

A. Judul : KEANEKARAGAMAN MANUSIA
B. Abstrak

Oleh

Ignatius Aditya Pratama

(NIM. 0811893021/SG)

Manusia adalah makhluk dengan segala keunikan dan keistimewaan, yang senantiasa memiliki kemampuan dalam cipta, rasa, dan karsa. Sejak lahir manusia dibekali dengan panca indera dan akal budi sebagai cara untuk menikmati, menyentuh setiap fenomena kehidupan yang senantiasa merasuk dalam pikiran dan menjadi bahan untuk direnungkan dalam upaya menjawab berbagai macam persoalan.

Otak pada setiap manusia tidak hanya dipenuhi dengan pikiran semata, melainkan merupakan rangkaian memori yang mengisahkan tentang kenangan dan pengalaman pada masa lalu, baik yang bersinggungan secara langsung ataupun yang berasal dari manusia lainnya. Pengalaman di masa lalu pastinya menyisakan kesan tersendiri yang kemudian menjadi potensi untuk mengolah sebuah gagasan dengan daya imajinasi dan kreatifitas sehingga gagasan tersebut bisa diekspresikan dan dikomunikasikan kepada manusia lainnya.

Pengalaman tentang keanekaragaman manusia tidak habisnya menghadirkan berbagai macam persoalan yang menyita perhatian untuk direnungkan. Kali ini persoalan tersebut menjadi gagasan yang akan dikembangkan dengan imajinasi dan kreativitas menjadi sebuah ide penciptaan karya seni grafis.

Pada konsep visual, secara kuat menampilkan figur-figur manusia yang divisualkan dengan berbagai macam bentuk fisik yang beragam antara figur satu dengan lainnya sebagai representasi dari keanekaragaman manusia. Secara teknik, karya tersebut menggunakan cetak tinggi (*hardboardcut*) dengan menggunakan berbagai macam warna sehingga konsep tentang keanekaragaman manusia bisa tersampaikan.

Kata kunci: Manusia, pengalaman, *hardboardcut*.

ABSTRACT

Human is a creature created with its characteristic and abilities to think, feel, and act. Besides, every human has five senses and common sense as well to have contemplation, answer various questions, and solve many problems.

Human brain is not only filled with thoughts but also memories which tell about past experiences; whether it came from self-experienced or others' experience. Past time experiences leave memories and impression for every human. It is also able to trigger and create an idea which is able to be expressed and delivered to others.

Human diversity creates a number of issues to be considered and concerned. In this occasion, those issues in human diversity become an idea which will be developed with creativity and imagination and use it in the creation of graphic arts

In the visual concept, human figures are visualized in various physical forms from one to another in order to represent human diversity. Technically, the implementation of the artworks will use hardboardcut technique and various color as well. The using of various colors in the artworks symbolizes the concepts of human diversity.

C. Pendahuluan

Manusia pada dasarnya dikodratkan sebagai makhluk sosial, yang selalu membutuhkan antara orang satu dengan yang lain, berinteraksi dan bermasyarakat. Namun kadangkala dalam berbagai interaksi sosial yang terjadi, muncul pertentangan dan perselisihan yang menimbulkan perasaan tidak nyaman, khawatir maupun cemas. Perasaan cemas dan gelisah tersebut adalah bentuk-bentuk emosi yang kemudian muncul dalam sikap, perilaku, dan ekspresi.

Sikap dan perilaku adalah respon mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, kecenderungan perilaku terhadap manusia atau sesuatu yang dihadapi, bukan terhadap diri sendiri. Pandangan dan perasaan kita terpengaruh oleh kenangan akan masa lalu, yang membekasa dalam ingatan dan menjadi kesan pada masa kini.

C.1.Latar Belakang

Gagasan ini berawal dari perasaan menggelitik yang dialami oleh penulis ketika dihadapkan dengan berbagai persoalan tentang perbedaan dan keunikan manusia. Ketika penulis sedang berdiskusi bersama teman-teman maupun saudara membahas tentang manusia dengan segala keanekaragamannya, ada banyak hal menarik yang dipelajari penulis. Adanya perbedaan dalam menyikapi keanekaragaman pada setiap manusia seringkali menghadirkan konflik yang seharusnya tidak terjadi. Perasaan menggelitik yang seringkali mengganggu dan meresahkan pikiran kemudian membuat penulis semakin memahami tentang beberapa hal, bahwa tidak semua orang bisa atau memiliki kapasitas yang sama dalam menanggapi berbagai macam hal secara positif dengan pola pikir yang luas. Penulis juga semakin menyadari bahwa tidak semua pendapat, gagasan, pola pikir ataupun sudut pandang seorang bisa diterapkan terhadap orang lain.

