

A. JUDUL: MANUSIA SEMU**B. ABSTRAK**

Oleh:

Dedik Johannes**NIM 1112238021****Abstrak**

Tugas Akhir ini mengangkat tentang problematika manusia dan peran dan kepura-puraan yang dirangkum dalam judul Manusia Semu serta divisualisasikan kedalam bentuk karya seni grafis dengan memperhatikan kaidah-kaidah seni grafis konvensional. Berawal dari rasa penasaran tentang apa dan siapa manusia itu? Kemudian menjadi sebuah pengamata terhadap sikap dan perilaku manusia dalam berinteraksi. Rasa penasaran mengenai diri manusia menjadi hal yang menantang untuk dipelajari sebagai upaya dalam memahami kodrat manusia sejati. Hal tersebut kemudian dijadikan ide dalam berkarya seni.

Manusia Semu merupakan bentuk-bentuk problematika manusia dengan sikap, perilaku, atau bahasa yang tampak seperti asli atau sebenarnya padahal sama sekali bukan yang asli (penuh kepura-puraan). Bagaimana manusia berinteraksi, bagaimana manusia berkomunikasi serta bagaimana manusia berperilaku ataupun bersikap dalam sebuah peran yang dimainkan atau berpura-pura dalam menyikapi peristiwa maupun kondisi yang dihadapi.

Manusia lahir dengan dimensi hakikat manusia tetapi dalam wujud potensi, belum teraktualisasi menjadi wujud kenyataan. Dari kondisi potensi menjadi wujud aktualisasi terdapat proses yang mengundang pendidikan untuk berperan dalam mengembangkan dirinya. Penulis meyakini setiap manusia memiliki potensi-potensi yang baik namun perlu proses pendidikan untuk memunculkan unsur kebaikan pada dirinya. Meskipun pendidikan tersebut pada dasarnya baik tetapi pelaksanaannya terjadi mungkin terjadi kesalahan-kesalahan atau bisa disebut dengan salah didik. Hal tersebut dapat terjadi karena pendidik adalah manusia biasa yang tidak terlepas dari kesalahan-kesalahan. Hal ini juga diungkapkan dalam teori psikologi humanistik Abraham Maslow bahwa pada dasarnya manusia memiliki potensi-potensi yang baik minimal lebih banyak baiknya dari pada buruknya.¹

Secara umum hampir semua manusia adalah semu bahkan sejak usia anak-anak telah diajarkan berpura-pura dan berperilaku tidak apa adanya. Sehingga kebiasaan tersebut menjadi hal yang wajar dan semakin kompleks. Melalui bahasa

¹ Helen Graham, *Psikologi Humanistik Abraham Maslow (konteks sosial budaya dan sejarah)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009. p 34

verbal maupun *non-verbal* manusia dapat memanipulasi pesan yang disampaikan. Misalnya dalam penggunaan majas manusia dapat menyampaikan pernyataan dan kenyataan yang berlainan untuk tujuan tertentu. Sebagai contoh dalam penggunaan majas hiperbola manusia melakukan penyangatan bahasa untuk menyanjung perasaan seseorang. Apa yang diucapkan manusia kerap berlainan dengan apa yang dilakukan secara *non-verbal* untuk tujuan tertentu. Ketidak jelasan tersebut meliputi problematika manusia yang direpresentasikan kedalam simbol dan bahasa visual.

Pengalaman memperhatikan perilaku manusia terlebih pada perilaku yang bukan sebenarnya menjadikan semakin penasaran sekaligus tertarik sehingga menjadi inspirasi untuk menghadirkan dan memvisualkan ke dalam bentuk karya seni grafis. Hasil pengamatan terhadap manusia yang bersifat unik dalam mengolah sikap agar hal yang sebenarnya tak tersampaikan dalam berinteraksi. Hal ini berusaha diwujudkan dengan figur manusia yang dideformasi sekaligus dikombinasikan dengan bentuk lain dengan tujuan mewakili hasil pengamatan atau ide yang diterima. Berdasar pemaknaan simbol secara personal dan diperkuat dengan berbagai sumber referensi serta pengamatan sehingga mendorong penulis untuk memvisualkan konsep manusia semu melalui karya seni. Konsep penciptaan merupakan sesuatu yang diabstraksikan ke dalam karya seni. Konsep dibentuk serta disusun dari adanya ide atau gagasan yang melandasi atau dasar pijakan bagi penulis dalam proses penciptaan.

Kata Kunci: Manusia, Semu, Bahasa *Verbal Non-Verbal*, Sikap, Prilaku, Kepura-puraan, Interaksi, Kesadaran, Imajinatif, Deformatif, Simbol, Kritik, Surealisme.

Abstract

This final project raised about the problems of man and the role and pretense are summarized in the title of Man Pseudo and visualized in the form of graphic art by observing the rules of conventional graphic arts. Starting from curiosity about what and who is man? Then it became a pengamata attitudes and human behavior in interaction. Curiosity about the man be a challenging thing to learn as upayah in understanding the true nature of human beings. It is then used as an idea in the work of art.

Human Pseudo is problematic human forms with the attitude, behavior, or language that looks like the original or actually when there is absolutely no originals (pretentious). How human interact, how people communicate and how people behave or act in a role play or pretend in addressing the event or condition encountered pliers.

Humans are born with the dimensions of human nature, but in the form of potential, yet unrevealed become a form of reality. From the condition of potential tsu- be a form of actualization there is a process that invites the education to play a

role in developing themselves. The author believes every human being has good potential but need the discipline to bring the element of goodness in him. Although such education on good but the implementation happens basically makes possible mistakes or be referred by one of the students. This can occur because educators are human and can not be separated from mistakes. It is also expressed in the humanistic psychology of Abraham Maslow's theory that humans are basically has a good potential of at least a lot more good than bad.

