

KEPALSUAN PERILAKU MANUSIA



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

SABIQ MUHAMMAD

NIM 0811911021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

KEPALSUAN PERILAKU MANUSIA



Oleh
SABIQ MUHAMMAD
NIM 0811911021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni
2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

KEPALSUAN PERILAKU MANUSIA diajukan oleh Sabiq Muhammad, NIM 0811911021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2015 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
NIP. 19591108 198601 1 001

Pembimbing II/Anggota

Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP. 19730327 199903 1001

Cognate/Anggota

Andang Suprihadi P., M.S.
NIP. 19561210 198503 1 002

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

Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760510 200112 2001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



Tugas Akhir ini kupersembahkan
untuk kedua orang tuaku tercinta,
Bapak Winarso dan Ibu Sri Astuti

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2015



Sabiq Muhammad

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala*, yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Kepalsuan Perilaku Manusia” ini dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini disusun guna melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapat motivasi serta bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Drs A.G. Hartono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan ilmu, penulisan, dan waktunya meskipun dalam jadwal yang cukup padat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang juga memberikan bimbingan dan arahan ilmu dalam penulisan penciptaan karya seni grafis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Drs. Andang Suprihadi, M.S selaku cognate yang telah memberikan saran dan nasehat dalam perjalanan penulis ke depan.
4. Agus Yulianto, S.Sn. selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

6. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap Dosen pengajar Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Winarso dan Ibu Sri Astuti yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
10. Teman-teman Seni Murni angkatan 2008 (Rizal, Bayu, Rohmadi, Adit, Aji, Nofri, Windi, Rino) dan para sahabatku yang telah banyak membantu dan memberi motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
11. Pihak terkait & rekan-rekan mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi siapa saja yang membaca dan semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* memberikan balasan yang bermanfaat bagi kita semua. Amin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	7
BAB II. KONSEP.....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan.....	13
C. Konsep Penyajian.....	24
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat.....	27
C. Teknik.....	30
D. Tahap Pembentukan.....	30
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	48
BAB V. PENUTUP.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92

LAMPIRAN.....	95
A. Foto Diri Mahasiswa.....	95
B. Foto Poster Pameran.....	97
C. Foto Situasi Pameran.....	98
D. Katalogus.....	100



DAFTAR GAMBAR

A. Karya Acuan

Gambar 1. Dan Mumford, “ <i>Gallop Meets the Earth</i> ”	20
Gambar 2. Dan Mumford, “ <i>For the Imperium</i> ”	21
Gambar 3. Karya acuan 3.....	22
Gambar 4. Karya acuan 4.....	23

B. Proses Perwujudan

Gambar 5. Bahan yang digunakan penulis.....	26
Gambar 6. Alat yang digunakan penulis.....	29
Gambar 7. Pembuatan sketsa.....	31
Gambar 8. Memindahkan sketsa di <i>hardboard</i>	32
Gambar 9. Menebalkan sketsa dengan spidol.....	35
Gambar 10. Proses pencukilan <i>hardboard</i>	34
Gambar 11. Proses pengambilan tinta menggunakan pisau palet.....	35
Gambar 12. Proses meletakkan tinta di atas keramik.....	36
Gambar 13. Proses meratakan tinta dengan roll.....	36
Gambar 14. Proses meratakan tinta pada permukaan <i>hardboard</i>	37
Gambar 15. Proses peletakkan <i>hardboard</i> pada kertas.....	38
Gambar 16. Proses penggosokan dengan gelas.....	39
Gambar 17. Hasil cetakan pertama.....	40
Gambar 18. Proses pengeringan karya.....	41
Gambar 19. Proses membersihkan <i>hardboard</i>	42
Gambar 20. Hasil cetakan kedua.....	43
Gambar 21. Hasil cetakan ketiga.....	44
Gambar 22. Karya jadi (cetakan keempat).....	45
Gambar 23. Proses penulisan keterangan pada karya.....	46
Gambar 24. Karya yang sudah dipigura.....	47

