Edvard Munch, Marc Quinn, Marcel Dzamma, Roland Topor, George&Gilbert, Salvador Dali, Andy Warhol, Basquiat, Ramones, Hella, The Crass, Dead Kennedys, Tom Waits, DashboardConfessional, Tom Waits dan kepada semuanya yang telah menjadikan semangat dan inspirasi, **MATUR NUWUN SANGET, TERIMA KASIH !!!!**

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna bagi perkembangan seni grafis pada khususnya dan masyarakat pecinta seni pada umumnya.

Yogyakarta, Juni 2005

R. Arya Pandjalu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I	i
HALAMAN JUDUL II	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR KARYA	iiiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul	2
B. Latar Belakang Timbulnya Ide	4
C. Tujuan Dan Manfaat	7
a. Tujuan	7
b. Manfaat	7
BAB II. IDE DAN KONSEP PERWUJUD.....	9
A. Ide Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan	12
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	20
A. Tahap Pematangan Ide.....	20
B. Bahan, Alat dan Teknik	21
BAB IV. TINJAUAN KARYA	28
BAB V. PENUTUP	53
BAB VI. DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	
a. Photo Alat dan Bahan	57
b. Photo Acuan Karya	60
c. Photo diri dan Biodata	70
d. Photo Suasana Pameran	72
e. Katalog Pameran	75
f. Photo Poster Pameran	76

DAFTAR KARYA

1. Mental series	<i>Blue Print</i> diatas kertas	120 x 80cm, 1997.....	29
2. Boy Can Cry	<i>Blue Print</i> diatas kertas	90 x 80cm, 2003.....	30
3. Ccelebration at least	<i>Blue Print</i> diatas kertas	130 x 100cm, 2003.....	32
4. Agony	<i>Blue Print</i> diatas kertas	130 x 100cm, 2005.....	33
5. Menggantung	<i>Blue Print</i> diatas kertas	130 x 100cm, 2005.....	34
6. Serakah	<i>Blue Print</i> diatas kertas	100 x 100cm, 2005.....	35
7. Mr. Mickey	<i>Blue Print</i> diatas kertas	90 x 85cm, 2005.....	36
8. Sejarah	<i>Blue Print</i> diatas kertas	120 x 80cm, 2005.....	37
9. Personal Landscape I	<i>Blue Print</i> diatas kertas	100 x 100cm, 2005.....	39
10. Personal Landscape II	<i>Blue Print</i> diatas kertas	100 x 100cm, 2005.....	40
11. Personal Landscape III	<i>Blue Print</i> diatas kertas	100 x 100cm, 2005.....	41
12. Diujung Tanduk	<i>Blue Print</i> diatas kertas	100 x 100cm, 2005.....	42
13. Peragu	<i>Blue Print</i> diatas kertas	103 x 83cm, 2005.....	43
14. Hungry Forever	<i>Blue Print</i> diatas kertas	110 x 80cm, 2005.....	44
15. The Kiss	<i>Blue Print</i> diatas kertas	120 x 90cm, 2005.....	45
16. Ngelindur	<i>Blue Print</i> diatas kertas	105 x 80cm, 2005.....	46
17. Berjalan Dengan Kaki Besar	<i>Silk Screen</i> diatas kertas	55 x 35 cm, 2005.....	47
18. Save My Heads	<i>Silk Screen</i> diatas kertas	50 x 30 cm, 2005....	48
19. Mentalitas Purba	<i>Blue Print & Silk Screen</i>	60 x 40 cm, 2005.....	49
20. Dikejar Waktu	<i>Blue Print & Silk Screen</i>	60 x 40 cm, 2005.....	50
21. Bosan Melihat kedepan	<i>Blue Print & Silk Screen</i> diatas kertas	120 x 100 cm, 2005.....	51

BAB I

PENDAHULUAN



Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutamakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada orang lain yang menghayatinya. Hasil karya seni ini lahirnya bukan karena didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan hidup manusia yang paling pokok, melainkan oleh kebutuhan spiritualnya, untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya.

Setiap pribadi mempunyai keinginan untuk mengabarkan dirinya kepada sejarah. Sebuah karya seni adalah semacam catatan harian yang akan menjadi bagian dari sejarah seseorang. Kebutuhan seniman untuk mengabarkan dirinya pada sejarah itu adalah juga kebutuhan untuk mengkomunikasikan ide dan gagasannya.

Sebagai sebuah media komunikasi batin dan emosi, seni grafis juga membawa visi dan misi lewat visualisasinya. Tema dalam seni grafis tidak harus selalu bersifat naratif. Sebuah karya sering kali dibiarkan berbicara menurut kemampuan bentuk visual yang diciptakannya. Tetapi sering pula sebuah karya seni menjadi sarat dengan muatan dan pesan yang hendak disampaikan oleh penciptanya. Karya seperti itu dapat pula menjadi media komunikasi yang efektif bagi sebuah pergerakan atau ideologi tertentu.

