

**IMAJINASI BERBAGAI PERILAKU MANUSIA DALAM
METAFOR EARPHONE**



Bayu Aji Suseno

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

2012

**IMAJINASI BERBAGAI PERILAKU MANUSIA DALAM
METAFOR EARPHONE**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Bayu Aji Suseno

NIM 0511767021

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

2012

IMAJINASI BERBAGAI PERILAKU MANUSIA DALAM

METAFOR EARPHONE

3812/H/S/2012

29/2 2012



Bayu Aji Suseno
NIM 0511767021



**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
2012**

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tugas Akhir Seni berjudul :

IMAJINASI BERBAGAI PERILAKU MANUSIA DALAM METAFOR EARPHONE diajukan oleh Bayu Aji Suseno, NIM 0511767021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **25 Januari 2012** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P. M.S.
NIP.1956210.198503.1.002

Pembimbing II/Anggota



Wiwik Sri Wulandari M.Sn.
NIP.19760310.200112.2.001

Cognate/Anggota



Drs. Pracoyo, M. Hum.
NIP.19591209.198601.1.001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi/Ketua



Drs. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
NIP.19490613.197412.2.001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP.19590802 198303.1.002



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini aku persembahkan untuk kedua orang tuaku

Dr. Junaidi S.Kar M.Hum & Siti Fatonah



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur penulis kepada Allah SWT, yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini pada waktunya. Tugas Akhir Karya Seni ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan Studi Sarjana Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.

Terwujudnya Tugas Akhir Karya Seni ini sudah tentu melibatkan berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak ikut memberikan bantuan pikiran, pengarahan, petunjuk, kritik dan saran.

Berdasarkan hal tersebut, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P, M.S selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan banyak ilmu dan saran pada penulis dalam Tugas Akhir ini.
2. Wiwik Sri Wulandari, M. Sn selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Wali yang telah membimbing dan memberi petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga mudah bagi penulis untuk memahami Tugas Akhir ini
3. Dra, Nunung Nurdjanti, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Segenap Staf Pengajar dan Karyawan Jurusan Seni Murni.
6. Orang Tuaku Dr. Junaidi S.Kar M.Hum dan Siti Fatonah, terima kasih telah memberikan kasih sayang dengan penuh ketulusan dan keikhlasan tanpa henti. Walaupun sering menyusahkan dan membebani pikiran, namun selalu mendoakan yang terbaik buatku.
7. Keluargaku Dek Putri, Mas Ari, Mbokde Wartu, Mas Andi, Mbak Eni, terima kasih telah memberikan dorongan moral dan spiritual selama proses Tugas Akhir.
8. Putri “Ciput” Prabu, orang yang telah memberikan rasa sayang bagi hidupku dan semangatnya(cerewetnya...hehehe) buatku disaat keputusasaan datang.
9. Fai “mas BUDI”, Lino, Adit, yang telah membantu (nglembur) proses karya tugas akhir sehingga dapat selesai tepat waktu.
10. Keluarga Besar Ahmad Basri (alm) di Boyolali dan Mawardi di Sukoharjo.
11. Komunitas Miami : Gandhi, Yuan, Regol, Abes, Dini, Ipin dan kawan-kawan yang lainnya.
12. Mahasiswa Grafis Angkatan 2005 : Trek, Nyameng, Dicki, Budi, Laste, Aris, Putri, Angga Felix, Reno, Botak, Izul.
13. Angga Sukma, Ajik, Gomes, Mamuk, Pak Kirno, Luluk, Hari, Irul
14. Game Pro Evolution Soccer
15. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah membantu selesainya Tugas Akhir Karya Seni ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang disajikan ini masih jauh dari yang diharapkan, karena dalam penyusunan ini masih banyak kekurangan dan kelemahan baik materi maupun penyusunannya. Oleh karena itu saran dan kritik sangat penulis harapkan dari berbagai pihak demi meningkatkan mutu penulisan ini.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan pemacu dan bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakhatu

Yogyakarta, 21 Februari 2012



Bayu Aji Suseno

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan dan Manfaat	13
D. Penegasan Judul	14
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	16
B. Konsep Perwujudan	25
BAB III PROSES PERWUJUDAN	
A. Alat	38
B. Bahan	41
C. Tahapan Pembentukan	44
BAB IV DEKSRIpsi KARYA	56
BAB V PENUTUP	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
▪ Gambar 1. Nathaniel Baldwin	4
▪ Gambar 2. <i>Circumaural</i>	7
▪ Gambar 3. <i>Supra-aural</i>	8
▪ Gambar 4. <i>Earbuds</i>	9
▪ Gambar 5. <i>Canalphone/In Ear Monitor (IEM)</i>	10
▪ Gambar 6. <i>Open Air</i>	10
▪ Gambar 7. <i>Closed Air</i>	11
▪ Gambar 8. <i>Headband</i>	12
▪ Gambar 9. <i>Behind The Neck (Neck Band)</i>	12
▪ Gambar 10. <i>Clip Out</i>	13
▪ Gambar 11. <i>Baby Wear Earphones</i>	17
▪ Gambar 12. <i>Unique Earbuds</i>	18
▪ Gambar 13. Heri Dono. <i>Proses Verbal</i> , 2008, Acrylic On Canvas, 150 x 200 cm	20
▪ Gambar 14. Ugo Untoro. <i>Mencoba Menjadi Napoleon</i> , 2004, Acrylic On Canvas, 120 x 100 cm	20
▪ Gambar 15. <i>Auditori Otak</i>	24
▪ Gambar 16. <i>Proses Transformasi Bentuk Earphone</i> dalam Karya Penulis	26
▪ Gambar 17. <i>Elvis In Your Ears</i>	28
▪ Gambar 18. <i>Bentuk Elvis dalam Karya Penulis</i>	28
▪ Gambar 19. <i>Thriller Headphones</i>	30

▪ Gambar 20. <i>Headphone</i> Bentuk Kuburan dalam Karya Penulis	30
▪ Gambar 21. Pengulangan Bentuk Obyek <i>Earphone</i> dalam Karya Penulis	31
▪ Gambar 22. Karakter Garis dalam Bentuk <i>Earphone</i>	34
▪ Gambar 23. Andy Warhol. <i>Campbell's Soup Cans</i> , 1962, <i>Silkscreen</i> , 50 x40 cm	36
▪ Gambar 24. Roy Lichtenstein, <i>Meat</i> , 1962, <i>Silkscreen</i> , 42 x 34 cm	36

Foto Proses Pembentukan	Halaman
▪ Gambar 25. Alat dan Bahan dalam Proses Pembuatan <i>Sketsa</i>	38
▪ Gambar 26. Alat dan Bahan dalam Proses Teknik <i>Sablon</i>	40
▪ Gambar 27. Alat dan Bahan dalam Proses Teknik <i>Stencil</i>	42
▪ Gambar 28. Alat dan Bahan dalam Proses Pewarnaan	43
▪ Gambar 29. Proses Pembuatan <i>Sketsa</i> Karya dengan Pensil.....	45
▪ Gambar 30. Proses Penebalan Garis <i>Sketsa</i> dengan <i>Drawing Pen</i>	46
Gambar 31. <i>Proses Fotocopy Kertas Klise</i>	46
▪ Gambar 32. Proses Pemasangan Kain Kanvas pada <i>Spanram</i>	47
▪ Gambar 33. Proses Pelapisan pada Kanvas dengan <i>Cat Genteng</i>	48
▪ Gambar 34. Proses Pemotongan Kertas Roti dengan <i>Pen Cutter</i>	49
▪ Gambar 35. Proses Membuat Warna dengan Tinta Cetak	49
▪ Gambar 36. Proses Mencetak <i>Block</i> Warna dengan <i>Rakel</i>	50

▪ Gambar 37. Proses Pembuatan <i>Film Emulsi</i> dengan Obat Afdruk.....	51
▪ Gambar 38. Proses Penyinaran dengan Cahaya Panas Matahari	52
▪ Gambar 39. Proses Penyemprotan Obat Afdruk	53
▪ Gambar 40. Proses Pencetakan <i>Outline Karya</i>	54
▪ Gambar 41. Hasil Cetakan <i>Outline Karya</i>	54
▪ Gambar 42. Proses Finishing Menggunakan Varnish	55