Adapun ide yang penulis angkat dari fenomena yang berasal dari informasi berita, meliputi berita dari surat kabar, televisi, media sosial ataupun dari orang-orang di sekitar penulis. Berbagai macam masalah tentang manusia dan keanekaragamannya tidak pernah luput dari perhatian media massa. Hal ini menjadi keprihatinan bagi penulis karena duduk perkara dari berbagai macam masalah tersebut tidak mengalami banyak perubahan dari masa lampau sampai pada hari ini. Sampai pada detik ini, konflik yang disebabkan karena perbedaan agama adalah hal yang tidak bisa dilewatkan baik di surat kabar maupun di televisi. Perang saudara atau perang antar suku yang berpotensi mengakibatkan perpecahan seperti yang sudah terjadi sebelumnya di benua Eropa dan benua Afrika. Konflik yang disebabkan karena perbedaan ras atau suku bangsa masih saja terjadi dan tidak dipungkiri lagi bahwa kita masih belum bisa menghargai perbedaan tersebut. Kaum wanita yang belum mendapatkan haknya secara optimal, terbukti dari deretan kasus kekerasan dan pelecehan yang menimpa kaum wanita.

Sebagai makhluk sosial, tentunya manusia perlu menyadari bahwa masih belum bisa sepenuhnya hidup dalam masyarakat yang beranekaragam. Bersikap arif dalam pikiran dan perbuatan, pola pikir yang luas, menerima, menghargai adalah beberapa hal yang terkadang hilang ketika dihadapkan dengan keanekaragaman manusia. Penulispun menyadari bahwa tidak semua orang sanggup untuk bersikap demikian, karena penulis sendiri pernah mengalaminya. Cara berpikir positif dan cara pandang yang lebih luas merupakan hal yang bisa memicu atau menjadi awal terjadinya interaksi positif. Menurut penulis jika setiap manusia memiliki sikap terbuka, toleransi, cara pandang atau pola pikir luas dalam menanggapi keanekaragaman manusia, peluang terjadinya konflik bisa dihindari, walaupun sebenarnya penulis juga tidak memungkiri bahwa tidak mudah juga untuk menemukan solusi yang tepat untuk meredam konflik yang berhubungan dengan manusia dan keanekaragamannya. Tetapi bukanlah suatu hal yang sulit untuk menjadi individu yang arif dalam pikiran dan perbuatan. Perbedaan seharusnya menjadi bumbu-bumbu dalam menjalin romantisnya berkehidupan dengan sesama manusia dan membuat dunia ini menjadi lebih berwarna.

C.2.Rumusan / Tujuan

1. Bagaimanakah kondisi keanekaragaman manusia dielaborasi atau dijelaskan sebagai konsep penciptaan?
2. Melalui bentuk seperti apakah keanekaragaman manusia dalam masyarakat diwujudkan secara visual?
3. Apakah media dan teknik yang sesuai untuk memvisualkan keanekaragaman manusia dalam karya seni grafis?

C.3.Teori dan Metode

A.Teori

Perbedaan adalah suatu hal yang berbeda dengan hal lainnya. Jika dikaitkan dengan manusia maka pengertiannya menjadi hal yang membuat manusia yang satu berbeda dengan manusia lainnya. Menurut penulis perbedaan adalah segala hal yang ada pada setiap manusia dimana hal tersebutlah yang membedakan antara manusia satu dengan manusia yang lainnya. Setiap manusia yang dilahirkan ke dunia tentu memiliki keunikan, tidak ada yang sama antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Setiap manusia memiliki ciri-ciri unik yang melekat pada diri mereka masing-masing, bahkan ketika bayi terlahir kembarpun bisa ditemukan adanya perbedaan dalam diri mereka. Ketika membahas tentang manusia dengan segala perbedaannya, tentunya ada banyak hal yang membedakan antara manusia yang satu dengan manusia lainnya seperti; jenis kelamin, *gender*, ras, suku bangsa, bahasa, agama, ilmu pengetahuan, kebudayaan, lapisan sosial, pola pikir, cara pandang akan suatu hal, selera dan sebagainya. Secara garis besar manusia dibedakan dari jenis kelamin, ras, gender, suku bangsa, dan kebudayaan.