In general, almost all men is apparent even from the age of the children have been taught to pretend and behave is not what it is. So that these habits have become commonplace and increasingly complex. Through verbal and non-verbal humans can manipulate the message. For example in the use of the human figure of speech can convey statements and the fact that different for a particular purpose. For example in the use of the human figure of speech hyperbole did *penyangatan* language to flatter one's feelings. What man spoken often different from what is done non-verbally for a particular purpose. These include the problems obscurity human represented into visual symbols and language.

Experience observant of human behavior especially on behavior that is not in fact make more curious at once attracted so an inspiration to present and visualize in the form of graphic art. The observation of the human being is unique in processing the attitude that the real thing is not conveyed in interaction. It is trying to be realized with a deformed human figure once combined with another form with the purpose of representing the observations or ideas are welcome. By understanding symbols personally and reinforced with a variety of reference sources as well as the observation that prompted the authors to visualize the human concept of quasi through the arts. The concept of creation is something abstracted into works of art. The concept is formed and drawn from the idea or ideas underlying foundation or for the author in the creation process.

Keywords: *Man, Pseudo, Verbal Non-Verbal Language, Attitudes, Behaviour, affectation affectation, Interaction, Awareness, Imaginative, deformative, Symbol, Criticism, Surrealism..*

C. PENDAHULUAN

Karya seni merupakan hasil dari proses perwujudan ekspresi penciptaanya. Ekspresi yang terwujud membentuk proses penciptaan karya seni yang tidak terlepas dari interaksi serta respon terhadap pengalaman objektif di luar maupun di dalam diri senimannya.

Secara ilmu jiwa, langkah pertama lahirnya karya seni adalah dari pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas serta berdiri sendiri, karena bila seorang mengamati objek, maka aka nada stimulasi atau rangsangan. Selanjutnya seorang akan menangkap makna suatu objek secara pribadi

sesuatu dengan pengalamannya. Biasanya objek beda atau suatu hal yng meimbulkan ide kedalam kelahiran suatu karya seni.²

Begitu juga dengan pengertian seni yaitu ekspresi perasaan dan pikiran dalam merespon lingkungan yang dianggap terdekat serta menarik untuk kemudian secara kreatif diwujudkan dalam bentuk karya seni.

“...’Seni’ adalah kemampuan kreatif manusiawi dalam menanggapi alam; kemampuan dalam menangani sesuatu yang menurut pemecahan masalah, dehingga ia menjadi objek dalam sendirinya; kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif guna di nyatakan menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, fungsional atau yang inspiratif.”³

Sesuai pengertiannya, penulis membagi menjadi tiga maksud dalam seni namun mempunyai tujuan yang sama. Pertama, seni yang indah adalah seni secara visual menarik dengan keindahannya serta secara ide mempunyai maksud dan tujuan juga indah untuk mengindahkan (seni untuk seni atau indah untuk mengindahkan). Kedua, seni berproses dalam diri manusia yang kemudian diungkapkan dalam wujud karya seni. Dengan tujuan agar terlihat menarik sehingga dapat dinikmati manusia dengan cara mendidik dan mengarahkan pada kebaikan, kebenaran, keindahan yang sesuai norma dan nilai-nilai kemanusiaan (seni untuk manusia dan kemanusiaan). Ketiga, seni akan lebih bermanfaat serta lebih bernilai jika seni dapat menembus ruang dan waktu, dapat dipahami manusia pada tempat, ruang, wilayah yang berbeda. Selain itu juga dapat mengikuti perkembangan zaman sehingga mampu dipahami manusia pada masa sekarang dan seterusnya (seni tanpa batas atau seni menembus batas).

Setiap seniman memiliki cara serta pandangan yang berbeda terhadap seni maupun karya seni. Hal tersebut tergantung bagaimana seniman menanggapi serta menterjemahkan kembali objek-objek yang diamati atau difahaminya. Objek-objek tersebut dapat berasal dari dalam diri seperti fantasi, suasana hati, emosi dan lain sebagainya. Ada pula objek-objek tersebut berasal dari luar diri yaitu segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar seniman.

Pemahaman, ide maupun gagasan tentang seni merupakan pedoman bagi seorang seniman dalam berkesenian. Tanpa adanya pemahaman, ide atau gagasan tersebut, seorang tidak akan mampu mewujudkan karya seni. Hal tersebut karena dalam karya seni sendiri diharapkan memiliki unsur keindahan, mendidik, serta mampu dipahami penikmat seni maupun masyarakat luas.

Penulis dalam memperoleh pemahaman, ide atau gagasan untuk menciptakan karya seni yang didapat dari pengalaman mengamati, mempelajari dan memahami diri sendiri serta manusia lainnya. Perubahan pada diri sendiri serta pola pandangan

² Sudarmaji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah, 1979. p. 30

³ Dwi Maranto, “*Art & Levitation*” *Seni dalam Cakrawala Quantum*, Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015. p. 2-3

terhadap peristiwa yang terjadi memunculkan ide, inspirasi, persoalan, keresahan serta hal-hal yang merangsang respon tertentu. Kepekaan visual sendiri adalah hal utama yang menjembatani penerimaan pemahaman ide atau gagasan yang kemudian dituangkan sebagai konsep maupun tema dalam penciptaan karya seni. Berbekal pengamatan, mempelajari, mendalami berbagai referensi, serta perenungan tentang diri serta manusia lainnya berwujud pada konsep manusia semu.

C.1. Latar Belakang

Peran manusia dalam kehidupan sehari-hari bagi penulis, seperti melihat panggung teatrikal. Penulis sendiri merupakan bagian dari manusia yang berperan dalam panggung tersebut. Sebagaimana pertunjukan teater yang sebagian besar manusia menjadi semu atau berperan dalam kepura-puraan belaka. Hal ini juga diutarakan oleh Erving Goffman dalam karyanya yang berjudul *Presentation of Self in Everyday Life* (1959) di mana diri bukan sebagai milik aktor namun sebagai produk interaksi dramatis antara aktor dengan audiens⁴. Ketika individu berinteraksi dengan orang lain, mereka akan menampilkan pencitraan tertentu tentang dirinya. Oleh karena itu, manusia cenderung menutupi jati dirinya melalui berbagai aksinya di atas “panggung permainan”.

