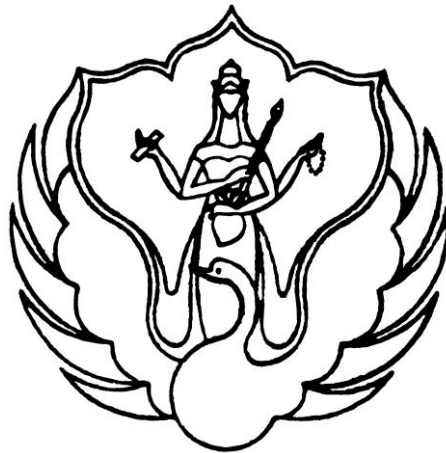


**PENGALAMAN BATIN SEBAGAI SUBJEK
PENCIPTAAN SENI GRAFIS VIA ABSTRAKSI GARIS**



JURNAL PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Fajri Syamsu Rizal

NIM 1212341021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PENGALAMAN BATIN SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI GRAFIS VIA ABSTRAKSI GARIS diajukan oleh Fajri Syamsu Rizal, NIM 1212341021. Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



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

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

PENGALAMAN BATIN SEBAGAI SUBJEK PENCIPTAAN SENI GRAFIS VIA ABSTRAKSI GARIS

Fajri Syamsu Rizal

NIM 1212341021

ABSTRAK

Penciptaan karya seni tidak dapat dilepaskan dari pengalaman pribadi maupun masyarakat yang melingkupi pengalaman-pengalaman tersebut. Apa saja yang berada di sekitar penulis dapat menjadi pengalaman yang memicu kelahiran karya tersebut. Perasaan senang, sedih, jatuh cinta, marah, dan lain sebagainya dimaknai penulis dengan garis karena garis dapat divisualkan sebagai gambaran bermacam-macam pengalaman pribadi yang bervariasi. Pengalaman penulis diungkapkan, dilahirkan, dan diekspresikan. Semua yang didapat penulis semata-mata untuk mengkomunikasikan curahan jiwanya terhadap apa yang tengah dirasakan. Situasi lingkungan, keadaan ketika berdiskusi, berkomunikasi penulis memiliki cara tersendiri untuk menggambarkan apa yang telah penulis rasakan. Garis menjadi penting diterapkan karena dirasa lebih mampu mewakili lika-liku pengalaman dan jalur hidup yang dialami penulis, selain juga sesuai dengan kondisi batin penulis. Sebagai hasilnya, visualisasi karya-karya yang diciptakan berupa abstraksi garis yang mewakili pengalaman batin penulis. Dalam konteks ini penulis memvisualisasikan pengalaman batin dengan abstraksi garis melalui deformasi simplikasi dengan menggunakan teknik cetak tinggi dalam seni grafis.

Kata kunci: *Pengalaman, abstraksi garis, seni grafis*

ABSTRACT

The creation of works of art cannot be separated from the personal and community experience that surrounds these experiences. Anything around the author can be an experience that triggers the birth of the work. Feelings of pleasure, sadness, falling in love, anger, and so on are interpreted by the writer with a line because the lines can be visualized as a description of various varied personal experiences. The author's experience is expressed, born, and expressed. Everything that the writer gets is solely to communicate the outpouring of his soul to what is being felt. Environmental situations, circumstances when discussing, communicating authors have their own ways to describe what the author has felt. Lines are important to be applied because they feel more capable of representing the twists and turns of experience and life paths experienced by the author, as well as in accordance with the inner condition of the author. As a result, the visualization of the works created is in the form of line abstractions that represent the author's inner experience. In this context the writer visualizes inner experiences with line abstraction through deformation of complications by using high printing techniques in graphic arts.

Keywords: *Experience, line abstraction, printmaking*

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman merupakan guru yang paling baik bagi pengembangan kehidupan. Banyak yang menjadi pembelajaran untuk bisa divisualisasikan melalui sebuah karya seni. Penulis mencoba menceritakan pengalaman batin yang sangat berkesan bagi dirinya. Suatu peristiwa dan pengalaman yang berkesan pastilah sangat mudah diingat dan mudah dijadikan cerita yang akhirnya sampai tahap penciptaan karya. Penciptaan karya seni itu sendiri pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, bahkan tidak sekadar untuk mengisi kekosongan waktu tapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman keindahan maupun untuk kesenangan melalui bahasa rupa, berkaitan dengan hal ini Mikke Susanto menyatakan :

“karya seni setidaknya menawarkan berbagai keinginan, mulai mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks-konteks sosial budaya, kritik terhadap sesuatu, mengangkat sesuatu yang biasa menjadi hal yang menarik, dan beberapa yang lainnya.”¹

