

**CERMIN SEBAGAI MEDIA REFLEKSI DIRI DALAM
SENI GRAFIS**



JURNAL

Oleh:

Dimas Ardyan Putra

NIM 1612696021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:
CERMIN SEBAGI MEDIA REFLEKSI DIRI DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Dimas Ardyan Putra, NIM 16126960211, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonseis Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguju Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Dr. Edi Sunaryo, M.Sn
NIP. 19510904198103 1 002
NIDK. 0004 064304

Pembimbing II

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 0001
NIDN. 0010057605

Cognate/Anggota

Dr. Suwarno Wisetromo, M.Hum.
NIP. 19620429 198902 1 001
NIDN. 0029046204

Ketua Jurusan/

Program Studi/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 19760104 200912 1 001
NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIDN. 0008116906

CERMIN SEBAGI MEDIA REFLEKSI DIRI DALAM SENI GRAFIS

Oleh: Dimas Ardyan Putra

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis KM. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55188

dimasardyanputra@gmail.com

ABSTRAK

Setiap hari, pada pagi hingga malam, bangun tidur hingga akan tidur lagi, manusia sadar bahwa manusia menghabiskan banyak waktu dengan berpikir dan merasa. Mengenai apa saja yang telah dilalui dalam rentang waktu yang tidak dapat diingat dengan jelas. Terkadang jenis-jenis pikiran dan perasaan tersebut terbagi menjadi pikiran baik, buruk hingga netral. Bukan hanya tentang baik dan buruknya diri sendiri, namun bisa saja tentang lingkungan tempat tinggal hingga kemampuan ekonomi, banyak faktor yang mempengaruhi pikiran tersebut. Berpikir dan merasa secara terus-menerus merupakan hal yang baik agar kemampuan berpikir dan merasa tidak berhenti pada satu proses saja.

Ada satu benda yang dapat mendeteksi secara langsung, bahkan memiliki hubungan yang erat dengan setiap manusia karena benda tersebut seketika dapat menunjukkan dengan tepat bagaimana keadaan manusia. Dapat menunjukkan bagian dari luar (fisik) hingga dari dalam (psikis), benda tersebut adalah cermin. Singkatnya melihat diri melalui cermin dapat seketika mendorong penulis untuk merefleksikan banyak kejadian, yang sudah dialami atau belum dialami.

Eksplorasi dan refleksi diri yang telah didapat ketika berhadapan dengan cermin merupakan bekal yang diteruskan oleh penulis sehingga menjadi karya, ketika menyadari bahwa dorongan eksplorasi tumbuh ketika melihat refleksi diri, penulis langsung mencoba membuat karya dengan mediacermin yang sudah tidak terpakai. Proses berkarya tersebut seperti ledakan dalam pikiran dan perasaan, yang menimbulkan rasa penasaran apakah karya di atas media cermin yang tergolong jarang dapat berhasil. Memanfaatkan sistem proyeksi pada cermin sebagai media eksplorasi refleksi diri. Menggunakan teknik cetak saring dengan aliran abstraksionisme.

Kata Kunci : cermin, media eksplorasi, refleksi diri

ABSTRACT

Everyday, from morning to night, waking up and going to sleep again, humans realize that human spend a lot of time thinking and feeling. Regarding what has been through in a span time that cannot be remembered clearly. Sometimes these types of thoughts and feelings are divided into good, bad to neutral thoughts. Not only about the good and bad of yourself, but it can be about the environment in which you live to your economic capacity. Many factors that influence these thoughts. Thinking and feeling continuously is a good thing so that the ability to think and feel does not stop at one process

There is one thing that can detect it directly, and even has a close relationship with every human being because that thing can immediately show exactly how the human condition is. Can show the outside (physical) to the inside (psychic), this object is a mirror. In short, seeing oneself through a mirror can immediately prompt a writer to reflect on many events, which have or have no been experienced.

