

A. Judul: PERILAKU PRIBADI

B. Abstrak

Oleh
Popi Mulyono
(1112245021/SG)

Pada dinamika kehidupan sehari-hari akan dijumpai berbagai persoalan. Melalui sekian persoalan tersebut, terkadang penulis merasa kesulitan dan tidak dapat untuk mengatasinya. Pengalaman akan persoalan-persoalan dalam diri yang tidak dapat teratasi, mengakibatkan perubahan perilaku terhadap persoalan tersebut ataupun persoalan-persoalan lain. Pengalaman kegelisahan tersebut, kemudian dirasakan mempengaruhi kehidupan penulis, terutama pada aspek psikologis dan hubungannya dengan interaksi sosial di sekitar penulis. Sifat maupun sikap berperilaku dalam diri penulis dewasa ini disadari dipengaruhi oleh pengalaman semenjak perpindahan dari tempat asal penulis hingga lingkungan tempat tinggal saat ini di Yogyakarta. Sifat tertutup dan kurangnya kepedulian terhadap orang lain mempengaruhi perilaku dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut sangat sangat mengganggu dan memiliki pengaruh tidak baik jika terus dipelihara.

Perilaku pribadi merupakan tanggapan atau reaksi pribadi terhadap rangsangan atau lingkungan sosial penulis dalam menjalani kehidupan bermasyarakat di lingkungan sosial penulis. Respon penulis dalam lingkungan tempat tinggal sebagai perilaku yang menjadi landasan dalam penciptaan karya seni, yang nantinya akan menjadi bahan renungan maupun bahan intropeksi diri.

Berbagai pengalaman tentang perilaku diri yang di alami direfleksikan dalam karya seni rupa. Karya yang ditampilkan merupakan yang memperlihatkan perilaku penulis sendiri. Figur utama dalam karya merupakan representasi dari diri penulis sendiri. Ekspresi wajah dan gesture tubuh dipilih, mengingat wajah dan gesture tubuh merupakan ciri khas dari perilaku seseorang dan menggambarkan karakter seseorang.

Pada konsep visual, penulis bukan mengilustrasikan kejadian yang bersinggungan dengan perilaku penulis melainkan lebih menitik beratkan pada ekspresi wajah dan gestur tubuh serta figur-figur imajinatif sebagai simbol yang menggunakan ide manusia dalam ekspresi perilaku sebagai dasar pemilihan objek. Secara teknik, karya tersebut menggunakan teknik cetak tinggi (*wood cut*) dan dalam pewarnaan menggunakan teknik reduksi. Teknik tersebut digunakan untuk menggambarkan ketegasan suasana dalam karya. Karena melalui teknik tersebut efek gelap terang, gradasi warna dan volume yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Selain itu penulis juga memiliki kecintaan dan menikmati proses kerja teknik tersebut, sehingga berusaha untuk menghasilkan karya melalui teknik tersebut.

Kata kunci: Pengalaman diri, perilaku, lingkungan sosial, *wood cut*

ABSTRACT

In the daily live will be found a problem. There's so much problem, sometimes too difficult to figure it out even worse we couldn't find how to solve. Every experience that cannot be resolved cause behavioral changed too, which will be influenced especially physiology and relationship with social interaction around us. Characteristic and attitude in these day consciously influenced by experience since moved from hometown to Yogyakarta. Introvert and apathetic influence behavior and interaction with surrounding environment. All those things will be disturbing to another and it will give bad effect if still continuous.

Personal characteris response or personal reaction coming from stimulus or social environment when we live in social life. Response authors in neighborhood as behavior becomes a foundation work in the creation of art that will become contemplation or introspection.

Various experience of art work about character, behavior, and main figure itself were reflected at work of art. Face expression and body language are selected cause all those things represented are character from someone.

In visual concept, the authors doesn't want to illustration some correlation between occasion with thebehavior but much more focused to face expression and body language and imagination figure as a symbol which use human ideas in expression of behavior as based for selection of objects.

Technically, art of work itself which use wood cut print and coloring used reduction technique. Wood cut technique used for visualized assertiveness in art of work. Cause of this technique dark, bright effect, gradation and volume which is expected to be achieved properly. Furthermore, the author enjoyed the process and interest to process how it works, so we try harder to created art by those techniques.

Keyword: *Experience, behavior, social environment, woodcut.*

C. Pendahuluan

Manusia pada hakekatnya merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang diberikan anugrah dan rahmat serta keistimewaan dibandingkan makhluk lainnya yaitu, memiliki akal budi. Keistimewaan akal budi membawa manusia untuk berfikir dan merasakan segala sesuatu yang ada di sekitarnya maupun pada dirinya sendiri.