Pengalaman tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, di mana pun penulis berada banyak sekali pengalaman yang didapat. Pengalaman juga dapat menjadi sebuah perbandingan atau tolak ukur sebuah kejadian yang telah dialami, menjadi guru yang berharga dalam kehidupan. Pengalaman hidup dijadikan penulis sebagai catatan dalam proses berkarya. Setiap pribadi mempunyai cara tersendiri untuk menunjukkan dirinya kepada orang lain. Sebuah penciptaan pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, tetapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman dalam bahasa seni rupa. Dalam buku “*Art & Life Force*” menurut M Dwi Marianto :

“Dalam banyak kasus guna menyiptakan karya seni kreatif dan imajinatif, seorang seniman terkadang harus berjalan ke luar, melintasi struktur-struktur baku, dan berfikir dari luar bingkai pandang yang sudah jadi kelaziman.”²

¹ Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa* (Yogyakarta: Jendela, 2003), p. 23

² M Dwi Marianto, *Art & Life Force In a Quantum Perspective* (Yogyakarta: Scritto Book Publisher, 2017), p. 379

Berawal dari pengalaman penulis yang memiliki kebiasaan menggambar di media apa pun. Terutama yang sering digambarkan penulis ketika menggambar yaitu garis, sehingga terkesan hanya corat-coret. Corat-coret merupakan ungkapan perasaan yang sedang dirasakan penulis, tempat dan media bukanlah sebuah halangan untuk mencurahkan suasana hati bagi penulis. Perasaan senang, sedih, jatuh cinta, marah, dan lain sebagainya dimaknai penulis dengan garis karena garis dapat divisualkan sebagai gambaran bermacam-macam pengalaman pribadi yang bervariasi.

Karya seni selalu ada hubungan antara satu dengan lainnya, hubungan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar penulis. Hal tersebut merupakan kesadaran penulis terhadap lingkungan sekitar, tempat penulis hidup, berinteraksi dan bekerja. Lingkungan di sini menjadi daya dorong kreativitas yang kuat dan kekhasan pada karyanya. Penulis memiliki kebutuhan untuk mengkomunikasikan latar belakang (lingkungan) hidupnya yang unik kepada publik.

Lingkungan di sini memberi kontribusi, langsung ataupun tak langsung terhadap proses kreatifnya. Kenyataan objektif di luar dirinya dan kenyataan objektif di dalam dirinya sendiri menjadi pemicu terhadap proses kreatifnya. Sentuhan terhadap kenyataan tersebut menimbulkan respon atau tanggapan. Ketika penulis hidup di Yogyakarta dan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis mendapati banyak pengalaman dan hal-hal baru, berlatar belakang penulis yang tidak tahu apa itu seni, yang penulis ketahui hanyalah menggambar. Ternyata setelah penulis berada di lingkungan seni, penulis mendapatkan pengalaman tentang seni, tak hanya sekadar menggambar. Penulis menjadikan pengalaman dan ilmu sebagai faktor untuk menciptakan karya seni. Pengalaman ini oleh penulis diungkapkan, dilahirkan, diekspresikan kembali. Semua yang didapat penulis semata-mata untuk mengkomunikasikan curahan jiwanya terhadap apa yang tengah dirasakan.

Di Yogyakarta penulis tinggal bersama teman yang memiliki banyak pengalaman seninya dibandingkan dengan penulis. Penulis pun berusaha untuk banyak bertanya dan belajar dengannya bagaimana cara memvisualkan suatu pengalaman atau rasa ke dalam karya dua dimensi, membuat sebuah konsep,

dan juga belajar membuat komposisi bentuk kedalam karya sehingga terlihat artistik, tak hanya belajar kepada teman satu rumah saja tetapi penulis juga belajar banyak dari seniman yang tinggal di Yogyakarta. Banyak pengalaman yang didapat dari aktivitas tersebut, aktif dalam organisasi yang ada di Fakultas Seni Rupa membuat penulis menjadi lebih banyak pengalaman dalam melakukan segala hal seperti bertemu dengan orang baru, disitulah penulis belajar untuk menyikapi dan mengenali karakter setiap orang.

Karakter-karakter inilah yang menjadi objek penulis untuk berkarya, situasi lingkungan, keadaan ketika berdiskusi, penulis memiliki cara tersendiri untuk menggambarkan apa yang telah penulis rasakan. Sering bertemu dan berdiskusi dengan seseorang atau kelompok, piknik atau pergi ke sesuatu tempat baru membuat penulis menjadi banyak referensi untuk membuat karya seni.

“*Subject matter* atau tema pokok ialah rangsangan cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya.”³

Tidak semua hal yang dialami mampu menggugah rasa ingin menciptakan karya seni. Keseluruhan data tersebut terekam, tersimpan dengan baik dalam perjalanan hidup seorang penulis. Segala pengalaman tidak mengesankan maupun mengesankan adalah hal yang dapat memengaruhi pikiran dan perasaan penulis. Hal itu juga yang memicu penulis untuk karya seni yang mengutamakan unsur garis. Garis menjadi penting diterapkan karena dirasa lebih mampu mewakili lika-liku pengalaman dan jalur hidup yang dialami penulis, selain juga sesuai dengan kondisi batin penulis.

³ Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern* (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), p.26

B. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

Setiap orang memiliki cara tersendiri dalam menuangkan ide pemikirannya dan permasalahan dalam sebuah karya. Permasalahan penciptaan sebuah karya berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk garis yang akan diterapkan sesuai suasana hati atau pengalaman penulis dalam seni grafis?
2. Teknik dan media apa yang akan digunakan penulis untuk mewujudkannya ke dalam seni grafis?
3. Bagaimana ide tersebut dapat divisualkan ke dalam karya seni grafis?

b. Tujuan dan Manfaat

Seorang seniman dalam menciptakan karya mengharapkan karya yang diciptakan dapat diterima oleh perkembangan dunia seni dan masyarakat sekitar. Ada pun tujuan dan manfaat pada penciptaan karyanya.

1. Tujuan

- a. Memvisualisasikan bentuk garis sesuai pengalaman dan suasana hati penulis.
- b. Memvisualisasikan teknik dan gaya visual ke dalam karya seni grafis.
- c. Media dokumentasi pengalaman ke dalam seni grafis.

2. Manfaat

- a. Sebagai proses pembelajaran tentang garis.
- b. Sebagai media untuk intropeksi diri dan menjadi lebih baik.
- c. Sebagai tolak ukur kemampuan dalam teknik seni grafis.

C. Konsep Penciptaan

Seorang seniman dalam menciptakan karya seni tidak lepas dari pengaruh alam serta lingkungan. Sebuah gagasan muncul atas pengalaman apa yang telah dialami, dilihat dan direnungkan penulis, sehingga sebuah karya tercipta atas proses kreatif dari kegelisahan penulis terhadap apa yang terjadi di sekitar maupun yang

terjadi dalam diri penulis sendiri, sehingga terciptanya sebuah karya seni. Mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman yang dialami, dijalani, dirasai, untuk kemudian dikomunikasikan dengan penonton. Mengenai ini The Liang Gie menyatakan :

“seni adalah kegiatan manusia yang terdiri atas indera, bahwa satu orang secara sadar, dengan peraturan tanda-tanda lahiriah tertentu, menyampaikan kepada orang lain perasaan-perasaan yang telah dihayatinya, dan bahwa orang-orang lain ditulari oleh perasaan-perasaan ini juga mengalaminya.”⁴

Dalam keseharian penulis mendapatkan berbagai pengalaman, tentunya pengalaman itu tidak semuanya memiliki makna atau sesuatu yang membuat penulis ingin mengungkapkannya, ada pengalaman yang berkesan dan ada juga yang tidak berkesan, penulis hanya membahas pengalaman yang menurutnya itu sangat berarti. Seperti percintaan, isu sosial, pengalaman dalam bergaul, bersosialisasi kepada lingkungan sekitar. Penulis menyadari dasar dari terbentuknya perilaku berdasarkan interaksi manusia dengan manusia lainnya. Melalui interaksilah perilaku seorang akan terbentuk dan sangat berpengaruh terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan sosialnya. “interaksi diartikan sebagai proses dimana orang-orang yang berkomunikasi saling mempengaruhi dalam pikiran dan dalam tindakan, hal yang terpenting dalam proses itu ialah adanya pengaruh timbal balik.”⁵

⁴ The Liang Gie, *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB)*, (Yogyakarta, Edisi I, 1996), p.15

⁵ Bernard Raho, *Sosiologi* (Yogyakarta: Ledalero, 2014), p.63



Gb.01. Kumpul Bersama, 2018
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sebagai pribadi dalam melangsungkan kehidupan sehari-hari, secara individu maupun sosial, penulis memahami berbagai pengalaman sehingga dari sinilah timbul perasaan takut, gembira, sedih, marah, dan sebagainya, yang kemudian berpengaruh terhadap perilaku penulis. Proses hidup penulis selama ini telah membentuk cita rasa tertentu apabila diartikan dengan pandangan penulis tentang pengalaman-pengalaman batin. Bagi penulis pengalaman batin adalah sesuatu yang sangat menarik untuk disimak, karena berisi romantika kehidupan yang kompleks dan penuh dengan problematika yang harus dihadapi.

Berawal dari mengalami melihat, merasakan kemudian memahami dan meresapi berbagai peristiwa yang terjadi maka penulis berusaha merespon, memikirkan, mengolah serta merealisasikan kembali menjadi sebuah ide, setelah ide timbul maka dengan sendirinya akan bangkit gairah untuk berkarya seni grafis.

D. Konsep Perwujudan

Penulis meyakini bahwa perwujudan karya tugas akhir ini merupakan wujud keinginan penulis untuk jujur terhadap diri dan mengakui semua yang pernah penulis alami. Tidak terlepas dari konsep berkesenian bahwa seni merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Seni dan kehidupan dapat saling mempengaruhi bahkan merubah kehidupan manusia.