Foto Karya

Halaman

▪ Gambar 43. Mengakhiri Hidup	57
▪ Gambar 44. Adu Robot	58
▪ Gambar 45. Wanna be Artis #1 (Charlie Chaplin)	59
▪ Gambar 46. Wanna be Artis #2 (Elvis Presley)	60
▪ Gambar 47. Sepasang	61
▪ Gambar 48. Menguasai Suatu Wilayah	62
▪ Gambar 49. Melompat	63
▪ Gambar 50. Mengikuti Petunjuk dalam Gambar	64
▪ Gambar 51. <i>Have Fun</i>	65
▪ Gambar 52. Boneka Politik	66
▪ Gambar 53. Manusia <i>Schizothym</i>	67
▪ Gambar 54. Main Dimainkan	68
▪ Gambar 55. Berebut Kemasan	69
▪ Gambar 56. Berbisik pada Raja	70

▪ Gambar 57. Paling Sempurna	71
▪ Gambar 58. Terpojok dalam Papan Permainan	72
▪ Gambar 59. Mencoba Sesuatu yang Baru	73
▪ Gambar 60. <i>Cut it Self</i>	74
▪ Gambar 61. Berdiam Diri	75
▪ Gambar 62. Hidup Berkoloni	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
▪ Tabel 1. Skema Penciptaan Penulis	22



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Biodata Penulis	81
B. Dokumentasi Pameran	83
C. Poster Pameran	85
D. Katalog Pameran.....	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni grafis, seperti halnya semua cabang seni adalah secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik.¹ Setiap karya seni merupakan perwujudan dari perasaan dan imajinasi pembuatnya yakni seniman. Kecerdasan estetik dalam mengolah objek dan tema, menunjukkan keluasan dan kedalaman imajinasi.² Imajinasi dan perasaan merupakan unsur-unsur non-fisik dari sebuah karya seni, selain pikiran maupun konsep. Kemenarikan unsur-unsur non-fisik ini mampu ditangkap oleh seniman melalui perenungan dan penghayatan rasa dan karsa.³

Karya seni merupakan pengetahuan yang dimiliki oleh seniman pencipta, yang diekspresikan menggunakan bentuk-bentuk simbolik sebagai wujud ekspresi, karya seni adalah hasil pemikiran seniman. Di dalam berfikir, seniman menggunakan logika tertentu, yaitu teknik berfikir yang membentuk suatu pengetahuan dan kerangka konseptual tertentu. Jadi, karya seni merupakan pengetahuan seniman yang diekspresikan melalui bentuk-bentuk simbolis yang terbentuk melalui 'proses berfikir' tertentu.⁴

¹ Enin Supriyanto (ed.), *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2000), p.4

² *Ibid*, p.21

³ Hari Sulastianto, *Seni Budaya* (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2004), p.62

⁴ Guntur, *Metodologi Penciptaan Seni: Dari Paradigma Hingga Metode*, (Surakarta: ISI Surakarta, 2007), p.16

Secara personal awal pemilihan *earphone* sebagai objek karya seni oleh penulis dilatarbelakangi oleh ketertarikan penulis terhadap bentuk alat tersebut. Menurut penulis bentuk dan desain *earphone* sederhana namun unik. Bentuk yang unik karena penulis beberapa kali menemukan *earphone* dengan berbagai bentuk seperti buah-buahan, jamur, tokoh kartun, robot dan lain-lainya. Meski *earphone* dibuat dengan berbagai bentuk, namun tidak meninggalkan fungsi benda tersebut sebagai alat yang menghantarkan suara. *Earphone* merupakan suatu alat komunikasi yang mampu memberikan kepuasan bagi penulis agar bisa mendengarkan suara. Hal ini memberikan ruang privasi khususnya bagi penulis, sehingga suara yang dikeluarkan *earphone* tidak mengganggu orang lain di sekitarnya. Adanya *earphone* membuat orang-orang dapat lebih bebas mendengarkan suara dengan tingkat *volume* berapapun sesuai dengan selera masing-masing sehingga privasi individu dapat tetap terjaga. Keuntungan lainnya adalah kedap suara, dimana suara dari luar tidak dapat masuk ke lubang telinga yang tersumbal oleh *earphone*. Sebaliknya, suara dari *earphone* hanya mampu didengar oleh orang yang memakai *earphone* tersebut.