C.1. Latar Belakang

Setiap manusia mempunyai perbedaan dengan manusia lainnya. Perbedaan tersebut bukan hanya dilihat dari bentuk fisik, melainkan bisa juga dilihat berdasarkan perilaku individu tersebut. Perbedaan perilaku yang dimiliki setiap individu berbeda berdasarkan watak individu masing-masing. Menurut kamus psikologi :

“watak ialah sesuatu yang tergaris atau cap keseluruhan tingkah laku yang dimiliki seseorang sehingga dapat membedakan dirinya dari pribadi orang lain. Watak ada yang bersifat pembawaan dan ada yang disebabkan pengaruh lingkungan”.¹

Perilaku dalam kamus psikologi terbagi menjadi dua bagian yaitu :

Perilaku adaptif ; kemampuan memenuhi tuntutan sosial lingkungannya secara efektif. 2 .Perilaku efektif ; perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya.²

Perubahan terhadap diri seseorang bisa dipengaruhi oleh banyak hal seperti, berada di lingkungan baru yang memiliki adat istiadat dan budaya yang berbeda dengan keadaan lingkungan yang sebelumnya.

Masyarakat sebagai lingkungan tersier (ketiga) adalah lingkungan yang terluas bagi seseorang dan sekaligus paling banyak menawarkan pilihan. Terutama dengan maju pesatnya teknologi komunikasi massa, maka hampir-hampir tidak ada batas-batas geografis, etnis, politis maupun sosial antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya.³

Hal inilah yang menarik perhatian penulis untuk memahami perubahan terhadap diri penulis sendiri. Seperti bagaimana penulis beradaptasi dengan keadaan lingkungan penulis sekarang ini, yang sedikit banyaknya ada perbedaan dengan lingkungan kampung halaman penulis sendiri. Perubahan yang penulis alami seperti berbahasa sehari-hari dengan orang yang lebih tua, muda dan sebaya dengan penulis.

Pengalaman yang penulis alami bermula saat penulis merantau ke Yogyakarta untuk menuntut ilmu, dimana dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial saat ini banyak hal berbeda yang penulis rasakan. Dalam hal ini penulis merasakan tekanan dalam beradaptasi dengan lingkungan saat ini seperti, mulai dari cara berbahasa dan berperilaku seperti keadaan lingkungan saat ini. Suatu pepatah mengatakan “dimana bumi dipijak, disitu langit dijunjung” yang berarti, haruslah kita mengikuti/menghormati adat istiadat di tempat kita berada.

Berlandaskan pepatah tersebut penulis berusaha sebisa mungkin untuk selalu mengikuti dan menghormati lingkungan sosial saat ini. Lambat laun penulis merasakan perubahan terhadap diri penulis sendiri. Sehingga dalam hal ini penulis mulai bertanya-tanya, apa saja yang telah berubah dalam diri penulis yang mengarah-kearah yang baik dan apa saja hal-hal buruk yang mulai penulis tinggalkan. Samahalnya dengan manusia pada umumnya, penulis merasakan masih banyak kekurangan dalam diri sendiri. Kekurangan tersebut masih penulis alami dan masih jauh dari kata berubah. Dikarenakan dalam suatu lingkungan, yang mempengaruhi diri penulis banyak sedikit maupun baik buruknya pasti penulis alami.

Setelah berinteraksi dengan masyarakat, tempat negeri perantauan penulis di Yogyakarta, banyak terjadi perubahan dalam diri penulis. Seperti dalam berbicara penulis termasuk kasar dan sifat pemaarah yang bisa dikatakan bawaan dari tempat asal penulis,

¹ Husamah. 2015. *Kamus Psikologi Super Lengkap*. Yogyakarta : Andi Publisher, p. 455

² *Ibid*, p. 291

lambat laun dengan berjalannya waktu dan berada di lingkungan yang umumnya berbahasa Jawa dengan intonasi yang lemah lembut dan tatacara bersikap yang seial dengan cara berbahasa membawa penulis mengikuti bagaimana keadaan lingkungan sosial penulis. Sedangkan perilaku reaktif penulis yang selama ini masih tetap seimbang dengan sifat sabar penulis, tergantung dengan waktu dan keadaan yang menuntut penulis untuk reaktif maupun sabar.

Pengalaman pribadi setiap individu berbeda dengan individu lainnya walaupun, berada di lingkungan yang sama. Pengalaman merupakan suatu hal yang sangat penting terhadap setiap manusia, baik maupun buruknya suatu pengalaman tersebut merupakan suatu pembelajaran terhadap diri sendiri.

Atas dasar dari pengalaman tersebut maka penulis beranggapan bahwa muncul banyak hal menarik di kehidupan penulis. Sehingga hal tersebut memicu ide dan gagasan yang dapat digunakan sebagai elemen visual pada karya penulis nantinya. Manusia sebagai ikon utama, sesuai dengan kenyataan bahwa manusia selalu terikat dengan pengalaman yang dimunculkan oleh pengaruh lingkungan yang selalu berubah dengan mengikuti zamannya.

C.2. Rumusan / Tujuan

1. Persoalan-persoalan perilaku pribadi apa yang menarik untuk diekspresikan dalam karya seni grafis?
2. Bagaimana visualisasi persoalan perilaku pribadi melalui karya seni grafis?