Ide merupakan suatu perenungan, penghayatan serta kemampuan seniman dalam proses penciptaan suatu karya seni. Setiap individu mempunyai pengalaman

yang berbeda-beda dalam kehidupannya sehingga dalam menanggapi hal-hal yang terjadi pada diri sendiri, masyarakat dan lingkungan sekitar menjadi beragam.

Awalnya ide muncul sewaktu penulis berhadapan dengan objek. Sewaktu proses ini berjalan antara penulis dan objek terjadi dialog, dimana dalam dialog ini pengalaman-pengalaman dicoba diungkapkan, ditentukan lewat mata, pikiran, dan perasaan. Berkaitan dengan ini, menurut Mikke Susanto dalam buku *Membongkar Seni Rupa* dikatakan:

“Tidak sedikit seniman yang mencoba mengungkapkan dunia internal mereka; seperti rasa sakit, jiwa yang terpuruk, rasa gembira, cinta. Ada yang mencoba lebih detail menggambarkan kenyataan-kenyataan dunia mimpi, fantasi alam bawah sadar, alam spiritual, dan alam yang tak terbayangkan sebelumnya sampai pada seniman-seniman yang menggunakan metafora, humor, tragedi satire, dan paradoks.”⁶

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dikatakan penciptaan bisa terjadi sesudah berlangsungnya pengamatan, pemahaman, serta pengendapan, dari pengalaman baik dalam pikiran maupun perasaan (batin). Ini berarti kata lain, sebelum terjadinya penciptaan ada faktor yang menentukan, yaitu faktor gagasan atau ide, lebih lanjut Mikke Susanto menyatakan sebagai berikut:

“...kebulatan-kebulatan kesadaran hidup. Seni tidak mengandung sistem yang ketat, justru karena hasil ekspresi seluruh wujud dan pribadi kita. Juga, pergolakan dalam perwujudan kreatif karya seni akan semakin terasa, sebab seni merupakan perpaduan sikap-sikap antara penentangan dan keserasian dalam pikiran, antara pria-wanita, stabil-labil, gelap-terang, panjang-pendek, maju-mundur, ketakutan-keberanian. Semua berpadu memberi jalan sekaligus jurang dalam proses kreatif. Serba transparan dan tak terduga.”⁷

⁶ Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa* (Yogyakarta: Jendela, 2003), p. 11

⁷ *Ibid.*, p. 9



Gb.02. Niels Kiene Salventius, *Social Society*, 2019

One Line Potrait, 70cm x 100 cm

(Sumber: <https://www.salventius.com/collections/one-line-portraits/products/social-society-70-x-100-cm>, diakses pada: 03 April 2019, pukul: 20:47 WIB)

Karya Niels Kiene Salventius menjadi bahan acuan karya acuan penulis, karena dalam karya Salventius banyak unsur yang disenangi oleh penulis dan menjadikan masukan untuk membuat karya bagi penulis. Garis dari karya Salventius merupakan unsur yang memiliki peran paling besar dan terpenting, karena garis yang ada pada karyanya memiliki peran ganda, yaitu sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni. Karya Salventius menjadi acuan yang sangat kental didalam karya penulis.



Gb.03. Niels Kiene Salventius, *WomanityWorldwide*, 2019

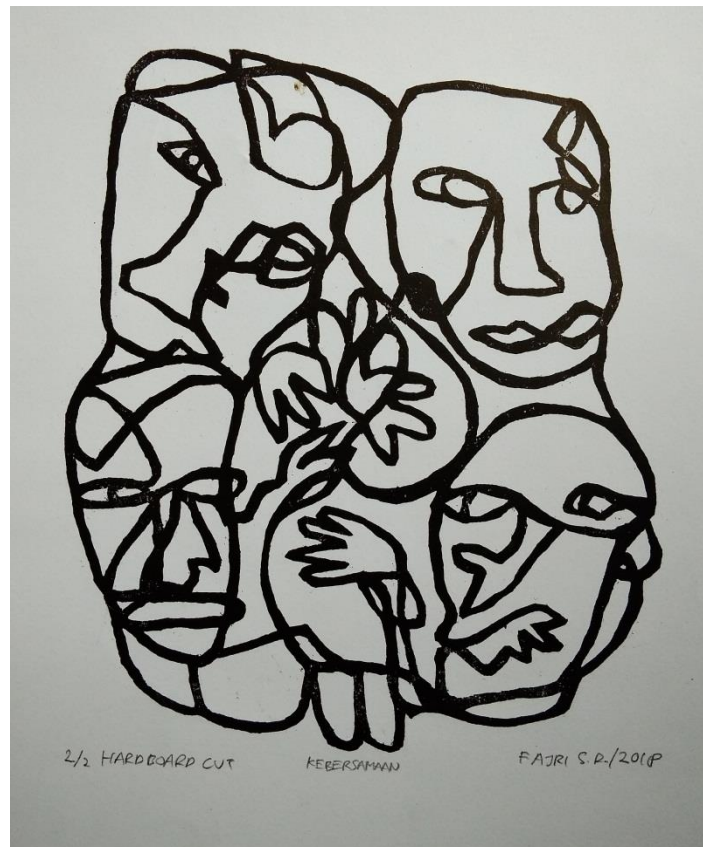
One Line Potrait, 50cm x 70 cm

(Sumber: <https://www.salventius.com/collections/one-line-portraits/products/womanity-worldwide>, diakses pada: 03 April 2019, pukul: 20:50 WIB)