C. Daftar Karya

Gambar 25. <i>Tulung Menthung</i>	49
Gambar 26. <i>Fake Handshake #1</i>	51
Gambar 27. <i>Fake Handshake #2</i>	53
Gambar 28. <i>The Shadow</i>	55
Gambar 29. <i>Behind the Sunset</i>	57
Gambar 30. <i>Fake Smile</i>	59
Gambar 31. <i>Hypocrites</i>	61
Gambar 32. <i>Hypocrites #2</i>	63
Gambar 33. <i>The Knife</i>	66
Gambar 34. <i>Fake Handshake #3</i>	68
Gambar 35. <i>Fake Handshake #4</i>	70
Gambar 36. <i>The Smiling Gun</i>	72
Gambar 37. <i>Conchita Wurst Phenomena</i>	74
Gambar 38. <i>The Hug</i>	76
Gambar 39. <i>Serigala Berbulu Domba</i>	78
Gambar 40. <i>Beautiful Lie</i>	80
Gambar 41. <i>Hammers and Flowers</i>	82
Gambar 42. <i>Muslihat</i>	84
Gambar 43. <i>Double</i>	86
Gambar 44. <i>Handshake and Knife</i>	88

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 45. Foto diri mahasiswa.....	95
Gambar 46. Foto poster pameran.....	97
Gambar 47. Foto situasi pameran #1.....	98
Gambar 48. Foto situasi pameran #2.....	98
Gambar 49. Foto situasi pameran #3.....	99
Gambar 50. Foto situasi pameran #4.....	99



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam keseharian dapat berpikir dan merenungi nasib hidupnya. Manusia berpikir dan merenung kemudian menjadikannya objek pikiran serta renungan. Terkadang manusia dihujat tapi di sisi lain manusia dipuji. Manusia sering merasa bangga dan bahagia menjadi manusia, tetapi di mata orang lain atau di waktu yang lain, ia terkadang menyesali dirinya sendiri, menyesali tentang perbuatan yang pernah dilakukannya sebagai manusia.

Manusia berbeda dengan hewan, karena manusia mempunyai cipta (akal). Akal adalah anugerah yang diberikan oleh Tuhan. Keistimewaan yang tidak diberikan kepada makhluk yang lain. Tetapi terkadang akal manusia kalah oleh nafsu. Nafsu itu bisa menjadi sangat liar. Karena manusia bisa berimajinasi tanpa batas. Maka dari itu harus ada kontrol dalam diri manusia untuk menjaga nafsunya agar tidak terjadi sesuatu hal yang berdampak negatif. Jika tidak ada kontrol dalam diri manusia, maka ada sebagian orang yang disebut sebagai manusia yang perilakunya di luar batas perikemanusiaan. Akan tetapi ada juga manusia yang tinggi tingkat kemanusiaan, yang biasa disebut manusia sempurna.

Manusia adalah makhluk sosial dan perilakunya itu dipengaruhi stimulus dari lingkungan. Manusia membutuhkan lingkungan dan begitu pula sebaliknya lingkungan membutuhkan manusia. Manusia selalu membutuhkan orang lain untuk bisa memenuhi kebutuhan hidupnya. Misalnya jika seseorang membutuhkan beras untuk dimasak dan dimakan, tentunya tidak bisa dilakukan sendiri oleh orang yang menanam padi. Kemudian kalau pedagang juga pasti membutuhkan pembeli. Kalau seorang bos atau pimpinan juga pasti memerlukan anak buah, tidak mungkin semuanya dikerjakan sendiri. Disitulah adanya hubungan timbal balik. Karena hakikatnya manusia tidak bisa hidup sendiri.