Tidak seperti yang dikatakan oleh Jurgen Habermas dalam bukunya *The Theory of Communicative* di mana manusia seharusnya berkomunikasi melalui interaksi yang memuaskan. Dalam hal ini Habermas mengacu pada empat klaim, yaitu:

Kalau ada kesepakatan tentang dunia alamiah dan objektif, berarti mencapai ‘klaim kebenaran’ (*truth*). Kalau ada kesepakatan tentang pelaksanaan norma-norma dalam dunia sosial, berarti mencapai klaim ketepatan (*rightness*). Kalau ada kesesuaian antara dunia batiniah dan ekspresi seseorang, berarti mencapai ‘klaim autensitas atau kejujuran’ (*sincerety*). Akhirnya, kalau mencapai kesepakatan atas klaim-klaim di atas secara keseluruhan, berarti mencapai ‘klaim komprehensibilitas’ (*comprehensibility*)⁵.

Namun pada umumnya, manusia belum mencapai apa yang telah dirumuskan Habermas dengan manusia yang komunikatif melalui empat klaim di atas. Manusia lebih cenderung melakukan komunikasi melalui ketidakjujuran diri atau seperti apa yang dikatakan penulis sebagai ‘manusia semu’. Menyadari hal tersebut penulis tertarik mencermati manusia semu dalam berkomunikasi, berinteraksi, bersikap dan berperilaku.

⁴ George Ritzer dan Goodman Douglas, *Teori Sosiologi*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2014. p. 399

⁵ Ajat Sudayat, *Jurgen Habermas: Teori Kritis dengan Paradigma Komunikasi*, diunduh dari www.staf.uny.ac.id, 21:05 WIB. tanggal 05 Desember 2017

Berbagai macam interaksi antar manusia menjadi hal yang wajar dan kerap diperhatikan saat masih kecil. Sikap dan tindakan antara manusia satu dengan lainnya menjadi pengamatan tersendiri bagi penulis. Kebiasaan mengamati ini menjadikan sebuah keasyikan tersendiri, terutama pada saat penulis mampu memahami beberapa kebiasaan dari masing-masing karakter manusia.

Mengamati bagaimana manusia dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa maka seseorang akan mampu menilai kualitas moral, gambaran mental serta pikiran pribadi manusia tersebut. Selain bahasa menjadi cerminan diri manusia, bahasa juga sebagai sarana penggerak perubahan sosial, bahkan sebagai sarana manipulasi politik keagamaan maupun ideologis. Seperti halnya ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa sesungguhnya bersifat netral sehingga terbuka dua arah kemungkinan, baik maupun buruk.

Kepuasan sekaligus kesenangan saat mampu mengimajinasikan terlebih lagi memvisualkan ke dalam sebuah karya menjadi sebuah pencapaian yang membahagiakan. Tidak jarang penulis mampu merenungkan dan mencoba memahami hasil dari pengamatan yang didapat kemudian memvisualkan ke dalam bentuk sketsa kasar. Saat dirasa sudah pada bentuk yang sesuai barulah diproses dengan teknik cukil kayu sebagai kenikmatan dalam perwujudan kedalam karya seni.

Banyak hal yang mampu dieksplorasi dalam perilaku manusia, namun manusia semu menjadi pilihan karena penulis merasa keunikan manusia dapat dirasakan jelas melalui hal tersebut. Terlebih mampu memvisualkan kedalam karya seni untuk mewakili keunikan manusia dibalik perilakunya yang bervariasi, tidak tentu, misteri dan semu. Selain itu manusia semu dipilih sebagai konsep penciptaan karya seni dengan tujuan mencapai kejujuran dalam mengungkapkan anggapan serta ketertarikan penulis terhadap perilaku manusia sesuai apa yang telah dialami dan dicermati oleh penulis. Kebebasan menyatakan apa adanya tanpa menutupi apa yang telah diketahui serta dialami merupakan upaya mengekspresikan dalam proses berkesenian.

Sebagai seorang perupa dalam berkesenian, diharapkan jujur apa adanya dan “telanjang” tanpa kepura-puraan. Berusaha berperilaku apa adanya dalam interaksi kehidupan sehari-hari merupakan upaya melatih kejujuran diri. Tanpa melatih kejujuran dengan mengekspresikan kenyataan apa adanya dalam kehidupan sehari-hari bisa jadi dalam berkesenian penuh kepura-puraan atau semu tanpa kejujuran. Sedangkan, Jim Supangkat dalam *Seminar Menafsir Seni Rupa Baru* mengungkapkan bahwa seni yang tidak jujur atau seni yang berisi dogma adalah seni yang keliru dan bisa jadi lebih tepat disebut reklame atau gerakan propaganda.⁶

⁶ Jimm Supangkat, *Seminar Menafsir Seni Rupa Baru*. Bantul, Kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.

Berbagai uraian di atas dengan pertimbangan serta melakukan penilaian subjektif maupun objektif penulis menjadi dasar dalam pengambilan ide atau gagasan ‘Manusia Semu’. Kemudian hal tersebut akan divisualisasikan ke dalam bentuk karya seni rupa.