Niels Kiene Salventius adalah seorang seniman belanda yang terkenal dengan karya potret *single line portrait* yang bereksperimen dengan garis kontinu dan teknik garis yang spontan, setiap gambar yang dibuat berhubungan dengan wajah yang ia lihat, baik itu dari kehidupan nyata maupun dunia maya, yang mencerminkan kepribadian di belakang karya yang ia buat.

Perwujudan merupakan serangkaian proses yang ditransformasikan ke dalam bahasa bentuk atau bahasa visual. Penulis menggunakan salah satu elemen dasar seni rupa dalam desain yaitu unsur garis. Sebuah ide bisa didapat dari coretan garis. Garis merupakan dua titik yang digabungkan. Pada dunia seni rupa seringkali kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi terkadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepatnya disebut goresan. Garis merupakan medium seni rupa yang mempunyai peranan yang sangat penting. Setiap garis yang dihadirkan seseorang selalu memiliki karakter tersendiri. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni untuk menciptakan karakter yang diinginkan.

Garis juga merupakan salah satu unsur-unsur grafis yang sangat menarik untuk divisualisasikan. Garis dapat mengungkapkan bermacam-macam kemungkinan, antara lain dapat sebagai simbol mengungkapkan ekspresi, watak berbagai macam orang dan juga keanekaragaman garis itu sendiri dapat disusun dalam berbagai kemungkinan yang bermacam-macam. Garis secara umum adalah serangkaian titik-titik yang tidak terbatas.



Gb.04.Fajri Syamsu Rizal, *Kebersamaan*, 2018
Cetak Tinggi, 25cm x 30 cm (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Garis dapat dipergunakan sebagai simbol ekspresi kebebasan yang seluas-luasnya karena pemanfaatan garis sering kali tidak dibatasi oleh sesuatu bentuk tertentu atau tidak dimaksudkan untuk membentuk suatu hal. Demikian menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto :

“Suasana hati (mood) juga amat berpengaruh pada susunan garis. Suasana sedih, gembira, marah, dan lain-lain akan menghasilkan susunan garis yang berbeda. Misalnya menyusun garis sambil menyanyi akan menghasilkan karakter yang berbeda. Dengan menyusun garis sambil marah. Sentuhan penggoresan (*touch*) sangat berpengaruh terhadap susunan garis, dimana garis dengan sentuhan lembut akan menghasilkan kelembutan, yang akan berbeda dengan hasil garis dengan sentuhan kasar

atau keras yang menghasilkan kekerasan, kekuatan, kemarahan, dan lain-lain.”⁸

Garis dalam pengertian umum merupakan suatu coretan yang panjang, bisa menghubungkan sesuatu dengan suatu hal yang lain, atau bisa juga memisahkan sesuatu dengan yang lain. Ada juga garis yang ditimbulkan oleh emosi atau ekspresi seseorang. Karakter garis dapat pula dipergunakan untuk mengoptimalkan kesan ritme (irama). Garis juga lebih dinamis daripada sekedar membuat bentuk-bentuk yang mengacu pada benda-benda tertentu yang dibuat secara realistis. Penulis mengeksplorasi bermacam-macam garis dan coba mempelajari jenis-jenis komposisi serta karakter garis. Karakter masing-masing garis dapat menimbulkan kesan yang seringkali tidak mudah diartikan oleh kehadirannya.

Elemen pokok pada karya-karya ini adalah garis yang bergerak teratur maupun tidak teratur, sebuah kedinamisan yang luwes, fleksibel dan membentuk garis-garis imajinatif ataupun murni merupakan susunan garis yang bebas dan kompleks, bertentangan dengan garis satu dengan yang lainnya, serta menciptakan sebuah irama yang harmonis. Gerakan-gerakan garis yang saling bertemu, saling melengkapi dan mencipta ruang tersebut. Kesan kedinamisannya yang fleksibel inilah kemudian yang membuat garis-garis pada karya penulis berkesan lebih dinamis.

Setiap karya, garis yang penulis gunakan merupakan abstraksi garis dengan menggabungkan tiga arah garis, yaitu horizontal, diagonal, dan vertikal. Garis bisa lurus, melengkung, berlengkung-lengkung, atau bergerigi, namun arah gerakannya tetap terdiri dari tiga arah tersebut. Ukuran garis dalam hal ini bukan ukuran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis yang berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya, dipengaruhi oleh tempat atau ruang dimana garis berada.

