

**DILEMA HIDUP
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



JURNAL

Oleh:

Syaifudin

NIM 1212295021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Syaifudin, NIM 1212295021, Program Studi Seni Rupa Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Program Studi Seni Rupa Murni/
Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP 19761007 200604 1 001

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Syaifudin, NIM 1212295021, Program Studi Seni Rupa Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan Seni Murni/
Program Studi Seni Rupa Murni/
Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn
NIP 19761007 200604 1 001

ABSTRAK

JUDUL : DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Oleh:

Syaifudin

NIM 1212295021

Manusia adalah makhluk hidup yang berproses dengan menggunakan kapasitas dan kemampuan akalnya untuk menunjukkan derajat yang sebaik-baiknya sebagai *khalifah*. Berbagai masalah yang menghadang dalam proses pemenuhan kualifikasi sebagai *khalifah*, menuntun dirinya untuk lebih kreatif agar mendapatkan nilai positif demi memudahkan jalan hidupnya. Sepertihalnya dilema yang terjadi dalam proses menambah kemampuan dalam bidang seni rupa yang penulis jalani. Larangan yang menyangkut moral ketuhanan dalam penggunaan objek bernyawa sebagai objek gambar, menjadi masalah yang memberikan keterpurukan dari eksistensi diri akan suatu nilai yang diyakini. Akhirnya proses inkubasi dengan cara berfikir kritis digunakan sebagai jalan pencarian solusi terhadap dilema yang terjadi. Sehingga dari proses pencarian solusi untuk mengatasi dilema yang terjadi dan berbagai bentuk emosi yang terlahir di dalamnya, menjadi latar belakang dalam penciptaan karya seni grafis. Bentuk realistik yang dipadukan dengan teknik cukil MDF menjadi usaha perwujudan yang dilakukan.

Kata kunci : *khalifah*, dilema, emosi, solusi

ABSTRACT

TITLE : DILEMMAS OF LIFE AS IDEAS FOR CREATION OF GRAPHIC ART

by:

Syaifudin

NIM 1212295021

Humans are living things that process by using their capacities and abilities to show the best degree as caliphs. The various problems that confronted the process of fulfilling qualifications as caliphs, led him to be more creative in order to get positive values in order to facilitate his way of life. Like the dilemma that occurs in the process of increasing the ability in the field of visual art that the writer goes through. The prohibition concerning divine morality in the use of living things as an object of drawing, becomes a problem that gives a deterioration of the existence of self from the values believed. Finally the incubation process with critical thinking is used as a way of finding solutions to the dilemmas. So, from the process of finding a solution to overcome the dilemma and various forms of emotions that are born in it, it becomes the background in the creation of graphic artwork. A realistic form that is combined with the techniques of the MDF cut becomes the effort of the embodiment that is carried out.

Keywords: caliph, dilemma, emotion, solution

A. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk hidup yang berproses dengan menggunakan kapasitas dan kemampuan akalnya untuk menunjukkan derajat yang sebaik-baiknya sebagai khalifah.

“Khalifah berarti wakil atau pengganti yang memegang kekuasaan dan mandat dari Allah . . . untuk mewujudkan kemakmuran di muka bumi. Kekuasaan yang diberikan itu bersifat kreatif yang memungkinkan manusia untuk mengolah dan mendayagunakan apa yang tersedia di bumi untuk kepentingan hidup dengan sebaik-baiknya”.¹

Akan tetapi peran sebagai khalifah tidak membuat manusia secara mutlak dapat menggunakan kekuasaannya, karena Allah telah memberikan berbagai aturan dan larangan untuk membatasinya. Supaya mereka tidak melampaui batas dan malah menimbulkan kerusakan di muka bumi.