C.2. Rumusan / Tujuan

Berkaitan dengan batasan-batasan yang menyangkut judul penulisan “Manusia Semu” dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan manusia semu?.
 2. Bagaimana mewujudkan bentuk manusia semu dalam karya seni grafis?.
- Tujuan dari pengangkatan judul di atas adalah sebagai upaya mencermati logika interpretasi manusia semu melalui karya seni grafis

C.3. Teori dan Metode

a. Teori

Penulis dalam memperoleh pemahaman, ide atau gagasan untuk menciptakan karya seni yang didapat dari pengalaman mengamati, mempelajari dan memahami diri sendiri serta manusia lainnya. Perubahan pada diri sendiri serta pola pandangan terhadap peristiwa yang terjadi memunculkan ide, inspirasi, persoalan, keresahan serta hal-hal yang merangsang respon tertentu. Kepekaan visual sendiri adalah hal utama yang menjembatani penerimaan pemahaman ide atau gagasan yang kemudian dituangkan sebagai konsep maupun tema dalam penciptaan karya seni. Berbekal pengamatan, mempelajari, mendalami berbagai referensi, serta perenungan tentang diri serta manusia lainnya berwujud pada konsep manusia semu.

Melalui bahasa *verbal* maupun *non-verbal*, manusia berinteraksi dengan manusia lainnya, kemampuan manusia dalam berinteraksi, membuat manusia mampu mengolah peran atau bahasa yang disampaikan. Bahasa *verbal* dipahami sebagai bahasa tekstual sementara bahasa *non-verbal* merupakan bahasa visual. Melalui bahasa manusia menyimbolkan maksud dan tujuan dalam berinteraksi. Berbagai macam bentuk perilaku, sikap, bahasa serta gaya dalam berinteraksi merupakan bentuk simbol serta hasil dari kreativitas manusia dalam mengolah dirinya. Sebagaimana seorang aktor dalam sebuah film, manusia berperan sesuai dengan kondisi yang mereka inginkan. Peran atau kepura-puraan dalam berkomunikasi akan menimbulkan penilaian manusia lainnya yang juga akan mengikuti peran apa yang sedang dimainkan. Dalam bukunya yang berjudul “Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global”, Doni Koesuma Admaja mengemukakan:

Kekeliruan menilai siapa, manusia sesungguhnya berasal dari dimensi kebertubuhan manusia itu sendiri yang menjalankan fungsi ambiguitas. Sebab dengan perilaku fisiknya manusia mampu mengelabui banyak hal yang ada di dalam hatinya. Tubuh manusia memang menjadi sarana

ambiguitas. Pribadi yang integral mencoba mempersatukan apa yang di dalam hatinya dengan mengeksresikannya melalui simbolisasi verbal dan non-verbal yang mengungkapkan originalitas dan keautentikannya. Semakin selaras apa yang di dalam dengan apa yang di luar. Pribadi itu bisa di katakana dewasa dan integral. Ia tidak menipu dirinya sendiri dan tidak menipu orang lain. Jika di dalam hatinya ternyata berbeda semakin dan semakin berbeda dengan apa yang muncul dengan perilaku, orang seperti ini biasa kita sebut pribadi yang ta mempunyai integritas. Oleh karena itu orang tidak akan percaya kepadanya. Ia tidak akan memiliki kredibilitas. Kredibilitas dan kejujuran (*honesty*) merupakan kunci membangun sebuah realasi yang dewasa dengan yang lain. Ketidak konsistenan apa yang di dalam dengan apa yang di luar jika sampai tahap tahap yang paling parah bisa menghasilkan pecahnya kepribadian (*split personality*).⁷

Peran komunikasi manusia dalam berinteraksi terarah pada bagaimana manusia tersebut mengolah karakter pada dirinya sendiri. Konon Plato pernah mengatakan bahwa kalau penguasa menjadi otoriter, maka bahasa sudah hampir pasti menjadi kacau balau dan karena itu juga mengacau-balaukan. Jika kecenderungan otoriter bahasa hampir pasti bisa mengacaukan bahasa maka sumber kekacauan itu ada dua jenis yaitu penguasaan diri sendiri dan kaum oposan (golongan oposisi).⁸

Berkaitan dengan hal ini, perlu dikemukakan contoh nyata bagaimana peran komunikasi dalam karakter manusia yang mampu mempengaruhi manusia lainnya. Contoh nyata datang dari para pejuang revolusi bangsa Indonesia di mana terdapat peralihan dari kesadaran tertutup menjadi kesadaran terbuka. Melihat dan menyadari bahwa bangsa Indonesia diperbudak oleh penjajah, para pejuang revolusi bangsa berbalik peran yang mulanya sebagai bangsa biasa dengan mengikuti tata aturan yang ada menjadi pemberontak aturan. Seiring dengan peralihan kesadaran tersebut, terjadi juga revolusi kata dan bahasa, perubahan sikap dan perilaku. Ekspresi perubahan kata dan bahasa dalam bentuk Idiom-idiom sosio-politis seperti “merdeka atau mati”. Sekilas terlihat seperti ekspresi kata yang biasa, namun jika disimak lebih mendalam pilihan kata tersebut sangat kuat serta mempunyai kekuatan dan daya hipnotis yang tinggi, sehigga mampu menyulut keberanian dan semangat jiwa bangsa Indonesia.