C.3. Teori dan Metode

A. Teori

Dalam menciptakan karya seni, seorang seniman tidak lepas dari pengaruh alam serta lingkungan. Sebuah gagasan muncul atas pengalaman apa yang telah dialami, dilihat dan direnungkan penulis, sehingga sebuah karya tercipta atas proses kreatif dari kegelisahan penulis terhadap apa yang terjadi di sekitar maupun yang terjadi dalam diri penulis sendiri. Sehingga terciptanya sebuah karya seni bukan hal tercipta begitu saja tanpa ada hal yang mendasari.

Kelahiran sebuah karya seni selalu dimotivasi oleh berbagai persoalan yang terjadi dalam masyarakat, kemunculan bisa merupakan representasi dan abstraksi dari realitas, tetapi bisa pula *pendobrakan* atas realita tersebut.³

Penulis menyadari dasar dari terbentuknya perilaku berdasarkan interaksi manusia dengan manusia lainnya. Melalui interaksilah perilaku seseorang akan terbentuk dan sangat berpengaruh terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan sosialnya. “interaksi diartikan sebagai proses di mana orang-orang yang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan dalam tindakan, hal yang terpenting dalam proses itu ialah adanya pengaruh timbal balik”.⁴

³ Acep Iwan Saidi. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta : Isackbook, p. 1

⁴ Bernard Raho. 2014. *Sosiologi*. Yogyakarta : Ledalero, p. 63

Ide perilaku pribadi bagi penulis bisa dikatakan berawal dari perbedaan adat istiadat dan budaya lingkungan saat ini dengan yang sebelumnya, kampung halaman penulis sendiri. Ketika perbedaan mempengaruhi perilaku penulis dan membawa problematika dengan berbagai bentuk. Dalam menjalani kehidupan sehari-hari, penulis tidak lepas dari problematika kehidupan yang dihadapi umat manusia beranekaragam bentuk dan karakternya, serta dampaknya pun bisa berpengaruh pada pola kehidupan diluar dirinya atau lingkungan sosialnya baik secara fisik maupun psikologis. Problematika tersebut penulis rasakan saat berada di negeri perantauan di Yogyakarta dan sering berpindah-pindah lingkungan tempat tinggal. Hal-hal tersebut seperti tatakrama berbicara, berbahasa, dan perbuatan atau tindakan yang sesuai dengan lingkungan penulis saat ini dengan lingkungan tempat asal penulis yang cukup banyak perbedaannya.

Menurut Altman, interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungan sejajar dengan orientasi sosial yang menghasilkan perilaku-perilaku sosial dalam setting lingkungan dimana perilaku tersebut bisa berwujud dalam bentuk *agosentris* dimana manusia hanya bergantung pada sumber-sumber yang ada disekitar lingkungan dan perilaku tersebut bisa pula dalam wujud *holosentris* dimana perilaku ini mengacu kepada konsepsi *reciprocal*.⁵

Sebagai pribadi dalam melangsungkan kehidupan sehari-hari, secara individu maupun sosial, penulis mengalami berbagai pengalaman sehingga dari sinilah timbul perasaan takut, gembira, sedih, marah, dan sebagainya, yang kemudian berpengaruh terhadap perilaku penulis. Perilaku penulis yang dipengaruhi oleh lingkungan kehidupan selama ini dimanapun penulis berada, positif maupun negatif yang kemudian dituangkan atau dibentuk menjadi sebuah karya seni rupa. Pengalaman tersebut merupakan pengalaman-pengalaman yang sebelumnya pernah penulis alami dalam lingkungan sosial.

Banyaknya pengalaman penulis dari yang positif hingga negatif, seperti pergaulan sehari-hari penulis dengan lingkungan sosial. Contohnya dalam tatakrama berbahasa, intonasi dalam berbicara yang biasanya penulis anggap biasa saja sesampainya di lingkungan tempat penulis menuntut ilmu termasuk tinggi dan kasar, sehingga hal tersebut menimbulkan kesalahpahaman antara penulis dengan pihak lain. Perilaku yang penulis sadari mengarah keperilaku yang kurang baik seperti, kurangnya kepercayaan terhadap orang lain sehingga penulis merasakan akibatnya terhadap diri sendiri. Contohnya saja saat orang lain mengingatkan hal yang tidak baik terhadap apa yang penulis kerjakan, dengan kurangnya kepercayaan terhadap orang lain dan kurangnya kepedulian mengakibatkan penulis sering terjerumus ke dalam kesalahan yang sama secara berulang. Kurangnya kepercayaan dan kepedulian terhadap orang lain mengakibatkan penulis selalu merasa risih dan tidak nyaman di keramaian.