Untuk menjadi khalifah, berbagai cara dapat dilakukan untuk memenuhi kualifikasi yang dibutuhkan, asalkan perbuatan tersebut masih tetap berada pada ranah agama yang telah diajarkan dan diperintahkan. Pembatasan-pembatasan yang diberikan kepada manusia dalam perannya sebagai khalifah, memberikan kesempatan baginya untuk menggunakan akal dan daya kreatifnya dalam menemukan cara. Salah satu cara tersebut adalah dengan menuntut ilmu,

1. Latar Belakang

Menuntut ilmu adalah upaya manusia untuk mencari dan memperoleh pengetahuan, karena “pengetahuan–pengetahuannya memperbolehkan dia untuk berprestasi secara lebih baik dan untuk memperoleh kedudukan yang lebih tinggi, dan juga karena pengetahuan dalam dirinya sendiri merupakan suatu nilai.”² Sehingga ilmu dan pengetahuan yang didapatkan “menurut Merleau-Ponty akan menjadi suatu pengalaman yang memberikan perasaan, ingatan, hasrat dan gairah,”³

¹Muslim Nurdin, dkk., *Moral Dan Kognisi Islam: Buku Teks Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum* (Bandung: Alfabeta, 1993), p. 15

²Louis Leahy, *Manusia, Sebuah Misteri: Sintesa Filosofis Tentang Makhluk Paradoksial* (Jakarta: Gramedia, 1993), p. 71

³Bambang Sugiharto, *Untuk Apa Seni?* (Yogyakarta: Matahari, 2013)

Menuntut ilmu dalam hal ini penulis maknai sebagai proses untuk menambah pengetahuan dan kemampuan atau *skill* dalam bidang seni rupa. Ketertarikan akan bidang seni rupa bermula dari pendidikan dasar seni rupa yang didapat saat berada di bangku Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dua Batanghari. Berada di jurusan desain komunikasi visual saat itu, membuat penulis akrab dengan hal yang berhubungan dengan unsur-unsur desain yang terdapat di seni rupa. Ditambah beberapa guru yang merupakan alumni dari pendidikan seni di Yogyakarta, membuat Institut Seni Indonesia Yogyakarta terpilih sebagai destinasi untuk mengembangkan dan mewujudkan apa yang menjadi tujuan.

Selang waktu kurang lebih empat semester masa kuliah, dengan berbagai ilmu dan pengalaman dalam bidang seni, baik yang berifat teoretis hingga praktis, secara tidak langsung menjadikan penulis seorang yang dengan serius menggeluti dunia gambar. Keindahan anatomis dari figur makhluk hidup menjadi objek gambar yang penulis favoritkan. Hingga akhirnya hal tersebut mulai goyah, ketika diketahui apa yang penulis lakukan sebagai mahasiswa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adalah sesuatu yang dapat memberikan masalah dalam hal ideologi kepercayaan.

Salah satu dari beberapa yang diketahui seperti yang telah dijelaskan dalam hadis Ibnu 'Abbas *radhiallahu'anhuma*, beliau berkata:

Aku mendengar *Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam* bersabda: Barangsiapa yang di dunia pernah menggambar gambar (bernyawa), ia akan dituntut untuk meniupkan ruh pada gambar tersebut dihari kiamat, dan ia tidak akan bisa melakukannya (HR. Bukhari dan Muslim).⁴

Perasaan takut membebani hati dan pikiran, hingga melahirkan keraguan yang menjadi dilema. Situasi tersebut membuat kemunduran dalam aktifitas perkuliahan dan berkesenian. Sehingga kurang lebih dua semester masa kuliah, membuat penulis mengalami krisis eksistensi akan nilai-nilai yang dimiliki.