Selain contoh tersebut masih banyak contoh lain, terlebih pada masa sekarang kehidupan sudah seperti menonton pertunjukan teatrikal dengan segala macam adegan yang dimainkan oleh manusia. Isu politik, sosial, bahkan agama

⁷ Doni Kosoema, *Pendidikan Karakter Strategi Mendidikanak di Zaman Global*, Jakarta: PT Grasindo, 2007. p. 85

⁸ Fransiscus M Borgias, “*Manusia Pengembara*” *Refleksi Fisiologis Tentang Manusia*, Yogyakarta. Jalasutra, 2013. p.16

menjadi narasi cerita dalam panggung sandiwara yang dimainkan sebagian besar manusia. Akal budi manusia tidak lagi terbuka, bahkan untuk dirinya sendiri. Seperti dalam tradisi Immanuel Kant juga meyakini bahwa akal budi manusia tidak “membuka” kenyataan-seperti-dalam-diri-sendiri, tetapi menyembunyikannya. Manusia yang “mengenal kenyataan” memberikan “cap manusiawi” kepada kenyataan. Kenyataan yang dikenal tidak lagi kenyataan yang “asli”.⁹

Selanjutnya berbagai realitas diatas divisualisasikan kedalam karya seni grafis. ide atau gagasan untuk menciptakan karya seni yang didapat dari pengalaman mengamati, mempelajari dan memahami diri sendiri serta manusia lainnya. Perubahan pada diri sendiri serta pola pandangan terhadap peristiwa yang terjadi memunculkan ide, inspirasi, persoalan, keresahan serta hal-hal yang merangsang respon tertentu. Kepekaan visual sendiri adalah hal utama yang menjembatani penerimaan pemahaman ide atau gagasan yang kemudian dituangkan sebagai konsep maupun tema dalam penciptaan karya seni. Berbekal pengamatan, mempelajari, mendalami berbagai referensi, serta perenungan tentang diri serta manusia lainnya berwujud pada konsep manusia semu.

b. Metode

Penulis berupaya memvisualkan pengalaman yang menjadi simbol pribadi sehingga menyuguhkan sudut pandang yang berbeda dari kesepakatan umum. sebagai contoh dalam pandangan umum badut sebagai figur penghibur secara pribadi badut sebagai simbol ironi peran karena penulis menangkap sisi dilema berpura-pura bahagia demi menghibur walaupun kenyataanya belum tentu sesuai dengan apa yang diperankan.

Berkaitan dengan tema yang diangkat yaitu manusia semu dalam simbol berdasarkan pertimbangan yang sesuai dengan unsur artistik, gagasan, ide dan inspirasi diperoleh dengan mengamati perilaku, sikap manusia dalam berinteraksi satu dengan yang lainnya. Maka memunculkan endapan-endapan estetis dalam diri penulis, untuk mengimajinasikan dan menyampaikan dalam bentuk simbol personal bentuk manusia tersebut dan memvisualkan dengan aspek-aspek simbolnya sehingga tidak seperti bentuk semula atau sesungguhnya.

Secara visual figur manusia yang akan disampaikan dideformasi sedemikian rupa selanjutnya dengan atribut yang menjadi simbol personal tentang simbol supaya diterangkan. Deformasi bukanlah teknik baru dalam seni rupa. Motif batik atau patung totem merupakan deformasi yang mengacu pada simbol atau tradisi. Deformasi juga berarti bentuk yang digayakan yaitu bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan. Pengayaan pada dasarnya merupakan perubahan bentuk yang terjadi jauh bedanya dengan bentuk aslinya, istilah itu berasal dari bahasa latin

⁹ Adelbert Snijders, *Manusia dan Kebenaran sebuah filsafat pengetahuan*, Yogyakarta: Kanisius, 2006. p. 29

‘*deformare*’ yang artinya meniadakan atau merusak bentuk. Pengertian deformasi dikutip dari buku *Diksi Seni Rupa* sendiri merupakan:

Perubahan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau yang sebenarnya. Sehingga dalam hal ini dapat memunculkan figure atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi (penyederhanaan bentuk), distorsi (pembiasan bentuk), distruksi (perusakan bentuk), stilisasi (penggayaan bentuk), atau kombinasi antara susunan bentuk (*mix*).¹⁰

Kecenderungan menggunakan bentuk manusia yang dideformasi sekaligus dikombinasi dengan bentuk lain diharapkan mampu sebagai upaya visual atau simbol dari sikap atau perilaku manusia semu. Sesuai dengan pengertiannya dalam KBBI bahwa simbolisme merupakan perihal pemakaian simbol dalam mengekspresikan ide.¹¹ Simbol sebagai ungkapan visual penulis mengacu pada kepentingan personal untuk memaknai dan menyimbolkan gagasan personal tentang sesuatu yang melekat pada karakter atau aktivitas manusia. Contoh bentuk-bentuk mata yang sering dipakai sebagai simbol untuk mewakili penyaksian dan pengetahuan. Pemaknaan tersebut bersumber dari anggapan penulis bahwasannya dengan menggunakan mata manusia mampu menyaksikan peristiwa atau kejadian. Mata sendiri sebagai indra manusia untuk mengetahui kenyataan yang terjadi. Penyusunan simbol bagi penulis bertujuan supaya penyampaian gagasan tidak secara vulgar dan langsung menyinggung problematika yang ingin disampaikan. Sebagian besar karya penulis sebagai ungkapan dualitas yang saling bertentangan atau saling melengkapi. Misalkan bentuk api yang meleleh, matahari bulan dan lain sebagainya.

D. PEMBAHASAN KARYA

Proses kreatif merupakan sebuah momen yang sensitif bagi seorang perupa. Oleh sebab itu, perupa juga perlu mempertanggungjawabkan kepada publik atas proses kreatif yang selama ini telah dilakukan. Bukan sekadar berkarya dalam bentuk pembuatan serta memamerkan karya seninya, namun juga harus mempresentasikan ide atau gagasannya. Ide atau gagasan mengenai suatu permasalahan diuraikan secara visual dalam karya-karyanya. Bagi penulis, berkarya merupakan proses pembelajaran sekaligus ungkapan rasa cinta kasih kepada sesama manusia.

¹⁰ Mike Susanto, *Diksi Seni Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*, Yogyakarta & Bali: Dicti Art Lab & Djagad Art House, 2011. p. 241

¹¹ KBBI Pusat Bahasa, Edisi IV. 2003. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. p. 678



Gambar No 28
Karya No 1
Dualisme bahasa
Harboarcut on paper
75 x 55cm, 2015

Bahasa erat kaitannya dengan eksistensi manusia. Soal bahasa adalah soal manusia, bisa dikatakan jika kemanusiaan merupakan kodrat pertama maka bahasa merupakan kodrat kedua. Dengan bahasa manusia mampu memerankan peran

masing-masing. Dualisme bahasa menjadi simbol peran manusia dengan segala bentuk tata kelola bahasa sikap dan perilaku. Wujud dua hal yang bertentangan antara apa yang disampaikan dan apa yang ada pada kenyataan.