A. Penegasan Judul

Untuk membatasi pengertian tentang judul tersebut agar tidak menimbulkan salah pengertian, dijelaskan sebagai berikut :

- Mentalitas :
1. Berkenaan dengan jiwa, batin, rokhaniah
Dalam pengertian aslinya, menyinggung masalah pikiran, akal atau ingatan. Sekarang ini digunakan untuk menyusun penyesuaian organisme terhadap lingkungan secara khusus menunjuk penyesuaian yang mencakup fungsi-fungsi simbolis yang disadari oleh individu.¹
 2. Keadaan batin, cara berpikir dan perasaan²
- Labil
1. Goyah, tidak mantap, tidak kokoh (tentang bangunan, pendirian, dan sebagainya).
 2. Goyang, tidak tenang (tentang kendaraan, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya).
 3. Tidak tetap, mudah berubah-ubah, naik turun (tentang harga barang, nilai barang dan sebagainya)
 4. Tidak stabil, cenderung berubah (tentang jiwa, perasaan, pikiran dan sebagainya).³
- Metafor
1. Istilah Metafora berarti pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.⁴

Berdasarkan pengertian kata-kata yang tersebut diatas, maka dengan demikian maksud dari judul tulisan ini dapat disimpulkan bahwa karya seni grafis yang akan dibuat dalam Tugas Akhir ini adalah gambaran mengenai keadaan

¹ Kartini Kartono, Dali Qulo, *Kamus Psikologi*, Pionir Jaya, Bandung, 2003, hal. 276.

² W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Pusat Bahasa Dep. Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2002, hal. 726.

³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengetahuan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Ketiga, Dep. Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2002, hal. 621.

⁴ Anton M. Muliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hal. 580.

mental yang dalam pengertian lebih luasnya yaitu mengenai aspek-aspek psikologis yang terjadi dan berlaku pada diri seseorang atau masyarakat yang merupakan bagian dari perkembangan sebuah keadaan sosial yang mempengaruhinya, sehingga akan mengakibatkan perubahan mental yang sangat labil, goyah, tidak mantap, mudah berubah-ubah.

Penulis menyampaikan ide lewat karya seni grafis ini, dengan menggunakan gaya bahasa metaforis dalam cara pengungkapan tema dan ide-idenya, berdasar pada pengalaman-pengalaman dan peristiwa-peristiwa serta kenyataan sehari-hari sebagai gagasan yang diaktualisasikan dalam karya.

Metafor/Metaforis disini adalah penggunaan bentuk dan bahasa yang lain atau perumpamaan dari yang dimaksud dengan disamakan, sebagai penambah daya tarik untuk membangkitkan perasaan. Dan secara psikologis, metafor merupakan bahasa ungkapan yang akan mudah dicerna.

B. Latar Belakang Timbulnya Ide

Seorang seniman adalah seorang yang berkreasi melalui bidang seni dengan logika tersendiri yang berbeda dengan logika bidang-bidang lain, logika seni didasarkan pada nilai keindahan, sesuatu yang tidak mudah dijelaskan, meskipun sebenarnya tidak sulit dipahami.

Manakah yang menentukan dalam pengalaman *moment esteticis*, apakah berasal dari perasaan kita yang mengalaminya, atautkah karena obyek pengalaman itu sendiri yang esteticis dan yang indah, sedangkan karya seni adalah ekspresi dari persepsi dan impresi esteticis. Menciptakan karya seni adalah membekukan momen-momen esteticis yang terjadi di dalam dan di luar diri penciptanya. Keindahan bukan sekedar dialami namun dicoba untuk diaktualisasikan dalam wujud karya.

Seni sebagai salah satu bentuk kreativitas manusia selalu berubah-ubah, berkembang sesuai dengan tingkat kemajuan budaya manusia, kemurnian, kesahihan atau kebenaran dalam seni adalah sebuah *rekonstruksi* yang labil bisa diubah dan berubah. Seni bukan sesuatu yang berdiri sendiri, banyak sekali faktor yang mempengaruhinya. Kesenian merupakan ekspresi dari alam pikiran manusia yang selalu terpengaruh dengan lingkungan sekitarnya.

“Karya seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya, juga merefleksikan lingkungannya, lingkungan itu bisa wujud alam sekitar maupun masyarakat sekitarnya”.⁵

⁵ Soedarso Sp., *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1987, hal. 11

Dalam kehidupan tak jarang terjadi ketegangan-ketegangan dari realitas yang merupakan pengalaman yang akan menjadi ingatan dan akan selalu berdialog dengan kenyataan yang kini ditemui.

Proses perkembangan manusia serta budaya selalu menjadi persoalan penting, oleh karena relasi antara manusia dengan budaya yang diciptakannya merupakan gambaran utuh dari kehidupan atau keberadaan manusia, dimana manusia mengalami tahap-tahap perkembangannya dari waktu ke waktu, baik secara fisik maupun psikologis.