Setelah dirasa terlalu lama berada dalam kondisi kemunduran, tumbuhlah perasaan gundah yang mendorong penulis untuk menemukan solusi. Kemudian solusi tersebut digunakan sebagai cara yang dirasa mampu memberikan nilai positif dalam mengatasi dilematika yang terjadi. Sehingga perenungan diri menjadi pilihan yang digunakan untuk menemukan solusi yang dibutuhkan. Proses perenungan diri menuntun penulis untuk kembali merangkum faktor-faktor yang memberikan

⁴ <http://www.muslim.or.id> (diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, jam 22.38 WIB)

permasalahan terhadap suatu proses yang sedang penulis jalani, yaitu menuntut ilmu. Akhirnya dengan berpikir kritis terhadap faktor yang menjadi dilematika tersebut, membawa penulis kepada sebuah konsep pemikiran yang dirasa mampu menjadi solusi yang dibutuhkan. Pengertian berfikir kritis adalah “suatu proses dimana seseorang atau individu dituntut untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi untuk membuat sebuah penilaian atau keputusan berdasarkan kemampuan, menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman.”⁵

Adapun bentuk dari konsep pemikiran tersebut yaitu, bahwa dengan menjadi ahli di bidang seni rupa khususnya dalam aktifitas menggambar, bukanlah sesuatu yang menjadikannya kesombongan, atau bermaksud menyekutukan Allah, tetapi mencari jalan berkah melaluinya. Sebagai contoh konkretnya seperti peristiwa perjuangan Sunan Kalijaga atau Raden Said dalam menyebarkan agama Islam. Beliau menggunakan jalur kesenian seperti halnya lagu dan wayang sebagai media dakwahnya.

Selain itu sebuah hadis dari Ibnu 'Abbas *radhiallahu'anhuma* yang memberikan alternatif jalan dalam menanggulangi perihal hukum penggambaran makhluk bernyawa, yaitu: “Jika kamu mesti mengerjakannya, maka buatlah (gambar) pohon-pohon dan apa-apa yang tidak bernyawa (roh).” (H.R. Muslim).⁶ Sehingga dari konsep pemikiran dan petunjuk yang didapatkan, membuat penulis merasakan kembali akan nilai positif yang terdapat dari proses menuntut ilmu di bidang seni rupa. Salah satu bentuk nilai positif yang penulis dapatkan adalah sebuah rangsangan dalam menciptakan karya seni grafis yang penulis gunakan sebagai usaha pemenuhan tugas akhir penciptaan karya seni.

Bercermin dari permasalahan yang penulis alami, sudah sewajarnya dalam proses pemenuhan kualifikasi sebagai khalifah, manusia menemukan berbagai rintangan yang menghadang. Kemudian dari rintangan tersebut menuntun manusia untuk menggunakan daya kreatifnya dalam pencarian jalan keluar. Sehingga dari proses mengatasi permasalahan tersebut, manusia akan memperoleh nilai positif

⁵ <https://www.gurupendidikan.co.id/berpikir-kritis/> (diakses pada tanggal 24 Juli 2019, jam 22.19 WIB)

⁶ <https://muslim.or.id/26684-hukum-menggambar-makhlukbernyawa.html> (diakses pada 24 Juli 2019, jam 21.30 WIB)

yang menjadi petunjuk untuk menuntun dan memudahkan jalan hidupnya dalam mendapatkan apa yang menjadi impiannya.

Permasalahan dari pengalaman hidup yang penulis alami, khususnya dalam memperoleh solusi untuk mengatasi dilema atas keterbatasan tindakan dalam menggambar dan menciptakan karya seni menggunakan objek makhluk bernyawa, menjadi sesuatu yang memberikan daya tarik sebagai objek pembahasan untuk tugas akhir penciptaan karya seni. Kemudian pendidikan yang telah diperoleh selama menuntut ilmu di fakultas seni rupa, jurusan seni murni, minat utama seni grafis, diharapkan dapat menjadi stimulus dalam menciptakan karya seni grafis yang memiliki nilai artistik namun sejalan dengan faktor-faktor yang menjadi pembahasan. Seperti halnya pengertian karya seni menurut Sudarmadji:

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya sebuah karya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena seseorang akan mengamati suatu obyek maka akan ada stimulus (ransangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna obyek secara pribadi sesuatu dengan pengalamannya. Biasanya obyek adalah benda atau hal yang menimbulkan kelahiran karya seni.⁷

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang, maka dapat dirumuskan untuk tugas akhir ini, yaitu:

- a. Bagaimana dilema hidup diangkat sebagai ide penciptaan.
- b. Bagaimana visualisasi ide dalam karya seni grafis.
- c. Bagaimana karya disajikan.