The exploration and self-reflection that has been obtained when dealing with mirrors are provisions that the writer continues to make into works. When he realizes that the drive for exploration grows when he self-reflection, the writer immediately tries to make works using glass or mirror media that is not used. The work process is like an explosion in the mind and brotherhood, which raises a sense of curiosity as to whether works on mirror media that are classified as rare can succeed. Utilizing the projection system on the mirror as a medium for self-reflection exploration. Using the filter print technique with the flow of abstractionism.

Keywords: *mirror, exploration media, self-reflection*

A. Pendahuluan

Setiap hari, pada pagi hingga malam, bangun tidur hingga akan tidur lagi, manusia sadar bahwa manusia menghabiskan banyak waktu dengan berpikir dan merasa. Berpikir tentang diri sendiri, tentang siapa, akan menjadi apa kemudian seringkali merasa senang atau sedih seketika, mengenai apa saja yang telah dilalui dalam rentang waktu yang tidak dapat diingat dengan jelas. Banyak kejadian negatif, positif hingga kejadian netral yang terjadi pada kehidupan manusia, itulah yang menyebabkan manusia banyak berpikir dan merasa.

Memikirkan tentang peristiwa, merasakan banyak rasa adalah keistimewaan menjadi manusia. Penulis juga banyak melalui ke-dua hal tersebut, berpikir dan merasa tentang banyak hal, melaluinya agar dapat sampai pada level yang lebih baik. Peristiwa yang terjadi tidak seharusnya menjadi konsumsi umum atau menjadi publikasi, namun setiap kejadian pasti mempunyai nilai pembelajaran yang dapat di *share* sehingga dapat menjadi perenungan bersama. Terkadang jenis-jenis pikiran dan perasaan tersebut terbagi menjadi pikiran baik, buruk. Bukan hanya tentang baik dan buruknya diri sendiri, namun bisa saja tentang lingkungan tempat tinggal hingga kemampuan ekonomi, banyak faktor yang mempengaruhi pikiran tersebut. Berpikir dan merasa secara terus-menerus merupakan hal yang baik agar kemampuan berpikir dan merasa tidak berhenti pada satu proses saja.

Pola dari pikiran dan perasaan manusia memiliki detil yang berbeda, hanya masing-masing manusia tersebut yang dapat memproses pandangan dan pola pikiran itu sendiri. Memilah kumpulan ingatan, pandangan hingga hubungan yang beragam dengan makhluk hidup dan benda mati. Semuanya memiliki hubungan yang tidak dapat dideteksi secara pasti menggunakan alat elektronik manapun.

Berpikir dan merasa agar dapat merefleksikan diri dengan baik terhadap segala macam kondisi dan situasi yang terjadi. Ketika mampu merefleksikan diri dengan banyak hal, maka eksplorasi diri dapat dengan alami terjadi, dan lewat eksplorasi perubahan yang mengarah pada hal-hal baik akan terjadi. Ada satu benda yang dapat mendeteksi secara langsung, bahkan memiliki hubungan yang erat dengan setiap

manusia karena benda tersebut seketika dapat menunjukkan dengan tepat bagaimana keadaan manusia. Dapat menunjukkan bagian dari luar (fisik) hingga dari dalam (psikis), dan benda tersebut adalah cermin.

Bagian luar atau fisik yang menyangkut keadaan jasmani atau fisik individu, selain itu terdapat pula bagian dalam yaitu psikis. Dua macam bagian tersebut yaitu keadaan jasmani pada umumnya keadaan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama pada panca indra. Bagian dalam atau psikis adalah yang berasal dari diri seperti intelegensi, minat, sikap dan motivasi merupakan dasar potensial bagi diri sendiri. Menyangkut dengan bagian dalam, biasanya yang dapat melihat hanya diri sendiri, menurut penulis bagian dalam tersebut sangat berkaitan dengan perasaan, yang juga dapat terlihat melalui cermin.