Keanekaragaman manusia tidak selamanya ditimbulkan karena adanya perbedaan ras, suku bangsa ataupun kebudayaan. Walaupun memiliki kesamaan ras, suku bangsa maupun kebudayaan, setiap manusia senantiasa dapat dibedakan dengan manusia lainnya. Sebagai contoh, adanya keanekaragaman pada ras mongoloid yang bisa dilihat dari perbedaan jenis rambut, bentuk hidung, bentuk mata, bentuk telinga, bentuk mulut, bentuk alis, dan sebagainya. Adapun contoh lain, misalnya, dalam sebuah keluarga dimana anggotanya

menganut agama yang sama. Tentunya antara setiap anggota keluarga juga terdapat adanya perbedaan seperti; kepribadian, selera, cara berpikir, sudut pandang, dan sebagainya. Adanya keanekaragaman manusia juga ditimbulkan karena perbedaan aspek-aspek psikologis yang ada pada setiap manusia.

Bagi penulis sendiri, adanya keanekaragaman manusia di dalam sebuah masyarakat senantiasa menghadirkan hal-hal atau fenomena-fenomena yang menarik. Fenomena-fenomena tersebut tentunya bisa dirasakan, sebagai contoh, perayaan tahun baru Imlek untuk penduduk berketurunan etnis Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Tahun baru Imlek seringkali dimeriahkan dengan pesta kembang api, tarian barong sai, seni pertunjukan khas Tionghoa, dsb. Tidak hanya penduduk dengan keturunan etnis Tionghoa saja yang terlibat dalam suka cita perayaan tahun baru Imlek, karena penduduk setempat yang bukan keturunan etnis Tionghoa tentunya ikut merayakan dan terlibat dalam suka cita dan kemeriahan pesta pora tahun baru Imlek.

Fenomena serupa juga terjadi dalam dunia pendidikan. Pertukaran pelajar antar negara yang tidak hanya memfokuskan dalam pendidikan semata, namun adanya upaya untuk saling mengenal kebudayaan masing-masing negara. Pelajar dari masing-masing negara dapat merasakan pengalaman baru dalam proses belajar dan proses berkebudayaan. Sebagai contoh, di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang sering mendapatkan kesempatan bisa berinteraksi dengan mahasiswa-mahasiswa dari luar negeri seperti Hungaria, German, China, Thailand, dsb. Mahasiswa-mahasiswa dari luar negeri tersebut tidak hanya mendapatkan hal baru dalam dunia seni, tetapi juga berkesempatan untuk mengenal dan merasakan berbagai macam kebudayaan di Yogyakarta.

Penulispun kemudian menyadari bahwa adanya keanekaragaman manusia tidak selamanya menghadirkan fenomena-fenomena menarik yang menghadirkan keindahan dalam kehidupan manusia, karena pada kenyataannya perbedaan tersebut seringkali melatarbelakangi terjadinya konflik. Perbedaan cara berpikir pada setiap manusia terutama dalam menyikapi keanekaragaman ternyata berpotensi menjadi penyebab atau pemicu terjadinya konflik. Hingga saat inipun masih banyak terjadi konflik dalam kehidupan manusia yang dilatarbelakangi oleh keanekaragaman manusia. Permasalahan atau konflik klasik masih saja terjadi bahkan di era yang sudah semaju ini, seperti konflik antar agama, konflik ras, konflik suku bangsa, konflik gender, dan sebagainya.

Penulis pun memaknai bahwa dalam mengamati dan memandang keanekaragaman manusia pada akhirnya memunculkan romantisme akan keadaan yang damai dan rukun. Masyarakat yang damai adalah masyarakat dimana setiap individu di dalamnya sanggup melakukan proses penyesuaian-penyediaan terhadap keanekaragaman manusia, saling bersinergi menyajikan satu harmoni. Selanjutnya dapat terwujud hubungan kekeluargaan, sikap toleransi, menghormati, dan menghargai antar setiap individu menjadi semakin kuat sehingga konflik-konflik yang telah penulis uraikan sebelumnya merupakan hal yang tidak perlu terjadi. Hal-hal seperti inilah yang pada akhirnya menarik perhatian penulis untuk diekspresikan ke dalam karya seni grafis.