3. Teori dan Metode

a. Teori

Dilema adalah dualisme pilihan yang saling memberatkan dalam menentukan sikap. Sehingga dilema kehidupan dimaknai sebagai suatu permasalahan yang terjadi secara langsung yang kemudian memberikan pengaruh pada benak dan perasaan, untuk menentukan sikap dan mengatasinya, dari yang

⁷Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rup*, (Jakarta: Dinas Musium Sejarah, 1979), p. 30

positif maupun negatif. Seperti pengalaman dilematik yang terjadi pada diri penulis di dalam proses menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Menuntut ilmu pada latar belakang telah dijelaskan sebagai salah satu proses manusia untuk memenuhi kualifikasinya sebagai khalifah. Sehingga menuntut ilmu dalam bidang seni rupa menjadi upaya pemenuhan yang penulis lakukan.

Pengalaman pribadi dalam proses menuntut ilmu di bidang seni rupa adalah suatu peristiwa yang memberikan kesadaran akan keterbatasan penulis untuk menentukan sikap dalam menghadapinya. Sehingga penulis merasa seperti dibenturkan pada suatu masalah yang begitu berat, yaitu mengenai moral ketuhanan. Larangan akan penggambaran objek bernyawa disaat perasaan suka akan bentuk realistik dari penggambaran objek makhluk hidup yang penulis favoritkan, sehingga melahirkan kegalauan dan keterpurukan atas eksistensi diri dari suatu nilai yang diyakini. Larangan yang diberikan mengakibatkan ketidakbebasan dalam suatu tindakan yang dianggap sebagai bentuk pemenuhan kualifikasi sebagai khalifah, untuk itu perenungan diri dengan cara berpikir kritis menjadi upaya yang penulis lakukan sebagai jalan pencarian solusi.

Proses inkubasi atau perenungan diri dengan cara berfikir kritis, dapat pula memberikan kesadaran diri yang membuat seseorang lebih mencintai dan mengesakan Tuhannya. Sehingga membawanya menjadi pribadi yang lebih religius. Seperti halnya teori religiusitas oleh Glock dan Stark, menurut mereka ada lima aspek atau dimensi dari religiusitas, yaitu:

1. *Religious Belief (the Ideological Dimension)*, atau Dimensi keyakinan yaitu sejauh mana seseorang menerima hal-hal yang dogmatik dalam agamanya.
2. *Religious Practice (the Ritual Dimension)*, yaitu tingkat sejauh mana seseorang mengerjakan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya.
3. *Religious Feeling (the Experiential Dimension)*, atau Dimensi Pengalaman dan penghayatan beragama, yaitu perasaan-perasaan dan pengalaman-pengalaman keagamaan yang pernah dialami dan dirasakan.
4. *Religious Knowledge (the Intellectual Dimension)*, atau Dimensi Pengetahuan, yaitu seberapa jauh seseorang mengetahui tentang ajaran-ajaran agamanya, terutama yang ada di dalam Kitab Suci maupun yang lainnya.

5. *Religious Effect (the Consequential Dimension)*, yaitu dimensi yang mengukur sejauh mana perilaku seseorang dimotivasi oleh ajaran agamanya di dalam kehidupan sosialnya.⁸

Pemikiran kritis di dalam proses perenungan diri terhadap dilema yang terjadi, menuntun penulis untuk menilik dan merenungkan kembali sebuah kisah dari Sunan Kalijaga dalam menyebarkan agama Islam di tanah Jawa. Pola toleransi yang dilakukan Sunan Kalijaga dalam menyebarkan agama Islam di pulau Jawa dilakukan dengan pendekatan kultural. Beliau memadukan dakwahnya dengan seni budaya yang mengakar di masyarakat, misalnya lewat wayang, gamelan, tembang, ukir, dan batik yang sangat populer pada saat itu.