Banyak hal yang baru penulis sadari saat sampai di sini, di kota Yogyakarta, tempat penulis menuntut ilmu, bagaimana perilaku penulis saat berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Tatacara bergaul dengan orang-orang yang baru penulis kenal, membedakan tatakrama antara teman-teman kampus dengan warga tempat tinggal, bersosialisasi dengan warga tempat tinggal penulis, seperti berhemat dalam keuangan dan

⁵ Yusman Yusuf. 1991. *Psikologi Antar Budaya*. Bandung : Remaja Rosdakarya, p. 111

lain sebagainya. Bertemu dengan keadaan yang penulis ungkapkan sebelumnya, penulis merasa banyak mengalami perubahan seperti, memikirkan tatacara berbahasa dengan orang tua yang seharusnya sebagai orang lebih muda penulis harus menghormatinya dalam setiap berkata-kata. Dalam mengontrol diri, penulis mulai merasa lebih sanggup dari yang sebelumnya seperti, menghindari meminum minuman berakohol, menghindari perjudian dimana pada masa sekarang ini banyak penulis temui teman-teman dari kalangan mahasiswa yang kecanduan dengan judi.

Dengan menyadari hal-hal tersebut penulis berusaha bersikap lebih dewasa untuk menyikapi hal-hal tersebut, sehingga problematika yang seharusnya tidak terjadi bisa dihindari. Seperti sikap penulis sendiri yang awalnya lebih individual menyebabkan banyak problematika di sekitar lingkungan penulis sendiri. Penulis yang menyandang status sebagai mahasiswa saat ini lambat laun merasakan semua permasalahan yang penulis alami tidak mungkin bisa diatasi sendiri tanpa bantuan dari lingkungan sosial penulis. Menyadari akan hal ini, penulis mulai merubah sudut pandang penulis yang selama ini seperti, nilai-nilai kebersamaan, komunikasi, menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan apa yang telah penulis sampaikan, penulis tertarik untuk merefleksikan perilaku penulis ke dalam karya seni grafis, berdasarkan pengalaman-pengalaman yang penulis jalani dalam kehidupan lingkungan sosial. Ternyata dari persoalan perilaku pribadi ini bisa menghadirkan refleksi atau perenungan penulis yang dapat disajikan melalui karya seni grafis. Pengalaman-pengalaman tersebutlah yang mendasari ide dan gagasan penulis untuk dituangkan ke dalam karya seni grafis. Dimana ide dan gagasan ini nantinya akan menjadi bahan renungan maupun bahan intropeksi diri penulis.

B. Metode

Penulis meyakini bahwa perwujudan karya tugas akhir ini merupakan wujud keinginan penulis untuk jujur terhadap diri dan mengakui semua yang pernah penulis alami. Pemahaman teori dan praktek yang penulis jadikan sebagai bahan rujukan ialah kajian psikologi tentang perilaku dan sosiologi tentang lingkungan sosial.

Dengan tidak terlepas dari konsep berkesenian bahwa seni merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Seni dan kehidupan dapat saling mempengaruhi, oleh sebab itu karya seni merupakan representasi dari kehidupan maupun sebaliknya karya seni mampu mempengaruhi bahkan merubah kehidupan manusia.

Suatu karya seni selalu merefleksikan diri seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungan (bahkan diri seniman itu kena pengaruh lingkungan pula). Lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.⁶

Karya Tugas Akhir yang ditampilkan penulis merupakan ungkapan yang memperlihatkan perilaku penulis, seperti yang telah dijabarkan pada konsep penciptaan. Figur utama dalam karya ini merupakan representasi dari diri penulis sendiri. Ekspresi

⁶ Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana, p. 5

wajah dan gestur tubuh dipilih mengingat wajah dan gestur tubuh merupakan ciri khas dari perilaku seseorang dan akan memperlihatkan karakter seseorang. Sedangkan figur-figur pendukung dalam karya penulis merupakan representasi dari hal-hal yang mempengaruhi maupun dipengaruhi perilaku penulis dalam lingkungan sosial.

Figur-figur pendukung yang penulis visualisasikan bertujuan sebagai simbol dari hal-hal yang mempengaruhi perilaku penulis dalam lingkungan sosial. “pada prinsipnya, bisa dikatakan bahwa masyarakat terdiri atas sebuah jaringan interaksi sosial dimana anggota-anggotanya menempatkan makna bagi tindakan mereka dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol-simbol”.⁷ Maka ketika membicarakan simbol merupakan satu hal yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia bermasyarakat.