Cermin adalah benda yang dapat dengan mudah ditemukan pada keseharian, namun seringkali hanya dilewati sembari tersenyum seolah melihat diri baik-baik saja dan berlalu begitu saja. Pada era modern, yaitu era yang berkelimpahan teknologi tidak menjadikan hubungan manusia dengan cermin surut, walaupun peran teknologi digital seperti kamera yang ada pada telpon genggam seringkali menggantikan peran cermin. Sekedar berkaca, berdandan, atau untuk merekam dan memotret hal yang dekat hingga jauh dalam jangka waktu pengambilan yang sangat singkat. Semua itu merupakan fungsi yang kurang lebihnya sama, namun memiliki peranan makna yang berbeda.

Singkatnya melihat diri melalui cermin dapat seketika mendorong penulis untuk merefleksikan banyak kejadian, yang sudah dialami atau belum dialami tidak banyak sekedar melihat tato, terkadang juga penulis hanya berdiri di depan kaca, berdiam dan melihat pantulan diri sendiri. Kemudian intensitas tersebut meningkat dengan banyak alasan. Hingga sampai pada alasan, bahwa dengan melihat cermin peristiwa buruk dapat muncul di permukaan kepala. Bukan hanya kejadian atau peristiwa yang sudah atau belum dialami, tapi juga dapat menemukan kekurangan dan kelebihan diri yang setelah itu mempunyai efek kepada penulis untuk melakukan eksplorasi, dalam dalam berkarya.

Eksplorasi dan refleksi diri yang telah didapat ketika berhadapan dengan cermin merupakan bahan yang diteruskan oleh penulis sehingga menjadi karya.

Proses berkarya tersebut seperti ledakan dalam pikiran dan perasaan, yang menimbulkan rasa penasaran apakah karya di atas media yang tergolong jarang dapat berhasil.

Dengan bekal banyak peristiwa atau pengalaman, dari yang baik dengan contoh penulis pernah berhasil menjadi vendor sablon yang bekerjasama dengan salah satu pihak perusahaan besar sehingga mendapat banyak untung, hingga peristiwa yang buruk seperti pernah merasakan menginap di penjara karena alasan kekerasan ketika mengikuti acara kampanye suatu partai. Bekal itulah yang mendorong penulis untuk menuangkannya di atas media cermin, agar refleksi diri pada masa lalu dapat terus menjadi pembelajaran untuk diri sendiri di masa depan.

Cermin mempunyai permukaan yang licin dan dapat menciptakan pantulan bayangan benda dengan sempurna. Menurut penulis cermin merupakan benda paling jujur dalam memproyeksikan objek yang ada di depannya. Pada mulanya sebelum manusia mengenal cermin, mereka melihat pantulan wajahnya atau bayangan dalam genangan air sungai atau danau.

Memiliki tiga arti, cermin adalah sebuah *homonim* karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Arti dari cermin dapat masuk ke dalam jenis kiasan sehingga penggunaan cermin bukan dalam arti yang sebenarnya.

Dalam Tugas Akhir ini penulis lebih menonjolkan media yang dipakai, cermin dirasa akan menjadi suatu tantangan jika dijadikan media sablon. Sedangkan refleksi diri secara psikologis penulis bukanlah hal mudah untuk memilah dan menyajikannya dalam sebuah karya. Memanfaatkan sistem proyeksi pada cermin sebagai media refleksi diri sangat mendukung dalam proses penciptaan karya.

B. Konsep Penciptaan

1. Gagasan Karya

Daya kreatifitas berkesenian seniman sering kali terdorong oleh letupan emosi atau kekhawatiran, namun tidak jarang juga dilatar belakangi oleh pengalaman. Banyak istilah yang dapat dipakai, bisa saja disebut peristiwa, pengalaman, maupun proses kehidupan. Semua hal tersebut berjalan secara dinamis. Tidak hanya gagasan dari peristiwa atau pengalaman yang dapat divisualkan lewat karya, namun sebuah media juga dapat dijadikan gagasan sebuah latar belakang dalam membuat karya.