Setiap bentuk *earphone* akan berbeda sesuai tipe dan mereknya, berbagai variasi bentuk *earphone* dibuat berdasarkan kebutuhan pemakainya. Bermacam-macam bentuk dan desain *earphone* sering dijumpai penulis ketika *searching* di internet maupun majalah, namun bentuk benda *earphone* yang sering penulis temui lebih banyak diwujudkan hanya sebagai aksesoris alat bantu dengar dengan bervariasi macam bentuk dan ukuran. Melalui bentuk yang bervariasi tersebut memberikan inspirasi kepada penulis untuk menjadikan *earphone* sebagai objek

karya seni rupa. Berbagai bentuk dan desain *earphone* dalam karya seni rupa sepengetahuan penulis tidak banyak digunakan seniman sebagai bagian dari proses berkarya. Selain itu, bentuk benda *earphone* yang diolah seniman secara *figuratif* dalam karya seni rupa belum pernah penulis temui.

Earphone (sejenis dengan *headphone*, *headset*, *earbud*, *stereophone*) adalah sepasang pengeras suara kecil yang digunakan sangat dekat dengan telinga. Saat memakainya akan terhubung dengan frekuensi audio stereofonik, monofonik atau binaural. Sumber sinyalnya bisa berasal dari penguat suara, radio atau pemutar CD. Di dalam konteks telekomunikasi, istilah '*headset*' digunakan untuk menjelaskan komunikasi dua arah seperti layaknya telepon yang dapat merasakan hubungan timbal balik tidak hanya mengirim tetapi juga menerima.

Earphone adalah alat yang dapat mengubah energi listrik menjadi gelombang suara. Alat ini dipakai dengan dipasangkan ke dalam telinga. Kerap kali orang bingung membedakan definisi *earphone* dengan *headphone* atau *headset*. Menurut beberapa ensiklopedi, *headphone* mempunyai arti demikian dua *earphone* yang memiliki *bando* yang dikenakan di kepala, sementara *headset* memiliki tiga makna yakni mikrofon, pasangan dari *headphone*, alat tambahan untuk menggunakan *earphone* dan pemancar di kepala.

Sejarah ditemukannya pertama kali alat *earphone* atau *headphone* sudah ada pada abad ke-20 tepatnya tahun 1910 oleh Nathaniel Baldwin mahasiswa Universitas Stanford, namun penemuannya ini tidak langsung menjadi perhatian karena Baldwin sendiri tidak berminat untuk memproduksi temuannya secara

massal.⁵ Tahun 1986 penggunaan teknologi *earphone* atau *headphone* dikembangkan untuk mengurangi gangguan suara dan melindungi pendengaran pilot dari kebisingan. Ketika itu hanya alat *headphone* yang merupakan satu-satunya cara untuk mendengar sinyal *audio* sebelum *amplifier*⁶ dikembangkan, meski keadaannya belum sebegus sekarang karena masih ada gangguan suara dalam penggunaannya. Selama tahun 1990 dan 2000 *earphone* menjadi alat yang paling digemari orang untuk mendengarkan musik dengan bentuk dan fungsi yang sudah mengalami perubahan.



Gambar 1. Nathaniel Baldwin

(Sumber : <http://www.freepages.books.rootsweb.ancestry.com>)

Diambil : senin, 6 juni 2011, pukul 21.23 WIB

⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/earphone> (diakses penulis tanggal 25 januari 2010, jam 14.15 WIB)

⁶ *Amplifier* adalah komponen elektronik yang dipakai untuk menguatkan daya atau tenaga, dalam bidang *audio*, *amplifier* akan menguatkan sinyal suara yang telah dinyatakan dalam bentuk arus listrik. Besarnya penguatan ini sering dikenal dengan istilah *gain*.

Dalam sebuah *earphone* terdapat bagian-bagian perangkat elektronik yang berfungsi menunjang untuk menentukan kualitas dan kemampuan dalam mengisolasi suara, antara lain :

1. *Driver Units Loudspeaker*

Sebuah perangkat elektronik terdapat dalam *earphone* yang mengubah sinyal listrik menjadi suara.