“...kita bisa menyusun garis panjang, sedang, atau pendek, sesuai bidang atau ruang dimana garis tersebut disusun, dan sesuai dengan alat yang digunakan. Jadi, ukuran panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil,

⁸ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain* (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), p. 92

adalah nisbi, tergantung bidang atau ruang tempat garis tersebut disusun, dan alat penggores yang digunakan.”⁹

Dalam konsep penciptaan ini pengalaman (batin) merupakan pengungkapan ekspresi dan representasi diri pribadi dengan abstraksi garis yang menyiratkan suatu pesan tertentu, contohnya kebahagiaan, kesedihan, percintaan, kegelisahan, dan sebagainya dalam kehidupan. Konsep penciptaan ini melibatkan hal-hal yang menyangkut transformasi ide ke dalam wujud visual sebagai karya seni dengan cara menggunakan elemen-elemen bahasa visual meliputi: abstraksi bentuk, teknik, garis, warna komposisi dan sebagainya. Untuk diupayakan menjadi satu kesatuan sehingga terciptalah karya seni grafis melalui abstraksi garis.

Penggunaan warna dalam karya tugas akhir penulis menggunakan warna hitam karena berhubungan dengan banyaknya pengalaman yang penulis alami, jadi semua pengalaman internal maupun eksternal menjadi satu seperti warna hitam yang terbentuk dari semua warna menjadi satu sehingga terciptalah warna hitam. Hitam adalah warna tergelap. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto dalam buku *nirmana* mengatakan :

“warna ini bersosiasi dengan kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan, dan keputusan. Watak atau karakter warna ini adalah menekan, tegas, mendalam, dan “*depressive*.” Hitam melambangkan kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, ketakutan, seksualitas, ketidakbahagiaan, penyesalan yang mendalam, amarah, duka cita.”¹⁰

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif atau psikologis sebagai pengalaman indra penglihatan. Warna hitam tidak hanya berhubungan dengan sesuatu hal yang negatif namun juga hal positif, hal ini juga dilanjutkan Sadjiman Ebdy Sanyoto yang mengatakan:

“...Hitam juga melambangkan kekuatan, formalitas, dan keanggunan (*elegance*). Hitam memang misterius, karena hitam yang berdiri sendiri dengan watak-watak buruk, tetapi jika dikombinasi dengan warna-warna lain, hitam akan berubah total wataknya. Sebagai latar belakang warna, hitam berasosiasi dengan kuat, tajam, formal, bijaksana. Hitam

⁹ Sadjiman Ebdy Sanyoto, *op.cit*, p. 88

¹⁰ *Ibid*, p.50

dipergunakan bersama-sama putih mempunyai makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam, dan kebijaksanaan.”¹¹

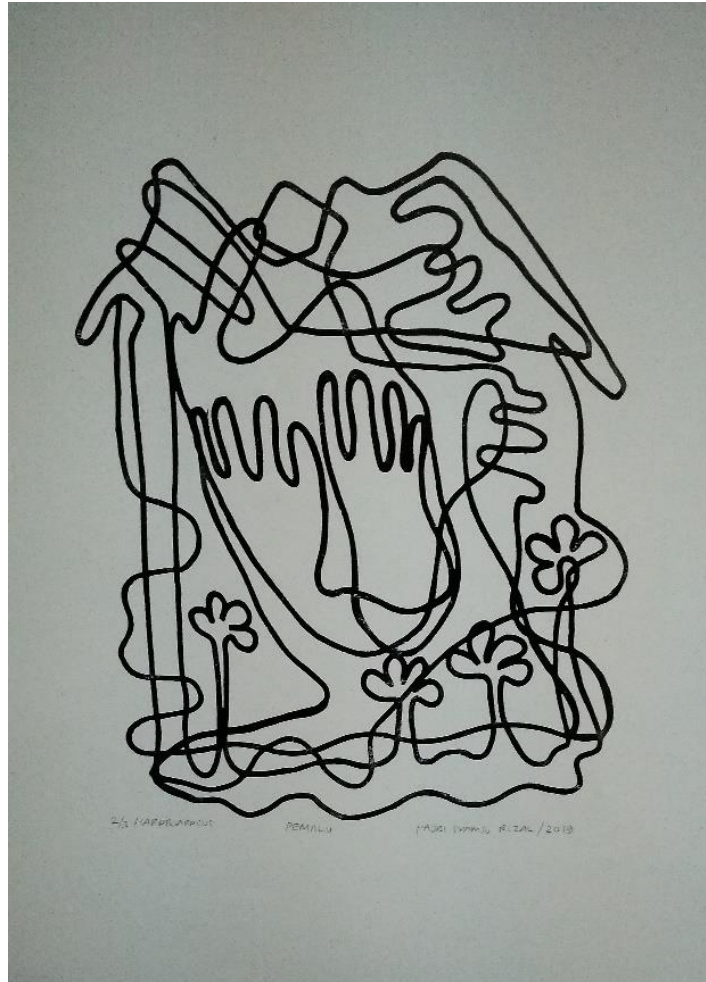
Untuk perwujudan tentang karya-karya penulis, lebih menegaskan pada setiap komposisi garis baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis melakukan sketsa pada kertas membentuk sebuah komposisi dan menuangkan apa yang sedang dirasakan penulis pada saat itu.