B. Metode

Penulis mewujudkan ide (abstrak) menjadi bahasa visual salah satunya dengan penggambaran figur-figur. Referensi visual yang menjadi acuan dalam penggambaran tokoh tersebut diperoleh dari tokoh-tokoh komik *One Piece*, salah satu komik Manga Jepang karya Eiichiro Oda. Komik ini menceritakan sebuah dunia dengan beberapa kepulauan dimana di dalamnya terjadi pergolakan antara masyarakat biasa, bajak laut dan pemerintahan dunia.

Setiap tokoh dalam komik ini divisualkan dengan bentuk-bentuk yang imajinatif yang kemudian menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis sebagai acuan dalam menciptakan sebuah karya visual. Berikut penulis lampirkan beberapa gambar dari komik *One Piece* sebagai referensi visual dalam karya seni grafis.



Gambar 1. *Franky*, tokoh dalam komik *One Piece*
sumber: www.fairytailbase.com
(diunduh pada hari Rabu, tanggal 8 April 2015, jam 20.55 WIB)

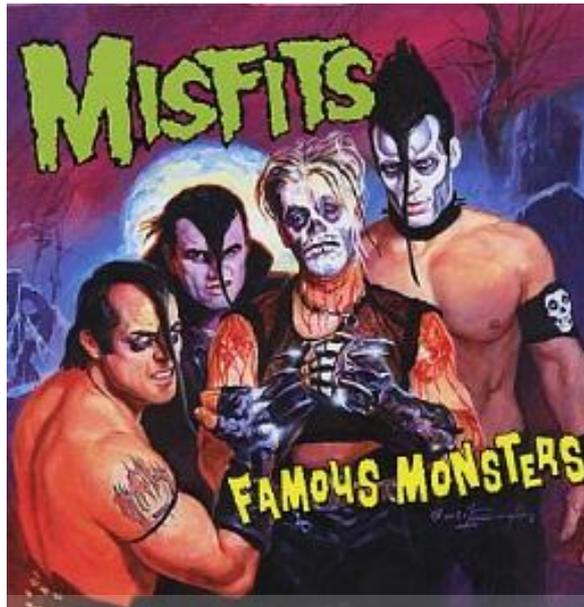
Warna, bentuk hidung, bentuk telinga, dan bentuk rambut adalah aspek-aspek visual yang ada pada tokoh *Franky* yang menjadi acuan dan kemudian diadopsi gaya dan bentuknya.



Gambar 2. *Eustass Kid*, tokoh dalam komik *One Piece*
sumber : www.millenniumforums.com
(diunduh pada hari Rabu, tanggal 8 April 2015, jam 21.02 WIB)

Warna, bentuk mata, bentuk mulut, dan bentuk muka adalah aspek-aspek visual yang ada pada tokoh *Eustass Kid* yang menjadi acuan dan kemudian diadopsi gaya dan bentuknya.

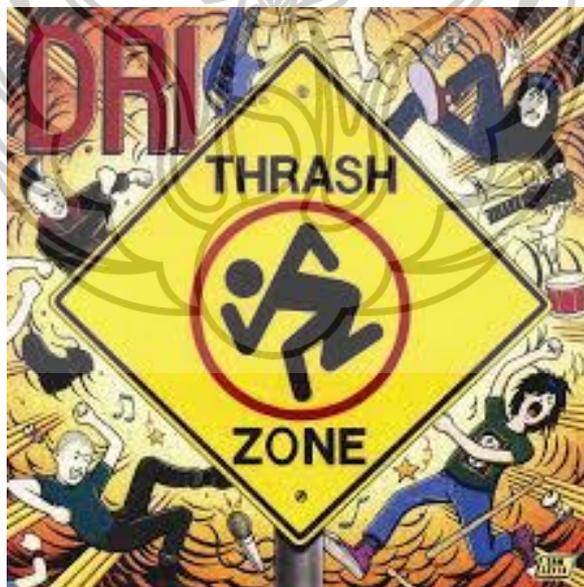
Selain dari komik *One Piece*, penulis juga terinspirasi dari *cover* kaset band-band dari luar negeri seperti ; The Misfits, D.R.I, NOFX, MXPX, dan sebagainya. Hal ini dilatarbelakangi dari kegemaran penulis terhadap musik-musik dengan ketukan atau tempo yang cepat terutama musik punk dan metal. Kedua aliran musik ini memiliki beberapa kemiripan yaitu ; ketukan dan tempo yang cepat, mengusung tema-tema yang sarat dengan kritik sosial, politik, kemanusiaan, dsb. Berikut penulis lampirkan beberapa contoh *cover* kaset sebagai referensi visual.