Penggambaran *figure* manusia dengan deformasi bentuk wajah dan pengkombinasian beberapa objek pada bagian kepala. Ojek ranting pohon yang bercabang pada kepala menyimbolkan pikiran yang bercabang sekaligus rumit. Mata pada dahi dimaknai dengan mata ilahi dimana mata yang mampu melihat keseluruhan alam. Penggunaan mata pada dahi sebagai pengingat bahwasanya apa yang dilakukan manusia selalu pada pengawasan “Mata Tuhan”, entah itu hal baik maupun hal buruk. Sementara tempat kedua mata diganti dengan bentuk mulut yang beliur merupakan bentuk dualisme peran antara air mata dan air liur, secara sekilas mulut terlihat mata yang mengeluarkan air mata namun jika dicermati sebagai mulut yang mengeluarkan air liur. Dualisme pengertian antara kesedihan serta keinginan, gairah dan nafsu. Mulut yang sesungguhnya mengeluarkan objek panjang menyerupai akar yang rumit tak beraturan serta diselimuti awan. Bentuk tersebut menyimbolkan mulut yang mampu berucap bebas dengan bahasa apapun serta penggunaan kata yang luas dengan mendukung segala keinginan dan keperluan hati.

Bagian tubuh digambarkan dada yang terbuka sebagai bentuk keterbukaan diri dengan peristiwa yang terjadi pada kehidupan. Pada bagian dalam dada terlihat beberapa figur manusia yang berusaha menjangkau sebuah apel yang bermata namun terhalang tulang rusuk. Figur beberapa manusia dimaknai sebagai empat unsur nafsu dalam diri amarah, kesedihan, cinta dan keinginan. Tulang rusuk sebagai penahan diri, sementara buah bermata adalah simbol hati atau perasaan. Sementara diluar dada terdapat figure manusia yang memanjat tangan untuk menjangkau dada, sebagai simbol unsur dari luar diri berupa bahasa dari interaksi dengan manusia lain. Kedua tangan membentuk gerakan yang berbeda, tangan sebelah kiri membentuk isyarat jari simbol kebohongan dengan wujud mata ditelapak tangan wujud pengawasan mata dari Sang Ilahi. Tangan sebelah kanan menadah api yang mencair sebagai bentuk menahan dualism yaitu sebuah kenyataan dan kepalsuan.

Teknik garis yang digunakan adalah garis kombinasi bervolume yaitu membentuk bermacam-macam garis agar terlihat seperti bervolume. Secara keseluruhan pewarnaan menggunakan warna hangat yaitu bentuk pencampuran antara warna dingin dan warna panas.



Gambar No 30
Karya No 3
Mata Terbuka Hati Tertutup
Harboardcut on paper
55 x 55 cm, 2016

Salah satu wujud sikap ketidak pedulian pada peristiwa tertentu dengan mencari cara untuk menghindari peristiwa tersebut. Meski mata terbuka menyaksikan peristiwa namun hati tertutup enggan memberi tanggapan maupun kepedulian.

Penggambaran figur dengan mata terbuka lebar namun duduk bersila dengan nyaman. Keempat tangan di mana kedua tangan membuka matanya dan tangan yang lain menutup dada. Tangan yang digambarkan berjumlah empat di maknai sebagai kesamnggupan manusia melakukan berbagai hal. Dua tangan membantu membuka mata pada dahi dan dua tangan menutup dada menjadi simbol gerakan enggan membuka diri terhadap sesuatu yang telah saksikan. Pemilihan warna di buat kontras seakan hitam putih namun jika dicermati lebih jauh warna yang digunakan

warna ungu menggradasi kebiru dengan bagroun biru kehijauan. Kotras warna diartikan dua hal yang bertetangan antara yang satu dengan yang lainnya.



Gambar No 31

Karya No 4

Apa Nyatanya Bukan Apa Katanya

Harboardcut on paper

55 x 55 cm, 2016

Fenomena yang kerap dijumpai dalam kehidupan berupa penyampaian informasi maupun pesan secara cepat namun mengabaikan kebenaran informasi maupun pesan tersebut. Terlebih kebanyakan menerima informasi maupun pesan secara instan tanpa perlu mempertanyakan kebenarannya dengan kata lain hanya berdasar apa katanya tanpa membuktikan apa nyatanya.

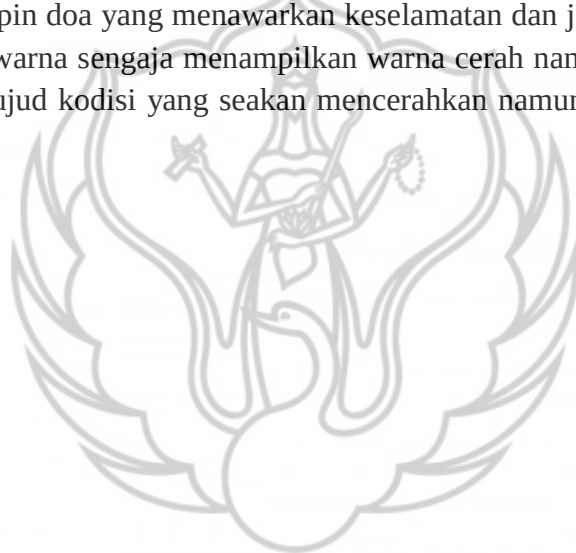
Perwujudan visual berupa api yang mencair serta bercahaya sebagai dualitas yang berbeda sesuai sudut pandang yang menyaksikan. Cahaya pada api yang mencair di maknai sebagai pancaran ilmu pengetahuan. Sementara di tengah api yang mencair diwujudkan mata sebagai simbol penyaksian dalam menyadari sesuatu. Bentuk tersebut diposisikan diatas kepala manusia yang terbuka dan dikelilingi beberapa figure manusia yang tak mampu melihat wujud api yang mencair namun sebagian orang membisikkan pada telinga figure kepala tersebut. Bentuk-bentuk tersebut dimaksudkan sebagai ketidak sanggupan melihat kenyataan namun sudah menginformasikan pada pendengar yang lain. Kebenaran informasi tentusaja jauh dari kebenaran yang nyata hanya bersuber dari katanya. Di sisi lain burung sebagai simbol kekudusan terbang meninggalkan bentuk-bentuk tersebut dimaknai informasi yang di saksikan dan disampaikan jauh dari kesucian atau kemurnian kebenaran itu sendiri. Warna yang dipilih bermacam-macam dimaksudkan sebagai bermacam-macam juga bentuk informasi yang didapatkan.