Gambar. 1. Steve Prince, *The Dreamer*

Linocut print/87, 16 x 14 inci

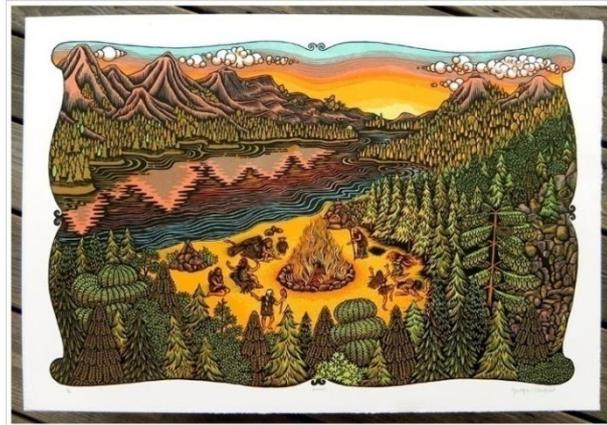
Sumber : http://www.eyekons.com/steve_prince/steve_prince_linocuts_for_sale (terakhir diakses 06 april 2016. 09:50)

Foto karya diatas dijadikan acuan penulis dalam mewujudkan karya seni. Steve Prince dalam karya yang berjudul *The Dreamer* memvisualkan figur seorang laki-laki dengan ekspresi wajah yang serius dengan tatapan kosong sembari tangan yang diposisikan didahi seolah-olah sedang berfikir, berkhayal, bermimpi dan sebagainya. Ekspresi wajah dan gestur tubuh dominan pada karya tersebut. Simbol-simbol yang digunakan memberi pengertian dalam menyampaikan konsep atau isi karya.

Maka dalam menyampaikan pesan lewat melalui medium karya seni rupa haruslah memiliki metode agar audien atau penikmat karya seni memperoleh gagasan yang dibangun pada karya tersebut. Disamping itu tidak tertutup kemungkinan bahwa karya seni bisa menjadi multiinterpretasi, karya seni memiliki nilai yang tidak dapat

⁷ Umiarso Elbadiansyah. 2014. *Interaksionisme Simbolik Dari Era Klasik Hingga Modern*. Rajawali Pers. Jakarta, p. 237

dibatasi karena nilai itu terbangun dan akan terus berkembang seiring meningkatnya intelektual.



Gambar. 2. Paul Roden dan Valerie Lueth , *Bonfire*, 2010

Woodcut print/100, 46 x 67cm

Sumber : <https://oddoneout.hk/collections/paul-roden-valerie-lueth/products/bonfire>
(terakhir diakses 06 april 2016. 22:55)

Karya grafis Paul Roden dan Valerie Lueth yang berjudul *bonfire* tersebut merupakan referensi penulis dalam pemilihan warna pada karya penulis. Dikarenakan penggunaan dan penempatan warna yang sesuai dengan selera penulis. Gradasi warna yang digunakan menjadi ketertarikan penulis dalam berkarya yang menggunakan teknik reduksi.

Pengunaan warna dalam karya tugas akhir penulis bukan hanya sekedar pembeda antar bentuk dengan bentuk lainnya, akan tetapi warna juga sebagai simbol. Seperti penggunaan warna abu-abu yang menyibolkan ketenangan, suram, ragu-ragu, dll.

“Secara etimologis, simbol berasal dari kata Yunani *sym-ballein* yang berarti melemparkan bersama sesuatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan suatu ide. Simbol atau lambing adalah semacam tanda, lukisan, perkataan, lencana, dan sebagainya yang menyatakan suatu hal, atau mengandung maksud tertentu. Misalnya, warna putih merupakan lambang atau simbol kemakmuran, dan kopyah merupakan salah satu tanda pengenal bagi warga Negara Republik Indonesia”.⁸

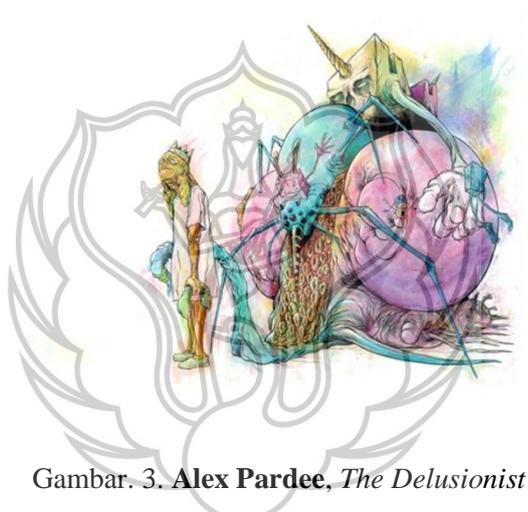
Sehingga apa yang ingin disampaikan dalam karya penulis tidak terfokus hanya pada bentuk saja, melainkan penggunaan warna juga mendukung apa maksud dari karya tersebut. Sehingga manfaat dan tujuannya tersampaikan kepada audien atau para penikmat seni.

⁸ Alex Sobur. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung. Remaja Rosda karya, p. 156

Warna merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, semangat, dan lain-lain.⁹

Setiap karya, garis yang penulis gunakan merupakan garis positif yang bertujuan untuk menciptakan volume di setiap figur yang penulis visualisasikan. Selain bertujuan untuk menciptakan volume di setiap objek, garis juga berfungsi untuk menciptakan ruang dalam setiap karya tugas akhir penulis.