Dari beberapa pendekatan seni yang dilakukan Sunan Kalijaga untuk mendakwahkan agama Islam, terkandung beberapa unsur seni, diantaranya seni rupa. Contohnya wayang, yang dipahami sebagai “boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional (Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya), biasanya dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.”⁹ Dimana dalam wujud wayang mengimplementasikan figur manusia, binatang, dan lainnya dengan bentuk yang terstilisasi. Meskipun begitu, wayang tetap memiliki dasar bentuk dari makhluk hidup, dimana pembuatan figur makhluk hidup di dunia memberikan suatu permasalahan seperti yang telah dibahas pada latar belakang.

Bercermin dari apa yang Sunan Kalijaga lakukan dengan berbagai bidang seni sebagai media dakwahnya, sehingga kesadaran diri dan keterarahan pikiran penulis mengenai nilai fungsi terhadap ketakutan yang terjadi, masih memiliki kemungkinan untuk dilakukan. Asalkan hal-hal tersebut tidak memberikan kemudahan (perbuatan sia-sia), melahirkan kesombongan (menandingi apa yang telah Allah ciptakan), ataupun kemusyrikan dengan menganggap apa yang diciptakan merupakan sesuatu yang dapat membuatnya meyakini bahwa hal tersebut dapat memberikan sesuatu, sehingga menimbulkan perbuatan untuk menduakan Allah.

⁸M. A. Subandi, Psikologi Agama dan Kesehatan Mental (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), p. 88

⁹<https://kbbi.web.id/wayang> (diakses pada 16 Juni 2019, jam 15.15 WIB)

Selain itu hadis yang berhubungan dengan penggambaran objek bernyawa jika dilihat dari kondisi historisnya, maka hadis tersebut berangkat dari psikologis sosial pada masa itu. Adapun tujuannya adalah untuk menghindari paham Paganisme dan budaya Helenisme yang disebut dengan berhala (patung dan sebagainya). Pemberantasan berhala dan pelarang sesuatu yang menyerupainya dilakukan, dikarenakan berhala menjadi suatu sarana pemujaan terhadap sesuatu dari ciptaan manusia yang dianggap memiliki nilai magis. Selain itu, belum terbangunnya sikap kritis, berfikir rasional dan imajinatif terhadap wawasan agama dari mayoritas masyarakat, turut membuat hadis berfungsi dengan baik untuk menuntun masyarakat beragama muslim menjauhi dari perih kesesatan.

Meskipun penulis berkata demikian, namun untuk meminimalisir perasaan tertentu yang dapat menyerang hati dan pikiran dengan penggambaran makhluk bernyawa, sehingga langkah terbaik yang penulis lakukan dalam penciptaan karya seni grafis ini, yaitu dengan hanya menggunakan bagian tangan dari manusia sebagai objek utama visual karya. Kemudian untuk memperkuat objek visual karya yang diciptakan, sehingga objek utama visual tangan dikombinasikan dengan berbagai objek-objek yang mendukung. Pemilihan figur tangan sendiri sebenarnya sudah terbesit sejak pertama kali penulis membuat karya tugas seni grafis pada semester pertama kuliah, namun pemikiran tersebut tersisihkan setelah penulis lebih memilih untuk mewujudkan bentuk visual dari makhluk bernyawa yang lebih utuh.

Setelah terjadi peristiwa dilematik yang penulis alami, akhirnya pemilihan figur tangan kembali menjadi bentuk ekspresi dan salah satu solusi yang membuat penulis berani untuk tetap menciptakan karya. Sehingga secara tidak langsung peristiwa tersebut membuat penulis berfikir dan menganalogikan sebagai jalan yang telah Tuhan sediakan bagi penulis dalam proses menghadapi dilematika yang terjadi.