Pada sebuah prinsip berkesenian penulis menjelaskan bahwa seni dapat sebagai proses merefleksikan diri dari pengalaman masa lalu atau masa kini untuk memperbaiki diri. Menurut penulis, penulis merasa bahwa sudah cukup baik dalam menerima mandat asas kehidupan tersebut, dengan berkomitmen pada diri sendiri bahwa segala hal tidak akan berhenti pada satu proses saja.

Ketika penulis berkomitmen pada diri sendiri bahwa segalanya tidak berhenti pada satu proses, maka penulis akan mengeksplorasi lebih banyak proses. Mengkombinasi banyak kemungkinan, sehingga akan semakin banyak kemungkinan baru yang muncul juga. Kombinasi tersebut seringkali membingungkan penulis dalam menentukan strategi dalam menghadapi berbagai kemungkinan yang akan terjadi. Tidak jarang kombinasi tersebut tercipta, karena kejadian pada masa lalu yang mendorong penulis belajar dan menemukan kombinasi strategi baru secara berkesinambungan.

Banyak kemungkinan tersebut merupakan awal dari peristiwa baik dan buruk terjadi, tidak ada hal pasti karena semua seperti *gambling* yaitu perjudian. Tidak ada hal pasti, bisa dikata untung-untungan, namun yang tidak boleh melangkah dengan asal-asalan, harus mempunyai tak-tik perang, juga kemampuan menguasai medan adalah hal yang yang tidak kalah penting.

Kehidupan adalah proses yang sangat kompleks dan beragam. Sehingga visual karya yang dibuat juga bersifat kompleks yang begitu dekat dengan olah pikir dan rasa penulis atas banyak peristiwa pada masa lalu. Serangkaian pikiran dan rasa bisa disebut juga dialog batin atas simpulan kejadian yang sudah terjadi, mengingatnya kembali dan merefleksikan peristiwa tersebut di masa kini.

Contoh pengalaman penulis yang menjadi refleksi diri. Penulis pernah ditahan untuk kasus narkoba, bagaimana proses awal keterlibatan hingga pembebasan, penulis merasa bahwa tidak ada yang lebih berharga dari sebuah peristiwa.

Seperti sudah menjadi alur dalam pola pikir penulis, jika ada sesuatu yang terlarang adalah baik jika dicoba. Seperti narkoba yang memang dilarang oleh negara dan agama, namun karena keingintahuan, penulis memilih mencobanya dan telah mengalami resiko yang sudah ditanggung pada waktu itu.

Pada buku hikayat pohon ganja yang ditulis oleh tim LGN (Lingkar Ganja Nusantara) menjelaskan mulai dari sejarah nama dari akar tertua yang bernama ganja, hingga penyakit yang sebenarnya dapat dicegah gejalanya hingga penyakit yang dapat disembuhkan dengan pengobatan ganja jika ke(tidak)bijakan-nya di ubah atau diregulasi hingga manfaat budidaya hingga penggunaannya dapat diteliti lebih lanjut.

Melalui buku hikayat pohon ganja, tim LGN mengedukasi para pembacanya agar tidak sepenuhnya ikut mengutuk tanaman ganja. Mengenai fungsi-fungsi medis ganja memicu minat dan perkembangan ilmu medis di Eropa. Nilai strategis dari keajaiban medis ganja yang baru ditemukan oleh orang-orang Eropa terdengar hingga Benua Amerika, yang merupakan pasar potensial obat-obatan berbasis herbal. Fakta sejarah mencatat bahwa *US Pharmacopoeia*, yang merupakan sumber referensi medis populer di Amerika, pernah mencantumkan ganja sebagai obat utama bagi lebih dari 100 jenis penyakit dan gangguan kesehatan lainnya. (LGN, 2019:153).

Memang akan selalu ada penyesalan, namun setelah itu pasti ada penyelesaian kemudian baiknya manusia terus berjalan ke depan dengan membawa pengalaman yang apat dijadikan pedoman untuk masa depan, dan pengingat antara baik dan buruknya diri sendiri pada masa lalu.