Dalam karya tugas akhir ini penulis bukan mengilustrasikan kejadian yang bersinggungan dengan perilaku penulis, melainkan karya penulis lebih menitikberatkan pada ekspresi wajah dan gestur tubuh serta figur-figur imajinatif sebagai simbol yang menggunakan ide manusia dalam ekspresi perilaku sebagai dasar pemilihan objek. “Representasi dari sebuah hal ke hal lain inilah kemampuan metamorphosis yang akan memberikan intensitas dan kekayaan suatu imajinasi dalam penciptaan karya seni”¹⁰



Gambar. 3. Alex Pardee, *The Delusionist*

Giclee Print/30, 36 x 24 inci

Sumber : <http://www.zerofriends.com/shop/60-and-up/the-delusionist-36x24-print-by-alex-pardee-2/> (terakhir diakses 26 november 2015. 20:40)

Alex Pardee dengan salah satu karyanya *The Delusionist*, merupakan salah satu seniman yang menjadi acuan dan referensi fantasi penulis dalam menciptakan figur-figur imajinatif. Figur-figur dalam setiap karyanya menjadi ketertarikan tersendiri bagi penulis. Dalam mewujudkan ide penciptaan karya penulis menggunakan visual berupa figur manusia pada figur utama yang merepresentasikan ekspresi perilaku penulis sendiri. Sedangkan figur-figur imajinatif yang penulis visualisasikan merupakan representasi dari hal-hal yang mempengaruhi perilaku penulis, dan warna sebagai simbol ekspresi dari hal-hal tersebut. Sehingga yang penulis harapkan dalam penggalan visual tetap mempertimbangkan aspek ketersampaian ide dan gagasan.

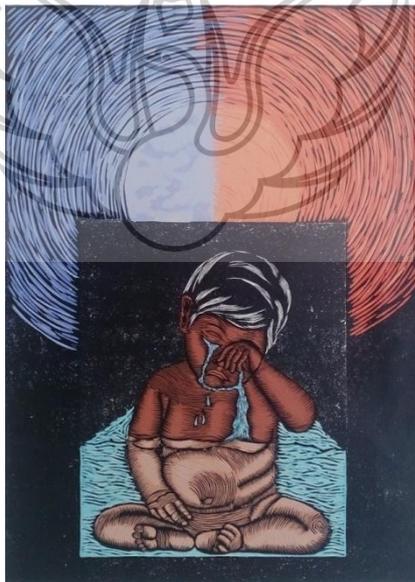
⁹ Andi Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi, p. 47

¹⁰ Francis D.k. Ching. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Erlangga. Jakarta, p. 181

Pada salah satu karya penulis, penulis menggambarkan tentang figur seorang laki-laki yang berperut buncit, sebagai representasi dari diri penulis sebagai figur utama dalam karya. Penulis menggunakan metafor berupa figur manusia yang bagian pinggul kebawah terbenam kedalam lubang, dengan tangan yang menutup kedua telinga beserta ekspresi wajah meremehkan. Dengan latar belakang berbagai figur imajinatif yang menggambarkan berbagai ekspresi serta warna yang menjadi simbol untuk memperjelas ekspresi dari setiap figur tersebut. Sesuatu yang ingin penulis sampaikan dalam karya ini merupakan sikap penulis yang sering mengabaikan perkataan maupun nasehat orang lain yang bermacam-macam, walaupun harus kembali melakukan kesalahan yang sama.

Ditinjau dari estetika tugas akhir penulis pada prinsipnya menggunakan idiom-idiom estetik antara unsur-unsur rupa berupa garis, warna, dan bentuk dengan visualisasi secara deformatif, imajinatif, dan figuratif disertai dengan penggunaan figur manusia yang memiliki kesan figuratif dan terikat pada konsep penciptaan. Penggambaran bentuk dengan imajinasi sebagai sumber ide pada prakteknya imajinasi merupakan ekspresi khayalan dari representasi bentuk-bentuk realita kemudian didramatisasi. Contohnya figur-figur pendukung pada karya penulis dengan wajah-wajah berbagai ekspresi merupakan representasi dari pikiran penulis. Secara keseluruhan penggunaan figur-figur tersebut juga menghadirkan nuansa yang penulis sadari sebagai kesan adanya kehidupan di dalam karya.