Gambar 3. Salah satu *cover* kaset dari The Misfits
sumber : hangout.altsounds.com

(diunduh pada hari Kamis, tanggal 9 April 2015, jam 15.58 WIB)

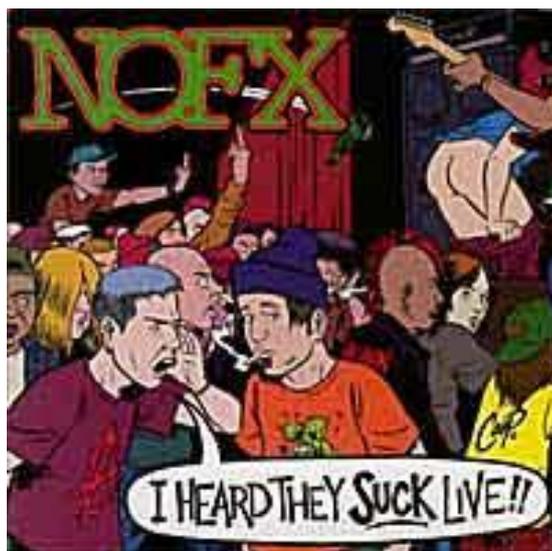
Bentuk-bentuk rambut, bentuk celana, dan penempatan tokoh adalah aspek-aspek visual yang terdapat pada *cover* kaset Misfits yang menjadi acuan dan kemudian diadopsi gaya dan bentuknya.



Gambar 4. Salah satu *cover* kaset dari D.R.I
sumber : www.wonderingsound.com

(diunduh pada hari Kamis, tanggal 9 April 2015, jam 16.08 WIB)

Warna dan bentuk-bentuk tubuh pada tokoh-tokoh yang terdapat dalam *cover* kaset D.R.I adalah aspek-aspek visual yang menjadi acuan yang kemudian diadopsi oleh penulis dalam proses berkarya.



Gambar 5. Salah satu *cover* kaset dari NOFX
sumber : www.nofxofficialwebsite.com

(diunduh pada hari Kamis, tanggal 9 April 2015, jam 16.13 WIB)

Bentuk-bentuk tubuh dan penempatan tokoh-tokoh yang terdapat dalam *cover* kaset NOFX adalah aspek-aspek visual yang kemudian diadopsi oleh penulis dalam proses berkarya.

Penulis mewujudkan aspek-aspek visual dari tokoh-tokoh *One Piece* dan *cover* kaset ke dalam sebuah karya dengan bentuk-bentuk naratif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, narasi memiliki arti sebagai penceritaan suatu cerita atau kejadian.¹ Pengertian tersebut menjelaskan bahwa karya-karya penulis mengandung sebuah cerita tentang suatu hal atau kejadian yang berhubungan dengan keanekaragaman manusia, dimana kejadian-kejadian tersebut dialami oleh penulis sendiri dan kemudian dicurahkan ke dalam bahasa visual. Selain bentuk-bentuk naratif, penulis juga menggunakan bentuk-bentuk ilustratif dalam membuat sebuah karya. Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar untuk membantu memperjelas paparan.² Pengertian tersebut menjelaskan bahwa karya-karya penulis bersifat menjelaskan kondisi atau keadaan tentang keanekaragaman manusia.

Untuk mewujudkan ide ke dalam bahasa visual penulis senantiasa menggunakan unsur-unsur seni rupa dalam pembentukan sebuah karya. Unsur seni rupa bisa diartikan sebagai elemen-elemen yang digunakan dalam membentuk sebuah karya seni visual. Berikut akan dijelaskan mengenai unsur-unsur seni rupa yang penulis pakai dalam membentuk sebuah karya seni visual.