Selama ini mentalitas selalu diasumsikan sebagai hasil proses alami psikobiologis yang bisa diprediksikan, padahal perkembangan budaya manusia secara fisik dan psikologis merupakan rangkaian perkembangan interaksi antara seseorang dengan lingkungan sosial secara timbal balik yang menjelaskan berbagai macam peristiwa bagi setiap individu, dimana sangat mempengaruhi dalam proses perkembangan mental. Artinya perkembangan mental tidak bisa dihindarkan dari persoalan nyata manusia untuk mengalami kehidupan, serta nilai-nilai yang dibangun oleh manusia tersebut. Hal ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan oleh karena kenyataan fisik dan psikologis berkembang dari tahap ke tahap hingga memiliki tahap kematangan bagi setiap manusia, yang mana tahap perkembangan individu selalu merupakan proses yang rumit dan melelahkan antara individu dengan lingkungannya beserta pengaruh sosial dimana objek tersebut berada, seperti mengutip pendapat dibawah ini :

“Bahwa tahap-tahap kehidupan seseorang lahir sampai mati dibentuk oleh pengaruh-pengaruh sosial yang berinteraksi dengan suatu organisasi yang menjadi matang secara fisik dan psikologis”.⁶

Seiring dengan cepatnya tempo perkembangan kebudayaan manusia, maka semakin keras persaingan, tantangan dan tempaan yang ada. Dengan demikian persaingan yang keras itu terkadang atau bahkan yang cenderung terjadi pada manusia abad ini, menimbulkan kikisan mental, krisis dan kerentanan pada diri seseorang. Hilangnya prinsip dan nilai yang lebih memanusiakan manusia sehingga manusia ibarat tubuh tanpa jiwa sebagai penopangnya, sebagaimana dikatakan oleh Yasraf Amir Piliang dalam bukunya *Posrealitas*,

“Ketika sesuatu tidak lagi memiliki fondasi tempat ia berdiri atau pijakan tempat ia bertumpu, dan memasuki sebuah medan yang didalamnya ia berkembang melampaui batas, meninggalkan alam menyalahi logika, meninggalkan identitas, maka apa yang terjadi adalah proses perkembangan dan pertumbuhan yang paradoksal. Pertumbuhan sekaligus penghancuran diri (*self destruction*) disebabkan runtuhnya struktur yang membangun dunia kehidupan (*life world*) serta hilangnya keseimbangan tersebut, disebabkan tidak ada lagi penyangga (*moral, etika, spiritual, social, cultural*) yang menopangnya”.⁷

Berdasar dari beberapa pendapat tersebut diatas maka jelaslah bahwa lingkungan seseorang atau seniman sangat berpengaruh bagi proses kreatif dari karya seni yang diciptakannya. Berbagai peristiwa yang dialami penulis selama berhubungan dan berinteraksi dengan lingkungan masyarakat sekitar, dapatlah dijadikan sebagai tempat untuk memilih tema penciptaan karya seni grafis ini. Dalam berkarya seni, penulis tidak lepas dari pengalaman-pengalaman pribadi, karena pengalaman tersebut merupakan titik tolak awal proses kreatif penulis, dalam hal ini mentalitas sebagai aspek psikologis merupakan fokus utama sebagai

⁶ Calvin S. Hall dan Gardner Lindzeg, “*Psikologi Kepribadian*”, dalam *Teori-Teori Psikodinamik (Klinis)*, A. Suratiknya(Ed). Kanisius, Yogyakarta, 1992. hal. 8

⁷ Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas*, Jalasutra, Yogyakarta, 2004, hal.65.

latar belakang dari ide yang akan penulis jadikan tema dalam karya Tugas Akhir ini.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Berkaitan dengan ide di atas, tujuan dari karya yang akan ditampilkan adalah agar dapat memberikan perenungan tersendiri, baik pada penulis maupun orang lain
- b. Sebagai media ekspresi dari ide yang disampaikan yaitu sebuah perjalanan dalam membangun perkembangan perilaku psikologis.
- c. Penulisan ini sebagai wujud pertanggungjawaban penciptaan karya dalam hal ini Seni Grafis yang diselesaikan dan dipersiapkan untuk persyaratan mengakhiri pendidikan strata-1 di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- d. Sebagai media komunikasi antara penulis, karya dan masyarakat penikmat seni.
- e. Berkarya sebagai sarana pembelajaran penulis dalam menghayati perannya dalam masyarakat.

2. Manfaat

- a. Seni Grafis merupakan bahasa rupa yang diharapkan mampu menggugah dan memberikan respon positif bagi kita semua atas sesuatu yang melibatkan rasa serta logika.

- b. Melalui karya diharapkan dapat memberikan perenungan tersendiri terutama dalam sikap dan pandangan agar menjadi lebih berkembang dan lebih baik.
- c. Sebagai tolok ukur dari perkembangan pemikiran penulis pada saat ini.
- d. Sebagai sebuah karya seni dengan teknik cetak grafis, penulis berharap akan diterima dan ditelaah sebagai bahan renungan, koreksi dan kritik bagi diri penulis sendiri ataupun orang lain sehingga akan memberikan makna baru dan pencerahan, dalam memandang sebuah kenyataan hidup.
- e. Sebagai bahan referensi atau pengetahuan tentang seni grafis pada masyarakat yang lebih luas.