Gambar No 36
Karya No 9
Doa Keduniaan
Harboardcut on paper
55 x 55 cm, 2016

Doa merupakan wujud interaksi manusia dengan Tuhannya. Dalam kepura-puraannya sebagian manusia menjadikan doa sebagai mata pencaharian. Mengajak manusia lain dengan jalan serta caranya berdoa tanpa memperdulikan kepastian doa tersebut benar atau sesuai dengan kebaikan. Kepastian hanya bertuju pada pedapatan yang pasti diperoleh usai memerankan peran pemimpin doa.

Pembentukan visual berupa figur manusia sedang sujud posisi berdoa namu kepalanya membentuk dua ulat yang seakan memuja berlian dan mahkota sebagai tujuan doanya. Simbol tersebut memiliki arti meski dalam kondisi berdoa namun isi dari doa hanya sebagai formalitas peran yang dibawa agar dapat memperoleh pedapatan serta jabatan atau kedudukan. Pada bagian bawah figure tersebut terwujud buah apel yang dipenuhi jarum sebagai simbol pengerusakan hati. Sebagai latar belakang di gambarkan dua pohon dimana salah satu pohonyanya tergambarkan sosok figur manusia yang terkurung kepalanya. Pohon sendiri dimaknai sebagai bentuk kehidupan serta figure yang duduk di pohon dengan kepala yang terkurung disimbolkan manusia yang berada pada kehidupan namun dikurung atau dibelenggu oleh peran pemimpin doa yang menawarkan keselamatan dan janji-janji kebahagiaan surga. Pemilihan warna sengaja menampilkan warna cerah namun keruh atau kusam sebagai bentuk wujud kondisi yang seakan mencerahkan namun hanya memperkeruh atau kusam.

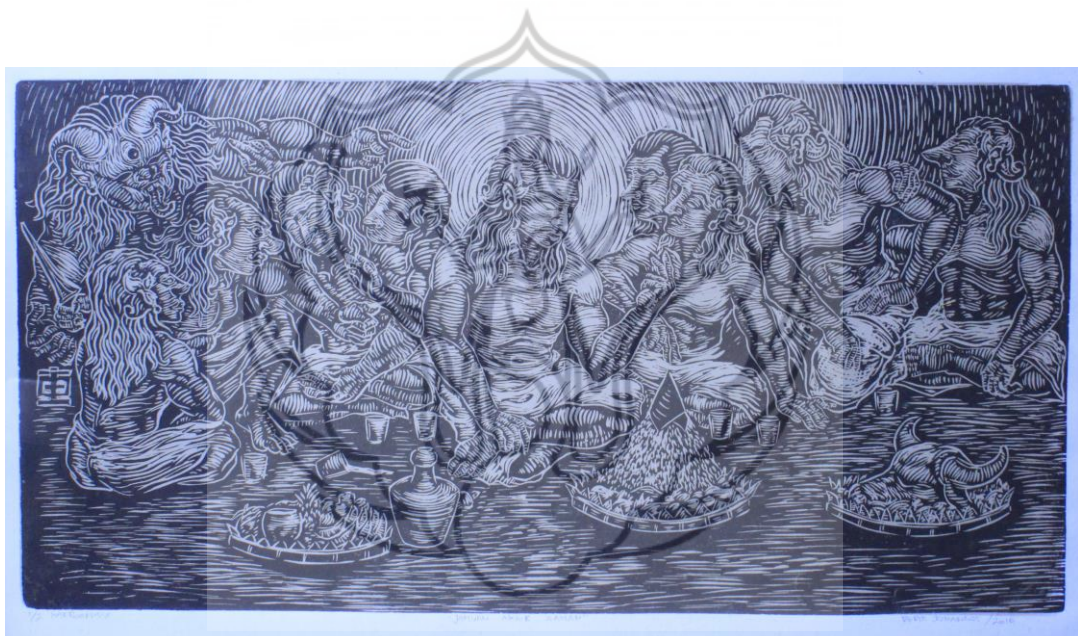




Gambar No 41
 Karya No 14
Mati Kata
Harboardcut on paper
 31 x 44 cm, 2016

Mati kata merupakan wujud sikap apatis dalam berkomunikasi. Hanya melirik kanan kiri bahkan terpejam diam. Berpura-pura tidak tahu apa-apa untuk mencari aman.

Perwujudan dengan figur manusia dengan kepala yang terpanah huruf-huruf dengan mata yang melihat kebawah, kedepan, ke kanan, ke kiri, dan terpejam. Panah berupa huruf-huruf mewakili kata-kata sementara mata yang tersusun lurus dingah dengan bentuk yang banyak serta bermacam macam diartikan sebagai penyaksian manusia terhadap berbagai peristiwa maupun kondisi. Mata yang terpejam bentuk ketidak pedulian padangan terhadap apa yang telah disaksikan. Mulut yang terjait seakan tidak mampu berucap menjadi simbol ketidak mampuan menanggapi apa yang telah disaksikan. Sementara bagian dada berlubang sebagai simbol manusia yang tak memiliki perasaan. Warna yang digunakan cenderung cerah namun kusam menggambarkan kondisi yang kurang baik.