Unsur garis bisa disebut sebagai elemen penting dalam membentuk sebuah karya visual. Garis dapat diartikan sebagai batas suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa.³ Garis terdiri dari berbagai macam bentuk, yaitu ; garis lurus (horizontal, vertikal, dan diagonal), garis lengkung, garis majemuk (garis zig-zag dan garis berombak lengkung), garis gabungan (kombinasi antara garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk). Pada karya seni grafis, penulis membentuk sebuah garis menggunakan pisau cukil. Pisau cukil berfungsi untuk membentuk sebuah bidang dan sebagai goresan-goresan yang sangat identik dengan kekhasan visual seni grafis.

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), p.683

² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), p.372

³ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana* (Yogyakarta : Jalasutra, 2010), p.87

Unsur rupa selanjutnya adalah unsur bentuk. Bentuk merupakan kombinasi dari garis dan titik yang kemudian membentuk sebuah bidang. Dalam proses berkarya, penulis menggunakan unsur bentuk untuk mewujudkan bentuk-bentuk seperti ; figur manusia, bentuk mata, hidung telinga, rumah, pohon, awan, dan sebagainya.

Unsur rupa selanjutnya adalah unsur warna. Warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.⁴ Unsur warna merupakan unsur penting dalam membentuk sebuah karya seni visual dikarenakan warna dapat digunakan seperti halnya sebuah bahasa. Hal tersebut dapat dilihat dari karakter yang dimiliki masing-masing warna. Sebagai contoh, adalah warna hitam yang identik dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, misteri, teror, dan kesuraman.⁵ Penulis menggunakan unsur warna sebagai representasi dari tema keanekaragaman manusia yang diwujudkan dengan berbagai macam warna yang digunakan dalam setiap karya.

Segi komposisi, agar karya terlihat menarik harus memiliki *point of interest* yang diwujudkan dengan memperhatikan tokoh utama, objek-objek pendukung, dan latar belakang karya. Tokoh utama dalam sebuah karya harus lebih dominan karena merupakan pusat perhatian dan daya tarik dari suatu karya yang dapat diwujudkan dengan menggunakan dominasi kontras *discord*. Kontras *discord* (kontras berselisih) adalah jenis dominasi yang menggunakan kontras raut dan kontras warna.⁶ Kontras raut merupakan kontras bentuk apabila kedua bentuk tersebut tidak memiliki hubungan seperti kontras antara segitiga dan lingkaran. Kontras warna merupakan kontras warna antara dua warna yang saling bertentangan seperti warna merah dan hijau.

Penulis menggunakan simbol-simbol sebagai penguat gagasan dalam karya seperti simbol perdamaian, simbol feminisme, simbol agama-agama dunia, dan sebagainya. Adapun pengertian simbol yang bisa diartikan sebagai berikut :

Simbol bisa diidentifikasi sebagai kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Sebagai kata benda simbol dapat berupa barang, objek, tindakan, dan hal-hal yang konkret lain. Sebagai kata kerja simbol berfungsi menggambarkan, menyinari, menyelubungi, menggantikan, menunjukkan, menandai, dan seterusnya. Sebagai kata sifat simbol berarti sesuatu yang lebih besar, lebih tinggi, sebuah kepercayaan, nilai, prestasi, dan lain sejenisnya.⁷

Untuk mewujudkan konsep di atas ke dalam bentuk seni grafis, penulis menggunakan teknik cetak cukil kayu atau *hardboard cut print*, dengan teknik reduksi dimana dalam prosesnya penulis mencetak dari warna pertama hingga warna terakhir dalam satu media *matriks* atau *klise master* yaitu *hardboard*. Pada kesempatan ini penulis menggunakan sistem konvensional seni grafis yaitu dengan mencetak beberapa edisi menggunakan media kertas. Teknik cetak cukil kayu dipilih sebagai proses berkarya seni grafis dikarenakan oleh karakter garis yang terbentuk karena pisau cukil itu sendiri. Menurut penulis teknik cukil kayu dapat menghasilkan karakter garis yang unik, dan juga garis-garis yang terbentuk karena ketidaksengajaan penulis ketika melakukan proses mencukil, dimana garis-garis tersebut justru menimbulkan karakter visual yang estetik.

Bagi penulis referensi karya sangat dibutuhkan, karena dengan karya-karya yang diciptakan oleh orang lain, wawasan penulis dapat bertambah baik dalam meningkatkan skill/ teknik maupun dalam proses mengeksplorasi tema, sehingga karya-karya yang dihasilkan penulis lebih berkualitas baik secara teknik maupun tema dimasa yang mendatang.