Bahagia menurut sebagian orang adalah ketika mendapatkan uang yang banyak, mobil mewah, dan rumah mewah. tapi bagi sebagian orang yang lain bahagia jika dapat berkumpul dengan teman, bercanda dan tertawa bersama meskipun tanpa adanya unsur kemewahan, atau dengan kata lain hidup sederhana dan bermanfaat bagi orang lain. Kehidupan yang seperti itu dianggap telah memenuhi arti dari bahagia itu sendiri. Jadi bahagia itu adalah relatif tergantung dari cara pandang dan pola pikir seseorang mengenai definisi bahagia. Hal seperti inilah yang menimbulkan ambiguitas dalam kehidupan manusia. Menjamurnya informasi melalui berbagai media yang seakan mendoktrin manusia pada kehidupan yang seolah-olah baru. Media itulah yang menyebabkan munculnya keinginan akan hal-hal baru dan seolah menggiring manusia pada kehidupan yang dianggap modern.

Ketidakpastian standar kehidupan manusia menyebabkan tidak semua orang mendapatkan hal yang sama. Misalkan seorang pekerja kantoran yang bekerja dari pagi dan pulang malam hari mendambakan tidur nyenyak dan berkeinginan waktunya dihabiskan lebih banyak untuk keluarga seperti yang dilakukan oleh tukang becak. Sedangkan di sisi lain tukang becak mendambakan kehidupan seperti pekerja kantoran tadi yang mempunyai uang dan mobil yang mewah. Menurut si tukang becak mempunyai mobil mewah adalah sebuah kebahagiaan. Contoh lain misalnya orang awam yang mengimpikan hidup yang enak bak selebritis. Sementara selebritis justru ingin keluar dari kehidupan glamor yang membelenggunya. Ada kalanya selebritis merasa risih dengan banyaknya penggemar yang menghampiri bak semut mengerumuni gula. Itulah keanehan manusia.

Doni Koesoema A dalam bukunya *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*, mengemukakan tentang ketidakjelasan dan penilaian seseorang:

Kekeliruan dalam menilai siapa manusia sesungguhnya berasal dari dimensi kebutuhannya 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 mengekspresikannya melalui simbolisasi verbal dan non-verbal yang mengungkapkan originalitas dan keautentikannya. Semakin selaras apa yang di dalam dan apa yang di luar, pribadi itu bisa dikatakan semakin dewasa dan integral. Ia tidak menipu diri sendiri dan tidak menipu orang lain. Jika apa yang dilakukan di dalam hatinya ternyata berbeda dan semakin berbeda dengan apa yang muncul dalam perilaku, orang seperti ini biasanya kita sebut sebagai pribadi yang tidak memiliki integritas. Oleh karena itu, orang tidak akan percaya kepadanya. Ia tidak akan memiliki kredibilitas. Kredibilitas dan kejujuran (honesty) merupakan kunci membangun sebuah relasi yang dewasa dengan orang lain. Ketidakkonsistenan antara apa yang di dalam dengan apa yang di luar jika sampai pada tahap yang paling parah bisa menghasilkan pecahnya kepribadian (split personality).¹

Contoh dari tubuh manusia yang menipu bisa dilihat pada seseorang *transgender*. Seseorang bisa saja salah menganalisis tubuh orang lain. Ketika melihat tubuh orang lain, dia menyangka dia adalah seorang wanita, padahal orang yang dianggap wanita tersebut adalah seorang laki-laki yang melakukan operasi ganti kelamin. Fenomena tersebut bisa ditemukan di negara Thailand. Manusia-manusia *transgender* tumbuh subur disana. Karena *transgender* disebut-sebut sudah menjadi gender ketiga di Thailand. Seperti diungkapkan Heinz Duthel, ... *the Thai society remains one of the world's most tolerant attitude towards kathoeyes or the third gender*². Oleh karena itu orang akan sulit membedakan mana laki-laki tulen dan mana laki-laki artifisial.