Peristiwa besar dan kecil, menjadikan penulis sebisa mungkin mencoba banyak hal baru, jadi penulis tidak pernah hanya diam dalam zona nyaman. Menurut penulis pergi keluar dari zona nyaman dan aman kemudian mencoba hal baru meskipun beresiko adalah kesempatan berguna untuk naik level agar dapat terus menjadi pribadi yang *update* dengan ilmu dan pengalaman baru.

Mempunyai latar belakang keluarga yang tidak harmonis adalah salah satu yang menjadi sebab penulis mencoba semua hal yang tidak baik. Perpisahan orang tua merupakan faktor utama penulis tidak mempunyai figur yang benar-benar mengajarkan tentang kebenaran sikap, kebaikan, keburukan dalam menjalani kehidupan, semua itu adalah hal yang didapat penulis lewat sosial pertemanan dengan metode coba-coba yang merupakan bagian dari eksplorasi dalam mengembangkan potensi diri.

Perubahan zaman menyebabkan terjadinya perubahan struktur dan peran pada keluarga. Bentuk, struktur, dan peran keluarga pada masa modern dan pasca modern berubah cukup signifikan. Perubahan ini mengarah pada renggangnya interaksi dalam keluarga yang dapat merugikan anak. Di samping itu, meningkatnya angka perceraian dan orang tua tunggal serta meningkatnya mobilitas penduduk dapat juga berpengaruh negatif (Faturachman dkk.,2002:12).

Introspeksi diri penulis dari pengalaman yang sudah pernah dilalui adalah termasuk dengan pengalaman artistik. Pengalaman artistik, akan selalu menjadi bagian dari penulis dalam berintrospeksi diri. Introspeksi diri dapat di-kelompokkan menjadi dua bagian, yaitu; bagian dalam (psikis) dan bagian luar (fisik).

Penjelasan sederhananya, ketika bicara tentang introspeksi diri bagian dalam (psikis) yang dibutuhkan adalah kesadaran dan pikiran yang jernih, untuk menjangkau hal-hal inti dalam kehidupan seperti cinta, kesehatan mental, prinsip hidup yang itu semua biasanya sudah diolah didalam pikiran dan jika tidak diungkapkan tidak akan ada yang tau selain diri sendiri. Kemudian jika introspeksi diri bagian luar (fisik) yang dibutuhkan hanya satu benda yang sederhana dan sudah umum dipakai oleh banyak orang yaitu cermin.

Cermin merupakan perangkat optik yang paling sederhana dan umum dipakai. Cermin yang pertama dibuat pada jaman sebelum masehi (SM) berupa cermin obsidian. Cermin obsidian yang paling tua ditemukan 6.000 SM di Anatolia/Turki. (Suwarna, 2010:27).

Cermin merupakan produk ciptaan para ahli dan fisikawan pada masa penemuannya, dari bangsa romawi hingga bangsa china, dari proses cermin perunggu

kemudian dibuat lebih halus dengan menambahkan lapisan perak metalik ke kaca hingga terciptalah cermin yang ada pada jaman sekarang, bahkan dengan bentuk dan ukuran yang sangat beragam. Cermin merupakan bidang datar yang mengkilap dan dapat memantulkan bayangan dari objek yang ada di depannya. Sistem kerja cermin kurang lebih sama dengan sistem cahaya.

Cahaya merupakan salah satu sumber daya kehidupan, selain sumber daya air, dan tanah atau sumber daya lain yang sama pentingnya. Cahaya termasuk dalam gelombang elektromagnetik. Memiliki sistem yang hampir sama dengan cermin, yaitu mengalami pemantulan. Sederhananya ketika sebuah objek berada di bawah sorotan cahaya, maka benda atau objek tersebut akan menghasilkan bayangan hitam yang membentuk sesuai dengan bentuk objek dengan ukuran yang dapat berubah sesuai jarak jauh dan dekatnya jarak cahaya dan objek yang disorot. Cahaya sendiri dapat disebut energi, dapat dihasilkan oleh matahari atau lampu.