E. Pembahasan Karya

Menjelaskan mengenai keseluruhan karya berikut konsep serta elemen visual yang menonjol dalam setiap karya. Hal ini menjadi penting untuk dibahas agar penulis mampu untuk menjabarkan serta menjelaskan secara tertulis tentang bentuk ekspresi yang dimaksud. Tinjauan dibuat agar menikmati seni mampu mempunyai tambahan referensi acuan mengenai sebuah karya yang diapresiasi, juga agar tidak terjadi misinterpretasi mengenai suatu hal yang tertuang dalam suatu karya seni. Selain beberapa hal tersebut, tinjauan karya juga digunakan sebagai acuan untuk para curator nantinya dalam memahami dan menarasikan karya yang dibahas untuk kemudian dikemas oleh para curator menjadi Bahasa yang sederhana dan lebih mudah dipahami khususnya bagi public seni dan bagi kalangan non seni.

Secara keseluruhan karya tugas akhir ini menghadirkan dua puluh karya yang penulis buat selama menempuh proses tugas akhir. Penjabaran setiap karya akan menjelaskan tentang elemen visual yang menonjol, maupun penjelasan tentang narasi seperti apa yang dibangun. Selain itu juga secara singkat dibahas mengenai korelasinya dengan tema besar yang diangkat yaitu mengenai pengalaman batin sebagai subjek penciptaan karya seni grafis. Dalam tinjauan karya ini akan dijelaskan makna setiap karya bagaimana maksud serta kaitannya dengan konsep yang melatarbelakangi tugas akhir ini.

¹¹ *Ibid*, p.50

Karya I

Gb.05.Fajri Syamsu Rizal, Pemalu, 2019
Hardboard cut di kertas, 60cm x 50 cm (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini menceritakan tentang sifat penulis yang sangat jarang berbicara bahkan untuk berbicara penulis merasa susah untuk mengungkapkan, penulis lebih nyaman berbicara dengan orang yang sudah kenal sejak lama, penulis lebih dahulu membaca karakter seseorang sebelum berkomunikasi dengan lawan bicaranya, banyak kalimat yang ingin dikatakan tetapi malu untuk mengungkapkan. Diabstraksikan dengan bentuk tangan yang menutupi mata yang menggambarkan penulis malu untuk berbicara kepada orang lain.

Karya II**Gb.06.Fajri Syamsu Rizal, Kesenangan, 2019**

Hardboard cut di kertas, 60cm x 50 cm (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini menceritakan tentang pengamatan penulis terhadap kesenangan wanita untuk membeli benda-benda yang membuat mereka bahagia, dengan menjelajahi toko-toko untuk melihat semua barang, membandingkan, dan memilih-milih sebuah barang yang tepat lalu membelinya, hal ini yang membuat bingung penulis ketika berada di dalam sebuah toko dan melihat wanita yang begitu senang berputar-putar didalam sebuah toko dengan waktu yang lama. Hal ini membuat penulis berfikir bahwa sebuah kegiatan belanja bagi wanita menjadikan sebuah refleksi untuk melupakan masalah-masalah sementara dan cenderung tidak dapat mengontrol keuangan. Diabstraksikan dengan garis yang membentuk figur wanita menjinjing sebuah tas, garis sendiri memiliki arti suasana yang ada disekitar.

Karya III



Gb.07.Fajri Syamsu Rizal, Pelukan Seorang Ibu, 2019
Hardboard cut di kertas, 60cm x 50 cm (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini menceritakan tentang penulis ketika pulang ke kampung halaman dan bertemu dengan keluarga, pelukan hangat dan penuh kasih sayang ditambah tangis rindu dari seorang ibu kepada anaknya yang menjadi perantau di luar kota, penulis merasakan betapa nyaman dan tenang ketika berada dipelukan ibu, tak ada kata-kata yang dapat diungkapkan. Diabstraksikan dengan garis yang membentuk dua figur manusia saling berpelukan, tampak bentuk wajah yang menyimbolkan penulis dan figur berambut panjang yaitu seorang ibu, bentuk hati menyimbolkan cinta dan kasih sayang.