C. Hasil Pembahasan



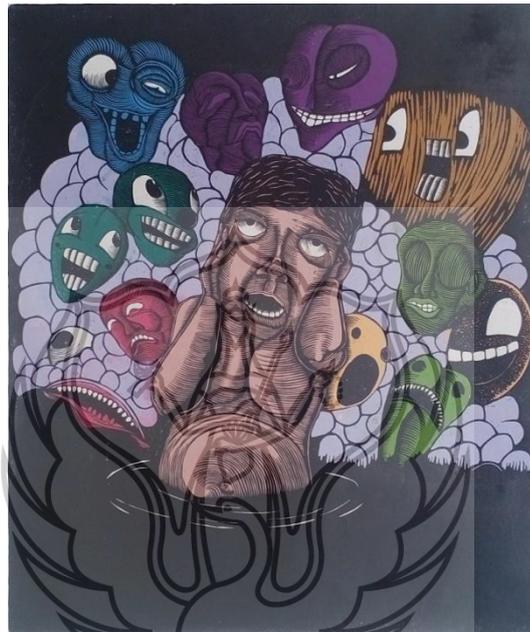
Gambar. 24. **Popi Mulyono**, *Melankolis*, 2015

MDF cut pada kertas, 70 x 50 cm

Sumber : dokumentasi penulis

Karya ini merupakan perwujudan dari perilaku yang mudah tersentuh oleh keadaan kaum marjinal, tidak peduli waktu dan tempat. Keadaan seperti ini membuat perilaku seperti anak kecil yang gampang meneteskan air mata. Sehingga, merasa

terkungkung oleh keadaan yang nyata ini dan hanya bisa bersedih melihat keadaan ini. Wujud dari problematika tersebut tergambar lewat figur anak kecil yang menangis dalam suatu ruangan kecil yang tenggelam oleh airmata, tak peduli siang maupun malam. Keadaan waktu yang menggambarkan siang dan malam divisualkan dengan latar belakang berwarna biru bergradasi menyimbolkan bulan yang berarti malam sedangkan warna jingga bergradasi menyimbolkan matahari yang berarti siang. Bentuk yang ada pada karya diwujudkan dengan metode figuratif, serta menggunakan imajinasi dan wawasan penulis tentang gestur tubuh manusia. Warna dalam karya menegaskan keadaan dan bentuk yang tergambar dalam karya.



Gambar. 25. **Popi Mulyono**, *I don't care*, 2015

MDF cut pada kertas, 60 x 50 cm

Sumber : dokumentasi penulis

Karya ini merupakan wujud dari perilaku yang tak mengindahkan perkataan maupun nasehat dari orang lain. Perilaku ini disebabkan kurangnya kepercayaan terhadap orang lain, sehingga selalu melakukan kesalahan yang sama. Problematika tersebut diwujudkan dengan figur manusia dengan ekspresi wajah tidak peduli dan tangan yang menutup telinga mengabaikan figur-figur di sekitarnya. Sehingga terjebak dalam lubang hitam yang menyimbolkan kesalahan yang berulang kali dilakukan dan akan berakibat fatal bagi diri sendiri. Warna pada figur pendukung berfungsi sebagai penanda dari sifat setiap figur yang mempengaruhi figur utama dan setiap warna mewakili sifat setiap figur sesuai dengan sifat dari setiap warna itu sendiri. Seperti warna hijau yang berasosiasi pada hijaunya alam melambangkan sesuatu keyakinan, sesuai dengan sifat dari figur tersebut yang hadir untuk meyakinkan figur utama.



Gambar. 38. **Popi Mulyono**, *stop drinking*, 2016

MDF cut pada kertas, 42,5 x 30 cm

Sumber : dokumentasi penulis

Kecanduan alkohol merupakan termasuk salah satu penyakit masyarakat yang sulit untuk diberantas. Banyak kejadian hilangnya nyawa akibat dari pengaruh alkohol dan juga banyak terjadi tindak kejahatan dibawah pengaruh minuman berakohol. Sempat menjadi salah satu dari pecandu alkohol, penulis akhirnya berusaha untuk berhenti dan menjahui segala macam jenis minuman berakohol. Untuk benar-benar berhenti dan jauh dari minuman tersebut penulis banyak menemui jalan yang berliku, dikarenakan lingkungan sangatlah berpengaruh untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam karya menggambarkan figur yang berusaha tetap menutup mulut dari pengaruh minuman berakohol sekalipun dekatnya seakan membasahi tubuh. Objek-objek tangan yang sedang memegang botol dalam karya menggambarkan pengaruh dari luar yang terus berusaha untuk menggoda. Latar belakang seperti labirin yang berbentuk lingkaran menggambarkan perjuangan penulis untuk keluar dari dunia hitam tersebut, meskipun selalu menemui jalan buntu dan hanya berputar disitu-situ saja. Warna abu-abu dalam karya menegaskan situasi dalam karya yang begitu suram, penuh karagu-raguan dan kebijaksanaan untuk benar-benar lepas dari pengaruh minuman berakohol tersebut.