Disebut sangat penting, karena peran cahaya sangat mempengaruhi kehidupan manusia setiap saat. Ketika ada cahaya manusia dapat melihat sebuah benda, hewan, gunung, rumah, perkotaan, hingga lapangan yang luas kemudian jika cahaya tidak ada, manusia akan tidak dapat melihat benda, sensasinya akan seperti saat orang menutup mata bahkan buta. Karena sifat cahaya yang memantulkan, jadi penglihatan kita terhadap semua benda merupakan pantulan dari cahaya ke sebuah benda yang memantul ke mata manusia.

Gelap dan terang memang sangat terpengaruh oleh energi cahaya, cahaya matahari maupun lampu. Manusia merupakan makhluk yang cenderung aktif dan produktif di siang hari, dimana ketika cahaya berlaku kepada benda-benda secara maksimal. Kemudian ketika malam hari dan cahaya minim tergantung oleh lampu yang dialiri listrik, manusia memilih untuk beristirahat karena telah melakukan banyak hal ketika siang hari.

Membayangkan manusia hidup tanpa cahaya saja seperti tidak mungkin. Banyak hal yang akan sulit dicapai oleh manusia, banyak hal yang akan dilewatkan. Manusia juga cenderung takut dan ragu ketika menemui kegelapan, membayangkan apa yang ada dan yang tidak ada dalam kegelapan tersebut. Ketakutan tersebut akan menjauhkan

manusia dari sifat berani, berani dan takut dalam 1001 hal yang ada di dunia. Tuhan sungguh pencipta yang maha berkuasa, karena dengan kuasa Tuhan, manusia memiliki bermacam indra yang dapat memenuhi segala macam kebutuhan, melancarkan segala kemungkinan sehingga manusia bisa terus berani dengan segala macam hal yang terjadi di dunia ini, baik dan buruknya.

Kejadian yang sudah terjadi pada penulis merupakan wujud keberanian dari eksplorasi penulis. Keberanian merupakan tindakan yang alami yang sering diambil ketika menghadapi situasi yang tidak menguntungkan, menurut Nelson Mandela keberanian bukanlah tindakan atau sesuatu yang alamiah, “Dia memandang keberanian sebagai cara yang kita pilih. Menurutnya, tidak seorang pun di antara kita terlahir dengan keberanian; keberanian terletak dalam cara kita bereaksi terhadap berbagai situasi” (Stengel, 2009:27).

Problem atau masalah yang datang dari diri sendiri memang yang paling tepat untuk diangkat. Terdapat urgensi yang ada di dalamnya, karena masalah yang diangkat untuk menjadi suatu topik pembahasan adalah bagian dari seberapa jauh mengenal diri sendiri. Seperti urgensi suatu negara dalam mengenal sejarah negara tersebut, karena sejarah merupakan kenangan yang bermakna sangat penting dalam berdirinya suatu negara.

Banyak pengaruh yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menjadi pribadi yang seperti bagaimana, ada banyak perbedaan yang membentuknya. Pengaruh tersebut bisa saja didapat dari lingkungan, sosial hingga ekonomi, dari banyak pengaruh yang telah disebutkan, ada pengaruh yang sangat besar namun sulit untuk diketahui yang terdapat di dalam diri manusia, yaitu kesadaran.

Kesadaran merupakan bagian dari kecerdasan emosional yang dimiliki seseorang sebagai manusia, yaitu mampu mengendalikan diri atas apa yang sedang terjadi, di saat berada dalam sebuah interaksi sosial yang mengandung situasi dan kondisi tertentu. Hal itu merupakan bagian dari kemampuan pemahaman diri secara psikologi. Seseorang yang sadar akan kecerdasan emosional, saat berada dalam keadaan apapun itu pasti dapat menguasai emosi.