Kemudian untuk mengerucutkan dari hakikat seni yang luas, sehingga dari karya seni grafis yang tercipta, hanya menjadi sebatas karya yang menceritakan mengenai kondisi diri penulis akan dampak dan emosi yang lahir dari dilema yang menjadi permasalahan. Selain itu, proses penulisan laporan tugas akhir dan penciptaan karya seni grafis ini, turut menjadi bentuk sarana iluminasi bagi penulis.

Iluminasi yang dimaksudkan yaitu sebagai sesuatu yang memberikan rangsangan atau dorongan untuk kembali mampu dengan rasa semangat menciptakan karya seni dalam bidang seni rupa.

b. Metode

Ketertarikan akan aliran realisme membuat penulis mencoba menerapkannya ke dalam karya seni grafis yang diciptakan. “Realisme adalah aliran atau gaya yang memandang tanpa ilusi, apa adanya tanpa menambah atau mengurangi objek.”¹⁰ Tujuan penggunaan bentuk realistik sebagai implementasi dari visual karya, dikarenakan penulis menghendaki penangkapan visual pada keadaan riil atau nyata, sehingga dapat merepresentasi langsung dari realitas. Karakteristik dari teknik cetak tinggi atau *relief print* seni grafis yang penulis anggap menarik namun kompleks dari segi teknisnya, hingga ciri khas penulis dari segi teknik menciptakan karya seni grafis, diharapkan dapat melahirkan sebuah karya yang artistik dan menarik namun harmonis dengan pembahasan yang diangkat.

Untuk mewujudkan gagasan yang berkenaan dengan dilematika pengalaman hidup pribadi, penulis menggunakan figur tangan manusia sebagai objek utama dan dikombinasikan dengan objek-objek seperti rantai, borgol, kunci, peluru, revolver dan lainnya. Pada beberapa karya, figur tangan disajikan secara destruktif dan stilisasi, seperti layaknya bola lampu yang pecah, jari dengan bentuk arah panah dan tangan yang terjebak di dalam rubik. Perusakan bentuk dan pengayaan yang digunakan, bertujuan sebagai upaya dalam memberikan dramatisasi pada karya yang diciptakan. pemberian gestur tangan dengan diposisikan sedemikian rupa, agar seakan mewakili perasaan penulis terhadap situasi yang terjadi.

¹⁰Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011), p. 327

B. HASIL DAN PEMBAHASAN



“Cheeeese”
Mdf cut print on paper, 40 cm x 55 cm, 2019
(sumber: dokumentasi penulis, 2019)

Karya ini menggambarkan suatu kondisi dalam berusaha untuk tetap tersenyum. Bertujuan sebagai pemicu semangat dalam diri, agar tetap kuat dalam menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi meskipun berada pada situasi yang terburuk. Goresan melengkung pada sebuah pemberat borgol adalah simbol senyuman dan kebahagiaan. Sedangkan spidol adalah simbol dari jalan atau cara yang digunakan untuk memberikan kebahagiaan tersebut dan objek tangan dengan gestur menggaris adalah simbol dari suatu usaha untuk memperoleh kebahagiaan tersebut. Kondisi yang gelap dan terantai besi, bertujuan untuk memberikan penegasan terhadap rumitnya masalah yang terjadi dari kekangan masalah.