Gambar No 44
Karya No 18
Jamuan Akhir Jaman
Harboardcut on paper
26 x 54 cm, 2016

Mati kata merupakan wujud sikap apatis dalam berkomunikasi. Hanya melirik kanan kiri bahkan terpejam diam. Berpura-pura tidak tahu apa-apa untuk mencari aman. Jamuan akhir jaman merupakan khayalan puncak kepura-puraan manusia yang paling *ekstream*. Manusia yang berkata benar sesuai kenyataan akan di tolak dan disingkirkan karena dianggap menghina manusia semu dengan kepura-

puraannya. Akhir jaman yang bertahan hanya manusia yang mampu berpura-pura sesuai keinginan manusia semu lainnya.

Perwujudan dengan beberapa figur manusia sedang mendengarkan salah satu yang seakan berbicara. Sementara dari salah satu yang mendengarkan setengah berdiri dengan memegang keris seakan ingin membunuh figur manusia yang sedang berbicara. Beberapa bentuk makanan dan minuman sebagai pendukung kondisi berada dalam perjamuan. Keadaan tersebut digambarkan karena terinspirasi dari lukisan jamuan terakhir. Pemilihan warna kontras *cream* dan ungu yang belum dimaksudkan sebagai kontras warna yang menunjukkan kondisi cerah namun unsur gelap berusaha untuk mendominasi.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang di atas, di mana penulis mendapatkan inspirasi ide dari proses pengamatan dan pengalaman yang dialami penulis sendiri. Hal tersebut kemudian didukung oleh beberapa literatur dan referensi yang berkaitan dengan topic yang dipilih. Ide dan gagasan tentang manusia semu memang menjadi ketertarikan tersendiri bagi penulis, terutama untuk divisualisasikannya dalam bentuk karya seni grafis. Terlebih lagi, tema yang diangkat merupakan fenomena manusia pada umumnya. Seperti apa yang dikatakan Shakespeare dan Erving Goffman dalam karya yang terpisah di mana seluruh kehidupan manusia adalah sebuah panggung sandiwara. Setiap laki-laki maupun perempuan hanyalah seorang pemain yang sedang berinteraksi dengan audiensnya. Mereka memiliki pintu keluar dan pintu masuk ke panggung dan satu orang, dalam satu waktu, memainkan banyak peran. Oleh karena itu, diri bukan sebagai milik aktor namun sebagai produk interaksi dramatis antara aktor dengan audiens. Hal ini yang kemudian penulis sebut sebagai manusia semu yaitu manusia yang penuh dengan kepura-puraan maupun ketidakjujuran baik pada dirinya dan orang lain. Tugas akhir ini sendiri merupakan sebuah ruang dan arena untuk mengungkapkan dan menyampaikan kegelisahan dalam diri penulis. Hal tersebut direalisasikan melalui berbagai bentuk karya seni grafis yang mengambil objek manusia dengan segala kesemuannya. Dengan gagasan manusia semu dalam tugas akhir ini, diharapkan adanya sebuah kegelisahan bersama yang pada akhirnya akan menimbulkan kesadaran pada manusia akan sebuah kejujuran diri. Segala kekurangan yang ada dalam tulisan maupun karya yang dibuat, penulis mengharapkan sebuah masukan berupa saran dan kritik. Masukan yang diberikan akan berfungsi sebagai sebuah interaksi antara seniman, penikmat seni, maupun masyarakat luas sehingga pesan dan makna dalam tugas akhir ini bisa tersampaikan baik secara langsung maupun melalui proses diskusi terlebih dahulu. Selain itu, laporan ini juga diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan perkhazanahan Seni Rupa di Indonesia.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Borgias, Fransiscus M, 2013, "*Manusia Pengembara*" *Refleksi Fisiologis Tentang Manusia*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Borg, James, 2009, *Buku Pintar Memahami Bahasa Tubuh*, Yogyakarta: Diva Press.
- Kosoema, Doni, 2007, *Pendidikan karakter strategi mendidikanak di zaman global*, Jakarta: PT Grasindo.
- Maranto, Dwi, 2015, "*Art & Levitation*" *Seni dalam Cakrawala Quantum*, Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Kartika, Darsono Sony, 2004, *Pengantar Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains.
- Sidik, Fajar dan Aming Prayitno, 1981, *Desain Elementer Jurusan Seni*, Yogyakarta: STSRI ASRI.
- Snijders, Adelbert, 2006, *Manusia dan Kebenaran: sebuah filsafat pengetahuan*, Yogyakarta: Kanisius.
- Sudarmaji, 1979, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Museum dan Sejarah.
- Susanto, Mike, 2011, *Diksi Seni Rupa (Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa)*, Yogyakarta & Bali: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Suyadi, Agung, 1995, *Buka Pengembangan Kreatif Melalui Seni Rupa*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Perkembangan Penataan Guru Kesenian.

Kamus

- KBBI Pusat Bahasa, *Edisi Keempat*. 2003. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Seminar

- Supangkat, Jimm. 2016. *Seminar Menafsir Seni Rupa Baru*. Bantul, Institut Seni Seni Rupa Yogyakarta.

Website

Sudrajat, Ajat. Jorgen Habermas: *Teori Kritis dengan Paradigma Komunikasi*.
Diunduh dari www.staf.uny.ac.id. Pada 1 Januari 2017 pukul 20.00 Wib.

<https://web.facebook.com>

www.metmuseum.org

www.deviantart.com

www.pinters.com