⁴ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana* (Yogyakarta : Jalasutra, 2010), p.11

⁵ *Ibid.*,p. 50

⁶ *Ibid.*,p. 226

⁷ Acep Iwan Saidi, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia* (Yogyakarta : ISACBOOK, 2008), p. 29

C.Hasil Pembahasan



Gambar 26. *Shine Bright Like A Diamond*, 2014
Cetak tinggi pada kertas, edisi ke-2 dari 2 cetakan, 55 x 47,5 cm

Perbedaan adalah sebuah keindahan seperti halnya pelangi yang terdiri dari berbagai macam warna. Bayangkan jika pelangi hanya terdiri dari satu macam warna saja, belum tentu bisa dikatakan sebagai sebuah keindahan. Seperti halnya kehidupan manusia, yang akan terasa membosankan jika di dunia ini hanya terdiri dari satu macam ras manusia saja.

Karya di atas menggambarkan figur-figur manusia yang memiliki satu kesamaan dimana salah satu figur mencoba untuk membuka tubuhnya untuk mendapatkan dirinya yang baru dan berlian yang bersinar di dadanya. Visualisasi tersebut merupakan representasi dari pendapat penulis bahwa setiap individu tidak perlu khawatir untuk menjadi pribadi yang berbeda, melawan arus, dan menunjukkan pada dunia tentang keistimewaannya.



Gambar 23. *360 Degree*, 2014
Cetak tinggi pada kertas, edisi ke-2 dari 2 cetakan, 62,5 x 40,5 cm

Manusia adalah makhluk yang dikaruniai dengan kemampuan berpikir, dan kemampuan berpikir antara manusia yang satu dengan manusia lainnya belum tentu sama.

Visualisasi karya di atas menggambarkan figur manusia dimana pada bagian kepala terdapat tiga muka yang menghadap arah yang berbeda. Ide visual tersebut merupakan imajinasi penulis tentang manusia yang dapat melihat ke semua arah walaupun hanya dengan satu kepala. Bentuk visual dari karya di atas merupakan metafora tentang individu yang sanggup menyikapi berbagai fenomena di sekitarnya secara luas dan tidak hanya dari satu sisi sudut pandang saja. Penulis berpendapat bahwa manusia yang arif adalah manusia yang memiliki cara berpikir yang luas, positif, dan tidak hanya condong pada satu sudut pandang ketika menyikapi suatu permasalahan.



Gambar 29. *Jackie The 42*, 2014
Cetak tinggi pada kertas, edisi ke-2 dari 2 cetakan, 50 x 40 cm

Karya ini terinspirasi dari sebuah film dengan judul “42” yang mengisahkan seorang olahragawan Afrika-Amerika bernama *Jack Roosevelt Robinson* yang bermain dalam *Major League Baseball*. Karirnya harus dimulai dengan berat karena persoalan rasisme. Sikap tidak pantang menyerah karena rasisme dibuktikannya dengan penghargaan *Rookie of The Year* di tahun 1947, menjadi bintang pada musim-musim berikutnya. *Robinson* sukses membawa *Brooklyn Dodgers* menjadi juara mengalahkan *New York Yankees* di tahun 1955. Pada tahun 1997 *Major League Baseball* secara umum mengumumkan bahwa nomor 42 milik *Robinson* dipurnabaktikan. Hingga kini penghormatan diberikan kepadanya pada tanggal 15 April sebagai “*Jackie Robinson Day*” dimana semua pemain pada setiap tim menggunakan nomor punggung 42. Dari kisah *Robinson*, penulis kemudian beranggapan alangkah indahnya dunia ini jika terdapat orang-orang seperti seorang *Jack Roosevelt Robinson*.



Gambar 30. *Drunkard Peace*, 2014
Cetak tinggi pada kertas, edisi ke-2 dari 2 cetakan, 50 x 40 cm

Suatu hal yang positif tidak selamanya terjadi dari hal-hal yang dianggap baik oleh masyarakat pada umumnya, karena menurut penulis ada hal-hal yang sifatnya positif namun justru terjadi dari hal-hal yang dianggap buruk oleh masyarakat umum.

Visualisasi dari karya ini merupakan pengalaman pribadi penulis tentang stigma negatif dari minuman beralkohol. Menurut penulis minuman beralkohol tidak selamanya berujung ke hal-hal negatif. Minuman beralkohol ternyata juga bisa digunakan sebagai sarana integrasi dan mempererat tali persaudaraan, seperti yang dialami bersama teman-teman di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dimana mahasiswanya terdiri dari berbagai macam suku dan kebudayaan.