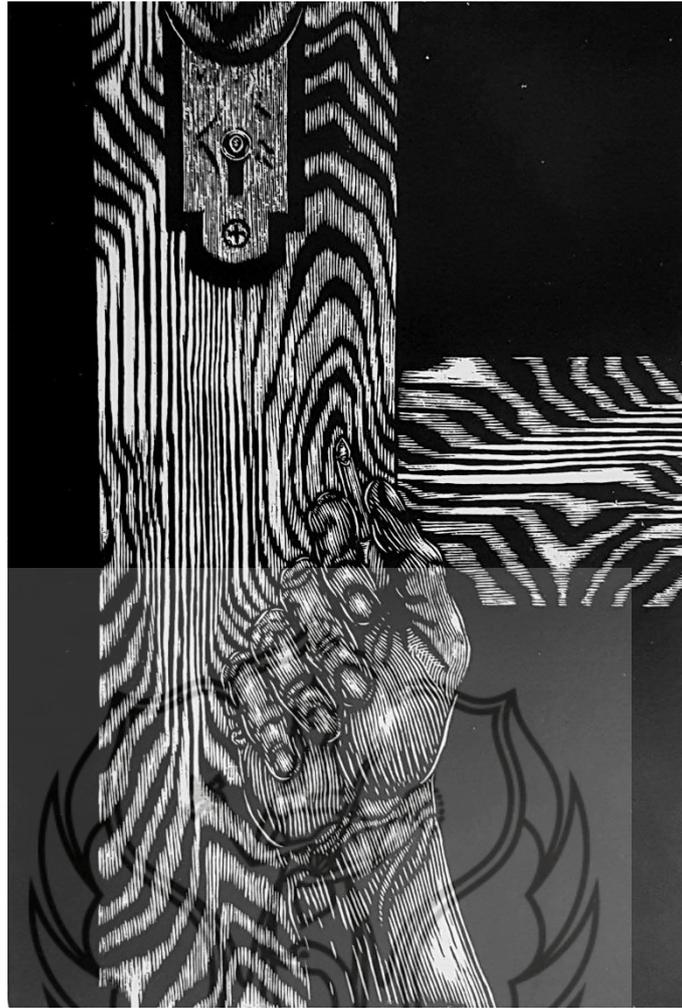
“Pray For Action”

Mdf cut print on paper, 40 cm x 55 cm, 2018

(sumber: dokumentasi penulis, 2019)

Karya ini bercerita mengenai keterpurukan akan suatu tindakan ketika dihadapkan kepada masalah-masalah yang begitu pelik dan rumit. Sehingga perenungan diri dengan cara berfikir, merasa, mencari hingga memohon petunjuk kepada sang *Khalik*, demi memperoleh jalan keluar yang terbaik. Untuk itulah mengapa gestur dari tangan tersebut dibuat menengadah, sebagai simbol mengharapkan dan juga sebagai usaha mencari jawaban. Objek revolver yang berkesan mengambang dengan berselimut cahaya yang turun dari atas, adalah bentuk representasi dari jawaban tersebut.

Pemilihan objek revolver terinspirasi dari sebuah serial horor Amerika yang berjudul *“The Walking Dead”*. Pada serial tersebut bercerita mengenai perjuangan tokoh Rick Grims bersama kelomponya dalam bertahan hidup dari serangan mayat hidup yang mereka sebut *walkers*. Bersenjatakan sebuah revolver dengan bertotalkan enam peluru pada posisi penuhnya, yang mana secara realistis bukanlah senjata yang pas untuk melawan *walkers* dari posisi begitu dekat. Akan tetapi keberanian, kesigapan dan kemampuan individu yang mumpuni, membuatnya seperti tak merasakan kesulitan ketika dihadapkan pada gerombolan *walkers*. Sehingga dari berbagai aksi heroik tokoh Rick Grims dalam menggunakan revolvernya, membuat penulis menyadari dan menginterpretasikan revolver tersebut sebagai alat, cara, media, jalan untuk menemukan keselamatan keberhasilan dalam melalui masalah yang dihadapi.



Gambar 43. “Patah”, 2019
MDF cut print on paper, 27 cm x 40 cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Karya ini adalah berhubungan dari karya yang berjudul “kunci”. Bila pada karya kunci dimaknai sebagai usaha yang menjadi bentuk harapan penulis dari keinginan meraih apa yang dituju, sehingga dengan karya ini adalah paska realisasinya. Menilik kembali sebuah proses yang penulis lakukan untuk menuntut ilmu dalam bidang seni rupa, akan tetapi terhempaskan oleh sesuatu yang berlawanan dengan ideologi kepercayaan yang diyakini. Sehingga usaha yang digambarkan dengan bentuk kunci, patah akibat tidak mempunya membuka pintu untuk menuju apa yang diinginkannya.