2. *Frequency Response*

Ukuran penerimaan sistem terhadap sebuah sinyal *input* dalam alat elektronik *earphone*.

3. *Impedansi*

Nilai resistansi yang terukur pada kutub sinyal sebuah alat elektronik *earphone*.

4. *Sensitivity Receiver*

Sebuah sistem yang berfungsi mengukur efektivitas dari tinggi-rendahnya suara pada sebuah *earphone*.

5. *Cable Length*

Kabel yang terdiri dari dua atau lebih berdampingan, terikat dan memutar secara bersama digunakan untuk membawa arus listrik.

6. *TRS Connector*

Konektor *audio analog* umum yang berbentuk silinder untuk melakukan koneksi.

Earphone umumnya tidak mahal dan didukung sebagai alat yang praktis dibawa dan menyenangkan banyak orang, tetapi *earphone* tidak dilengkapi dengan isolasi karena tidak dapat mengirimkan tingkat dinamika yang sama sehingga *earphone* lebih sering digunakan pada volume suara yang tinggi. Hal ini dapat pula meningkatkan risiko tinggi akan bahaya fungsi pendengaran. *Earphone* juga merupakan komponen telepon nirkabel yang bermanfaat sebagai alat untuk mendengar. *Earphone* dapat digunakan untuk hiburan seperti *CD*, *DVD player*, *home theater*, *video games*, *computer*, dan lain-lain. Juga digunakan pada *portable device* seperti *digital audio player*, *Mp3 player*, *handphone*, dan lain-lainnya.

Alat komunikasi ini juga sering digunakan pada stasiun-stasiun TV sebagai alat pengantar pesan dari direktur acara ke presenter atau *crew* TV lainnya, sehingga komunikasi dapat tercapai tanpa harus didengar oleh pihak-pihak lain seperti halnya proses rekaman pada studio kedap suara. Terlalu sering menggunakan atau terlalu berlebihan dalam pemakaian *earphone* akan menyebabkan kerusakan gangguan pendengaran, penurunan fungsi pendengaran atau tuli. Apalagi biasanya *earphone* digunakan dengan volume sekeras-kerasnya untuk melawan *noise* dari luar yang biasanya digunakan pada waktu berada di tempat-tempat ramai atau bising sangat berisiko tinggi.

Suara yang dikeluarkan dari *earphone* rata-rata menghasilkan sedikitnya 95 *desibel*⁷ sehingga dengan tingkat suara setinggi itu seharusnya dibatasi pemakaiannya selama 1-2 jam. Ketulian dapat menyerang orang semenjak dini. Awal-awalnya telinga yang sering menggunakan *earphone* tidak terasa apa-apa,

⁷ *Desibel* (Lambang Internasional = dB) adalah satuan untuk mengukur intensitas suara.

tetapi ketika hendak mencabut *earphone*, telinga terasa panas dan berdengung hebat. Hal itu terjadi akibat kelelahan *koklea* (rumah siput), yang berperan penting dalam proses pendengaran. Kelelahan *koklea* yang terjadi terus-menerus dan tak segera ditangani dapat menyebabkan gangguan pendengaran menetap.

Jenis *earphone* atau *headphone* dapat dibagi menjadi 9 (sembilan) kategori secara terpisah yang dalam setiap waktu mengalami perubahan bentuk maupun jenisnya tergantung situasi dan kebutuhan pengguna yakni :

1. *Circumaural*

Headphone ini mempunyai bentuk *pads*⁸ yang sangat besar dan nyaman. Bentuk badan *pads* lebih besar dapat mencegah suara masuk karena menutup rapat telinga pemakai, jenis *headphone* seperti ini biasanya digunakan di studio rekaman.



Gambar 2. *Circumaural*
(Sumber : <http://www.gimmedigi.com>)
Diambil : jumat, 27 mei 2011, pukul 13:25 WIB

⁸ *Pads* adalah bantalan *earphone* yang dibuat berdasarkan jenis atau sesuai dengan ukuran telinga manusia.

2. *Supra-aural*

Bentuk *headphone* ini sama dengan tipe *circumaural* tetapi ukurannya lebih kecil.