Penulis pernah mempunyai pengalaman dengan waria. Pada saat itu penulis bersama teman akan membeli *hardboard* di sebuah toko jalan Brigjen Katamso Yogyakarta. Ternyata di toko tersebut *hardboard* telah habis terjual. Akhirnya penulis diberitahu tukang parkir bahwa ada toko lain yang menjual *hardboard* dan letaknya tidak jauh dari toko tersebut. Penulis bersama teman langsung memutuskan untuk segera menuju ke tempat toko yang telah diberitahukan oleh si tukang parkir. Karena sedikitnya info yang diberikan si tukang parkir akhirnya penulis bersama

¹ Doni Koesoema A. 2007. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: PT Grasindo. p.85

² Heinz Duthel. 2013. *Kathoeey Ladyboy: Thailand's Got Talent*. Norderstedt: Books on Demand. p.51

teman kebingungan mencari lokasi toko tersebut. Pada saat berjalan kaki mencari lokasi toko tersebut tanpa sengaja penulis berpapasan dengan dua orang waria. Salah satu dari waria tersebut tiba-tiba langsung mencubit tangan penulis. Bertepatan dengan itu pula sang waria menyebutkan namanya kepada penulis seolah-olah ingin mengajak kenalan. Penulis tidak meresponnya karena merasa risih dengan waria dan khawatir akan melakukan tindakan yang lebih dari itu. Akhirnya mereka berdua hanya pergi begitu saja dengan berjalan kaki.

Berbagai peristiwa diatas itulah yang melatarbelakangi penulis ingin membuat suatu karya yang bertemakan kepalsuan. Karena penulis kurang menyukai hal-hal yang berkaitan dengan kebohongan dan kepura-puraan.



B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah *main frame* kepalsuan perilaku manusia dalam penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimanakah memvisualisasikan kepalsuan perilaku manusia dengan unsur-unsur bentuk/kosa rupa/idiom dengan pertimbangan estetika yang sesuai?



C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Sebagai upaya untuk mengekspresikan kepalsuan perilaku manusia ke dalam karya seni grafis.
- b. Sebagai upaya untuk merealisasikan gagasan ke dalam bentuk-bentuk visual yang memiliki kualitas estetik.
- c. Supaya penikmat seni dan masyarakat umum dapat memahami dan berempati tentang kepalsuan perilaku manusia.

2. Manfaat

- a. **Manfaat Bagi Pencipta**
Diharapkan dengan penciptaan ini akan menjadi media estetik bagi penulis serta mengkomunikasikannya kepada publik.
- b. **Manfaat Bagi Lembaga**
Dapat memperkaya dan menambah bahan kajian tentang penciptaan karya seni terutama yang berkaitan dengan perilaku manusia.
- c. **Manfaat Bagi Masyarakat Umum**
Diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi dan wahana karya seni grafis tentang kepalsuan perilaku manusia.

D. Makna Judul

Untuk menghindari salah penafsiran, penulis akan menjelaskan pengertian dari judul. Sebagaimana telah diketahui judul yang diangkat adalah ”Kepalsuan Perilaku Manusia”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kepalsuan berasal dari kata dasar palsu yang berarti : 1 tidak tulen; tidak sah; 2 tiruan; tidak asli; 3 gadungan.³ Sedangkan kepalsuan artinya, 1 perihal tentang palsu; kelancungan; 2 kecurangan dsb.⁴

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.⁵

Manusia adalah makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain); insan; orang.⁶

Jadi maksud dari Kepalsuan Perilaku Manusia adalah segala hal yang berkaitan dengan reaksi individu terhadap sesama dan lingkungan yang tidak asli atau tiruan sehingga menimbulkan kebingungan seseorang dalam mengidentifikasi hal tersebut.

³ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1989. Jakarta:Balai Pustaka. p.1109

⁴ *Ibid.*, p.1110

⁵ *Ibid.*, p. 671

⁶ *Ibid.*, p. 558