E. Kesimpulan

Karya seni merupakan bentuk ekspresi dari gagasan yang dimiliki penulis, oleh karena itu tidak bisa dipisahkan antara aspek ide dan visual dalam mewujudkannya. Berbagai macam cerita, kejadian, dan pengalaman pada masa sebelumnya tidak hanya tersimpan sebagai kenangan dalam memori otak saja namun merupakan pemicu dari lahirnya sebuah ide atau

gagasan. Kegelisahan seputar fenomena-fenomena yang berhubungan dengan manusia menjadi sumber gagasan yang kemudian diwujudkan ke dalam bentuk karya seni cetak grafis.

Keanekaragaman manusia adalah tema yang diangkat oleh penulis dalam Tugas Akhir ini, sebagai wujud dari gagasan penulis dalam menyikapi fenomena-fenomena seputar perbedaan-perbedaan manusia baik yang terjadi pada masa sebelumnya maupun pada masa kini. Figur-figur manusia ditampilkan sebagai objek utama dalam setiap karya yang penulis ciptakan, karena manusia sendiri merupakan pelaku utama dari fenomena keanekaragaman tersebut.

Proses mengolah ide hingga akhirnya karya-karya ini dibuat semakin mendorong penulis untuk menambah wawasan. Perlunya referensi dari berbagai macam sumber memicu penulis untuk lebih memahami hal-hal yang bersangkutan dengan keanekaragaman manusia itu sendiri, dan tentunya proses ini sangat dinikmati oleh penulis. Proses ini membuat penulis lebih memahami tentang bagaimana menyikapi perbedaan-perbedaan dan upaya apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan sebuah keharmonisan pada masyarakat majemuk. Keanekaragaman manusia harus disikapi sebagai suatu keindahan, bukan sebagai suatu hal yang memiliki potensi memicu terjadinya konflik.

Pada tahap perwujudan ide menjadi karya-karya seni cetak grafis, ada beberapa karya yang dianggap cukup baik dan kurang baik oleh penulis. Karya yang menurut penulis cukup baik adalah karya dengan judul "*Drunkard Peace*", ukuran 50 cm x 40 cm. Karya ini cukup berkesan bagi penulis karena merupakan perwujudan ide dari pengalaman pribadi yang mengandung kontraksi antara suatu hal yang dianggap baik atau buruk.

Karya yang menurut penulis kurang baik adalah karya dengan judul "*Beware*", ukuran 61 cm x 45 cm. Karya ini tidak sesuai dengan yang penulis harapkan dari segi visualisasi, pewarnaan, dan teknik. Sebuah proses berkarya yang dinilai kurang baik hendaknya menjadi proses pembelajaran berharga bagi penulis supaya lebih sabar dan matang dalam mewujudkan gagasan ke dalam karya.

Penulis menyadari bahwa penulisan dan karya-karya seni cetak grafis dengan tema Keanekaragaman Manusia ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai bahan evaluasi demi kemajuan pribadi untuk lebih berkontribusi dalam dunia seni rupa khususnya seni cetak grafis. Dengan segala kekurangan dalam Tugas Akhir ini, penulis berharap bahwa laporan ini mampu memenuhi persyaratan guna menyelesaikan studi seni rupa murni dan juga dapat bermanfaat sebagai referensi dalam dunia seni rupa Indonesia.

F. Daftar Pustaka

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995

Fakih, Dr. Mansur, *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998

Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Aksara Baru, 1979

Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013

Mahmud, Choirul, *Pendidikan Multikultural*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013

Jatmiko, Y. Sari, *Pendidikan Multikultural Yang Berkeadilan Sosial*, Yogyakarta: Dinamika Edukasi Dasar, 2006

Parekh, Bikhu, *Rethinking Multiculturalism*, Yogyakarta: PT Kanisius, 2008

Ebdi Sanyoto, Sadjiman, *Nirmana*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010

Feldman, Edmund Burke, *Art as Image and Idea*, terjemahan SP Gustami, Yogyakarta, 1990

John Ross, etc, *The Complete Printmaker*, New York: The Free Press, 1991

Iwan Saidi, Acep, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: ISACBOOK, 2008