Gambar 3. *Supra-aural*

(Sumber : <http://www.dakmart.com>)

Diambil : jumat, 27 mei 2011, pukul 13:30 WIB

3. *Earbuds*

Bentuk *earphone* ini lebih kecil daripada jenis yang lain karena *pads* langsung ditaruh di sisi dalam telinga. Tipe *Earbuds* mudah dibawa dan banyak disukai karena nyaman dipakai, namun karena ketidakmampuan untuk mengisolasi suara sehingga tidak mampu memberikan *output* yang presisi.



Gambar 4. *Earbuds*
(Sumber : <http://www.aussiestreetbikes.com>)
Diambil : jumat, 27 mei 2011, pukul 13:47 WIB

4. *Canalphones/In Ear Monitor (IEM)*

Pada awalnya bentuk *headset* ini dikembangkan untuk profesional *audio* oleh Marty Garcia pada awal tahun 1980-an. Badan *pads* dirancang untuk ditempatkan di lubang telinga dan dapat ditaruh lebih dekat pada gendang telinga daripada jenis lainnya. Bentuk *headset* ini memiliki kualitas yang sangat baik dan mampu mengisolasi suara tinggi hingga 37 db. Terdapat alat tambahan *mikrofon* yang memudahkan berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Jenis *canalphones* biasanya digunakan waktu *live performers* agar melindungi orang yang memakainya dari kebisingan di sekitar lokasi tersebut.



Gambar 5. *Canalphone/In Ear Monitor (IEM)*
 (Sumber : <http://www.aussiastreetbikes.com>)
 Diambil : sabtu, 28 mei 2011, pukul 18.36 WIB

5. *Open Air*

Earphone jenis ini mempunyai sisi yang terbuka di bagian belakangnya badan *pads* sehingga menyebabkan suara keluar dengan bebas. Hal ini biasanya membuat *output* suara *earphone* lebih baik daripada yang tertutup. Kekurangan dari tipe ini yakni suara di dalam *earphone* akan terdengar dari luar dan sedikit mengganggu lingkungan sekitar.



Gambar 6. *Open Air*
 (Sumber : <http://www.azgadget.com>)
 Diambil : jumat, 27 mei 2011, pukul 14.35 WIB

6. *Closed Air*

Jenis ini berbeda dengan tipe *earphone* di atas yakni mempunyai sisi yang tertutup di bagian belakangnya badan *pads* sehingga pendengar mendapatkan isolasi suara yang lebih berkualitas.



Gambar 7. *Closed Air*

(Sumber : <http://www.szhatx.en.made-in-china.com>)

Diambil : sabtu, 28 mei 2011, pukul 15.40 WIB

7. *Headband*

Bentuknya *headphone* jenis ini mempunyai *bando* yang lebar sehingga mengelilingi kepala. Bentuk badan *pads* lebih besar yang menutup rapat telinga pemakai sehingga mampu memberikan *output* yang presisi.



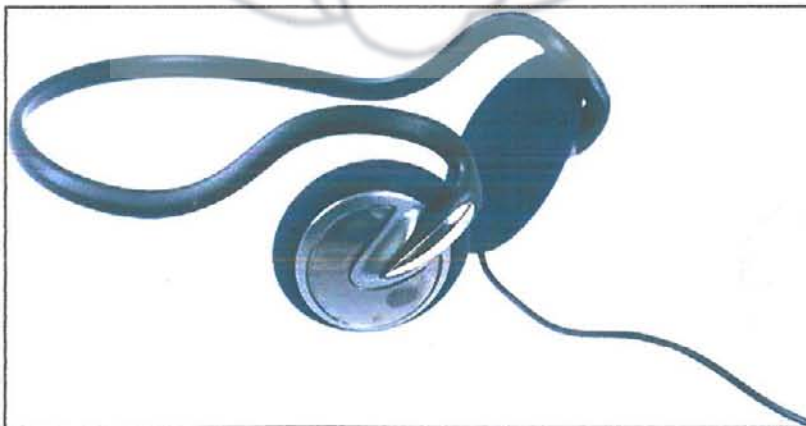
Gambar 8. *Headband*

(Sumber : <http://www.kitchendinner.com>)

Diambil : jumat, 27 mei 2011, pukul 14.35 WIB

8. *Behind The Neck (Neck Band)*

Bentuk *headphone* ini tidak mengganggu rambut dibandingkan dengan tipe *headband* karena pemakaian *bando*-nya dilingkarkan di belakang leher. Bentuknya badan *pads* lebih kecil sehingga kurang mendapatkan isolasi suara yang lebih berkualitas.