Karya IV

Gb.08.Fajri Syamsu Rizal, Menenangkan, 2019
Hardboard cut di kertas, 60cm x 50 cm (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Karya ini menceritakan tentang pengalaman yang selalu penulis alami ketika bersama orang tua terutama ibu, meskipun penulis jarang bercerita kepadanya, tetapi seorang ibu pasti merasakan apa yang dirasakan anaknya ketika menghadapi kesusahan, ibu selalu tidak pernah lupa mengingatkan untuk selalu berbuat baik kepada semua orang, mengingatkan untuk rajin beribadah, hal ini yang selalu penulis ingat, karena apa yang dikatakan seorang ibu selalu benar dan bermanfaat. Diabstraksikan dengan garis membentuk figur seorang anak yang sedang bersandar pada ibu.

F. Kesimpulan

Penciptaan karya seni “Pengalaman Batin Sebagai Subjek Penciptaan Seni Grafis Via Abstraksi Garis” sebagai ide penciptaan seni grafis menghadirkan tantangan yang sangat menarik karena dinamika pengalaman yang ada dalam pribadi penulis menjadi sebuah sarana mengekspresikan ide-ide dalam mengekspos kenangan, sehingga banyak materi yang didapat dan dikembangkan menjadi ide-ide kreatif dan menarik dalam mewujudkan karya seni grafis via abstraksi garis.

Pengalaman batin adalah sebuah ajang curhat dan bercerita tentang kondisi yang dialami seperti perasaan bahagia, sedih, marah, naif, cuek, berani, ragu, kasih sayang dan sebagainya. Dalam berbagai perasaan tersebut tercampurlah semua itu di dalam memori sehingga menjadi sebuah pengalaman batin dan kenangan yang ingin diungkapkan.

Pengungkapan ide-ide tersebut dalam permasalahan yang nyata dibutuhkan sebuah idiom bentuk, dalam konteks ini penulis memvisualisasikan pengalaman batin dengan abstraksi garis melalui deformasi simplikasi dengan menggunakan teknik cetak tinggi dalam seni grafis. Dalam penciptaan karya grafis ini tidak terbatas pada aliran atau gaya tertentu. Hal ini didasari atas pertimbangan penulis bahwa dengan tidak adanya batas gaya atau aliran tertentu maka dengan bebas pula penulis mengekspresikan garis pada saat tahap perwujudan karya grafis tersebut.

Setiap karya grafis yang diciptakan oleh penulis menghadirkan kesan abstraksi garis dengan interpretasi orang berbeda-beda, itu merupakan nilai tambah bagi karya yang dibuat, sehinggann perbedaan persepsi dalam menilai karya memiliki keindahan yang tidak ternilai harganya.

Dengan menggunakan media kertas, dikarenakan mengikuti kode etik grafis konvensional yang harus menggunakan kartas. Perkembangan dalam proses yang penulis alami, penulis merasa menikmati proses dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cukil kayu. Hambatan yang penulis alami di saat proses mencetak, karena harus teliti dan sabar. Apabila terburu-buru dalam proses mencetak, akan mengurangi kualitas pada cetakan karya.

Penulis menyadari dalam menciptakan karya, kekurangan dan kelebihan selalu ikut serta dalam munculnya, oleh sebab itu ktritik dan saran sangat penting

bagi penulis untuk meningkatkan kualitas sehingga kedepannya penulis dapat menciptakan karya yang lebih baik dari sekarang. Penulis berharap apa yang diungkapkan lewat karya yang diciptakan memberikan gambaran positif sehingga bisa memotivasi masyarakat, khususnya remaja, karena remaja sangat rentan dan labil oleh pengaruh-pengaruh dari luar, sehingga remaja bisa tanggap atas permasalahan yang terjadi dan bisa mengatasi permasalahan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bernard, Raho, *Sosiologi*, Yogyakarta: Ledalero, 2014
- Dharsono, Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains, 2017
- Marianto M Dwi, *Art & Life Force In a Quantum Perspective*, Yogyakarta: Scritto Book Publisher, 2017
- , “*Seni Cetak Cukil Kayu*” Yogyakarta: Kanisius, 1988
- Mikke, Susanto, *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Jendela, 2003
- Mikke, Susanto, *DIKSI RUPA:Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab, 2011
- Sadjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2009
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta: CV. Rajawali, 1998
- The Liang Gie, *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB)*, Yogyakarta, Edisi I, 1996

Daftar Website

- <https://www.salventius.com/collections/one-line-portraits/products/social-society-70-x-100-cm>, diakses pada: 03 April 2019, pukul: 20:47 WIB)
- <https://www.salventius.com/collections/one-line-portraits/products/womanity-worldwide>, diakses pada: 03 April 2019, pukul: 20:50 WIB)
- <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/batin.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 16.00 WIB)
- <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/subjek.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 17.20 WIB)
- <https://kbbi.web.id/cipta> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 16.30 WIB)
- <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/via.html> (diakses pada tanggal 29 Maret 2019, pukul 17.00 WIB)