Gambar. 43. **Popi Mulyono**, *mozaik*, 2016

MDF cut pada kertas, 43 x 29,5 cm

Sumber : dokumentasi penulis

Dalam kehidupan kita memiliki potongan-potongan pengalaman yang nantinya menjadi pembelajaran bagi diri sendiri. Seperti mozaik-mozaik dalam kehidupan, perubahan yang penulis alami untuk menuju kearah yang lebih baik merupakan potongan-potongan kisah yang telah dilalui. Untuk mengerti dimana kesalahan diri sendiri, penulis mencoba untuk mengumpulkan potongan-potongan tersebut sehingga menjadi satu dan mendapatkan apa yang dicari. Dalam karya menggambarkan wajah penulis yan terbagi menjadi beberapa potongan, yang berarti untuk menjadi diri sendiri seutuhnya harus mengumpulkan potongan-potongan tersebut dan menjadikannya satu sehingga terbentuk seutuhnya. Warna abu-abu dalam karya menegaskan situasi dalam karya yang penuh keragu-raguan untuk mengumpulkan potongan-potongan tersebut, dan membutuhkan kebijaksanaan untuk memilah bagian-bagian tersebut sehingga menjadi satu.

D. Kesimpulan

Karya-karya yang disajikan dalam Tugas Akhir ini berupa gambaran dari perilaku penulis sendiri. Setiap mewakili tingkah laku penulis, dikarenakan ide dan gagasan dalam Tugas Akhir ini merupakan representasi dari perilaku penulis sendiri. Ide dan gagasan ini berawal dari merantaunya penulis ke Yogyakarta untuk menuntut ilmu. Di karenakan kultur dan budaya yang berbeda, membuat awalnya penulis merasa sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan. Lambat laun problematika ini mulai teratasi dengan cara mempelajari perbedaan lingkungan di Yogyakarta dengan kampung halaman penulis, sehingga dengan mengetahui perbedaan tersebut penulis berusaha untuk merubah perilaku penulis sesuai dengan lingkungan penulis saat ini.

Bentuk yang penulis gunakan dalam karya tugas akhir ini menggunakan idiom-idiom estetik antara unsur-unsur rupa berupa garis, warna, dan bentuk dengan visualisasi secara deformatif, imajinatif, dan figuratif disertai dengan penggunaan figur manusia sebagai objek utama yang memiliki kesan figuratif. Figur manusia merupakan representasi dari diri penulis sendiri dan menggambarkan perilaku penulis sesuai dengan ide dan gagasan konsep penciptaan karya seni.

Pada proses pembuatan penulis menggunakan teknik cukil MDF (*Medium Density Fiberboard*) karena penulis menggunakan papan MDF. Pemilihan teknik ini didasarkan pada kemudahan dalam mendapatkan bahan dan alat, serta proses pengerjaan karya yang tidak terlalu memilih tempat. Penulis pada karya Tugas Akhir ini menggunakan media kertas. Pemilihan media kertas dikarenakan mengikuti kode etik grafis konvensional yang harus menggunakan kertas.

Perkembangan dalam proses yang penulis alami, penulis merasa menikmati proses dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cukil kayu tersebut. Hambatan yang penulis alami di saat proses mencetak, karena harus teliti dan sabar. Apabila terburu-buru dalam proses mencetak, hal terburuk yang pernah penulis alami di saat pencetakan warna terakhir, dikarenakan terburu-buru akhirnya media cetak kertas sobek dan berakibat berkurangnya edisi dalam cetakan karya seni grafis.

Bahan MDF yang penulis gunakan pada Tugas Akhir ini merupakan bahan yang saat ini masih tergolong mudah mendapatkannya. Dalam proses penciptaan karya seni grafis kendala yang sering penulis hadapi yaitu kehabisan papan MDF, karena pemasok papan MDF yang penulis ketahui tidak seberapa dan persediaan papan MDF tidak selalu ada. Bahan pewarna dalam karya seni grafis cukil kayu yang baunya sangat menyengat juga berpengaruh terhadap proses kerja penulis. Sampai saat ini penulis belum menemukan bahan pewarna alternatif yang baunya tidak menyengat sebagai pengganti tinta offset.

Karya-karya Tugas Akhir ini terwujud sebagai syarat meraih gelar sarjana S-1 seni rupa sekaligus peran nyata penulis dalam bidang kesenian dan kebudayaan. Meskipun masih banyak kekurangan dari berbagai aspek, baik gagasan / konsep maupun teknik, semoga hal ini dapat dijadikan pembelajaran untuk dipelajari di kemudian hari khususnya bagi penulis. Penulis berharap karya ilmiah ini mampu menjadi wacana seni rupa dengan nilai positif yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

E. Daftar Pustaka

- D.K. Ching, Francis. 2002. *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta : Erlangga
- Elbadiansyah, Umiarso. 2014. *Interaksi Simbolik dari Era Klasik hingga Modern*. Jakarta : Rajawali Pers
- Husamah. 2015. *Kamus Psikologi Super Lengkap*. Yogyakarta : Andi Publisher
- Iwan Saidi, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta : Isackbook
- Kusrianto, Andi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi

- Raho, Bernard. 2014. *Sosiologi*. Yogyakarta : Ledalero
- Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni Rupa, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta : Saku Dayar Sana
- W. Sarwono, Sarlito. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta : Rajawali Pers
- Yusuf, Yusman. 1991. *Psikologi Antar Budaya*. Bandung : Remaja Rosdakarya