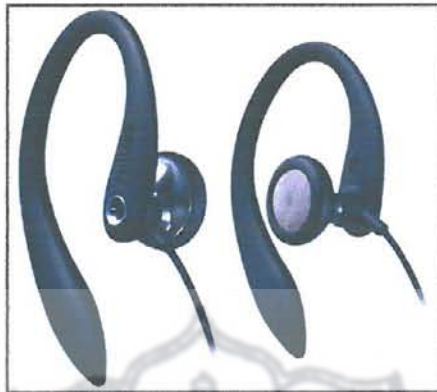
Gambar 9. *Behind The Neck (Neck Band)*

(Sumber : <http://www.salestores.com>)

Diakses penulis : sabtu, 28 mei 2011, pukul 16.45 WIB

9. *Clip Out*

Earphone yang diletakkan dengan *clip out* (penjepit) yang berada di belakang telinga luar.



Gambar 10. *Clip Out*
 (Sumber : <http://www.currys.co.uk>)
 Diambil : sabtu, 28 mei 2011, pukul 17.23 WIB

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana transformasi bentuk *earphone* menjadi *figuratif* ?
2. Imajinasi seperti apa yang muncul dari bentuk metafor *earphone* sehubungan dengan pengamatan penulis terhadap berbagai perilaku manusia dalam masyarakat ?
3. Bagaimana memanfaatkan teknik seni grafis untuk mewujudkan gagasan di atas ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengimajinasikan ide yang muncul dari pemikiran tentang metafor *earphone* dan hubungannya dengan perilaku manusia

untuk melatih kepekaan emosional dan kepekaan estetik penulis.

- b. Menciptakan karya sebagai media ekspresi tentang kegelisahan penulis terhadap masalah – masalah perilaku manusia yang terjadi pada masyarakat melalui bentuk *earphone*.
- c. Menggali imajinasi berbagai perilaku manusia melalui metafor *earphone* secara maksimal

2. Manfaat

- a. Sebagai media ekspresi dari pengalaman dan pandangan penulis mengenai objek– objek karya grafis pada umumnya.
- b. Sebagai media komunikasi antara penulis dan penikmat seni.
- c. Menciptakan karya sebagai titik klimaks pengetahuan dan pengalaman sebagai mahasiswa, yang akhirnya dapat dipertanggungjawabkan secara akademik di masyarakat.

D. Penegasan Judul

IMAJINASI : Daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang.⁹

PERILAKU : Tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan.¹⁰

MANUSIA : Mahluk yang berakal budi.¹¹

⁹ Mikke Susanto, *Diksi Seni Rupa* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), p.53

¹⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), p.671.

METAFOR : Sebuah bentuk atau wacana atau proses yang bersifat retorik yang memungkinkan kita mendapatkan kemampuan aneh untuk meredeskripsi kenyataan.¹²

EARPHONE : Sepasang penguat suara kecil yang digunakan dekat dengan telinga.¹³

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul **IMAJINASI BERBAGAI PERILAKU MANUSIA DALAM METAFOR EARPHONE** bahwa dalam karya tugas akhir ini penulis mengangkat benda *earphone* karena ketertarikan terhadap bentuk dan desainnya yang bervariasi. Rasa imajinasi penulis muncul dari pengalaman pribadi pada waktu mendengarkan suara lewat *earphone*. Bentuk *earphone* ditransformasikan penulis menjadi *figuratif* agar dapat diwujudkan dalam imajinasi berbagai perilaku manusia. Setiap manusia akan berbeda dalam berperilaku menurut keinginan dan kemampuannya. Perilaku manusia dalam bidang seperti sosial, politik dan budaya merupakan kajian yang menarik untuk penulis angkat sebagai ide penciptaan

¹¹ *Ibid.* p.558

¹² *Ibid.* Mikke, p.74

¹³ <http://www.id.wikipedia.org/wiki/earphone> (diakses penulis pada tanggal 2 januari 2010, jam 16.50 WIB)