Gestur tangan memegang kunci yang patah dimaksudkan sebagai bentuk ratapan akan kegagalannya untuk membuka pintu yang terkunci menggunakan kunci yang digunakannya.

C. KESIMPULAN

Berdasarkan dari apa yang telah diuraikan dalam laporan tugas akhir ini, berbagai pengaruh yang diperoleh dari dilematika pengalaman pribadi penulis dalam proses menuntut ilmu yang bertujuan untuk memenuhi kualifikasi sebagai *khalifah*. Sehingga melahirkan sebuah konflik dalam diri yang menimbulkan kegelisahan, keragu-raguan, ketakutan, keputusasaan, bahkan menjadi rasa syukur dan kesadaran diri. Sehingga sebuah proses inkubasi dengan cara berfikir kritis, menjadi cara untuk menemukan solusi dalam mengatasi dilematika yang terjadi dari penggambaran objek makhluk hidup. memberikan inspirasi, gagasan dan ide yang kemudian menjadi stimulus dan rangsangan untuk merealisasikannya sebagai bentuk ekspresi emosi ke dalam penciptaan karya seni, khususnya seni grafis.

Melalui karya tugas akhir ini berbagai faktor yang dilakukan penulis untuk mengatasi dilematika yang terjadi, menuntun penulis untuk berinstropeksi diri agar mampu menghadapi gejolak diri dari faktor internal dan eksternal yang menghadang dalam mewujudkan sesuatu yang menjadi tujuan dan merangsang kembali keinginan untuk berkesenian, khususnya dalam bidang seni rupa. Sehingga dalam proses penciptaan karya seni grafis dengan teknik *relief print* ini, memberikan kesan dan pesan sendiri di dalamnya. Sepertihalnya dengan mencukil MDF dengan garis halus dan konstan, disini penulis diajarkan sikap sabar dalam proses pengerjaannya, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan. Kemudian pencetakan karya seni grafis menggunakan teknik reduksi, dimana pencetakan warna dilakukan dengan terus mengurangi MDF agar mendapatkan sebuah volume atau wujud visual yang diinginkan, sehingga membuat penulis merasakan akan pentingnya ketelitian, kesiapan dan kesadaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Berbagai wujud dari visual karya seni grafis yang tercipta diharapkan mampu menjadi sebuah penggambaran atas apa yang penulis alami dan rasakan atas dilematika yang terjadi. Sehingga secara tidak langsung dapat memberikan suatu bentuk pengalaman baru bagi audien terhadap suatu dilema, khususnya seperti apa yang penulis alami.

DAFTAR PUSTAKA

Leahy Louis, *Manusia, Sebuah Misteri: Sintesa Filosofis Tentang Makhluk Paradoksial*, Jakarta: Gramedia, 1993

Nurdin Muslim, dkk., *Moral Dan Kognisi Islam: Buku Teks Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum*, Bandung: Alfabeta, 1993

Subandi M. A., *Psikologi Agama dan Kesehatan Mental*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013

Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rupa*, Jakarta: Dinas Musium Sejarah, 1979

Sugiharto Bambang, *Untuk Apa Seni?*, Yogyakarta: Matahari, 2013

Susanto Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011

Website

<http://www.muslim.or.id> (diakses penulis pada tanggal 15 Oktober 2018, jam 22.38 WIB)

<https://kbbi.web.id/wayang> (diakses pada 16 Juni 2019, jam 15.15 WIB)

<https://muslim.or.id/26684-hukum-menggambar-makhlukbernyawa.html> (diakses pada 24 Juli 2019, jam 21.30 WIB)

<https://www.gurupendidikan.co.id/berpikir-kritis/> (diakses pada tanggal 24 Juli 2019, jam 22.19 WIB)