Kesadaran juga penting dalam usaha seseorang untuk memahami diri sendiri sebelum memahami orang lain, hingga dalam usaha mencintai diri sendiri sebelum mencintai orang lain. Kemudian dengan begitu eksplorasi diri untuk potensi-potensi yang baik akan semakin mudah jalannya. Seorang manusia tidak dapat mengendalikan apa yang tidak diketahui atau dikenal, maka untuk dapat mengendalikan dan menguasai mandat hidup sendiri harus memiliki kesadaran.

Ahli berpendapat, yaitu Mayer yaitu seorang ahli psikologi dari *University of new Hampshire* yang menjadi koformulator teori kecerdasan, mengungkapkan bahwa kesadaran diri berarti waspada baik terhadap suasana hati maupun pikiran seseorang tentang suasana hati (Goleman, 1996:58).

Pada penjelasan kesadaran diri, terdapat banyak aspek yang dapat memicu kesadaran manusia sehingga dapat menguasai kecerdasan emosional. Aspek tersebut di antaranya adalah aspek sosial, budaya, juga agama dan aspek lain yang saling terkait. Penulis setuju jika kesadaran merupakan hal terpenting dari sebuah kecerdasan emosional, dan jika manusia dapat menguasainya ekplorasi diri akan terus berkembang ke arah maju sehingga dapat merefleksikan potensi-potensi diri dalam banyak proses.

Setiap individu memiliki pengalaman hidup yang berbeda, pada Tugas Akhir kali ini, cemin sebagai media untuk merepresentasikan pengalaman empiris yang diwujudkan dalam karya seni grafis. Proyeksi diri, instropeksi atau renungan jiwa, pemikiran, pola pengulangan memiliki rasa didalam diri yang terpendam seperti emosi, ketakutan, keberanian, kesedihan dan kebahagiaan menjadi sebuah renungan penulis dalam mengekspresikan jiwanya pada karya seni grafis.

Media cermin ibarat sebuah kamera statis yang menangkap bahkan merekam peristiwa, objek dan manusia yang bergerak dan berlalu-lalang dihadapannya; hadir dan hilang, dan seterusnya. Dari sana penulis ingin menyuguhkan karya-karya yang reflektif, dan memang berangkat dari sebuah peristiwa atau pengalaman pribadi penulis ketika berhadapan dengan cermin.

Membuat karya dalam tugas akhir ini, penulis bermaksud mereka ulang tentang refleksi diri di masa lalu lewat media cermin, yang dirasa dapat mewakili penulis dalam bereksplorasi atau mengurai potensi diri. Maknanya, penulis pada tugas akhir

penciptaan karya seni grafis kali ini menggunakan media cermin yang 100% media non-konvensional, hal tersebut ingin disorot penulis bahwa inilah media yang benar-benar dapat menggambarkan sebagai media eksplorasi yang memvisualkan tentang refleksi diri, dari masa lalu, hingga masa kini.

2. Konsep Visual

Konsep perwujudan merupakan kumpulan aspek yang terkait dengan sebuah visual sebuah gagasan. Ketika membuat atau menciptakan sebuah karya penulis juga para seniman memilih berbagai objek atau komponen yang dapat menggambarkan gagasan yang diangkat dalam ide penciptaan. Komponen atau aspek tersebut merupakan objek pilihan sehingga gagasan hingga hasil akhir dapat menjadi selaras seperti apa yang ingin ditunjukkan oleh penulis.

Visual yang ingin ditonjolkan oleh penulis adalah deformasi bentuk objek figur manusia, flora, benda-benda yang terkait pengalaman buruk penulis di masa lalu. “Perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/ besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figure semula atau yang sebenarnya” (Mikke, 2011:98).

Pemilihan visual deformasi bentuk, berawal juga dari pengalaman penulis saat membuat karya. Ketika itu penulis berada pada masa awal kuliah yang mengharuskan untuk seorang mahasiswa seni grafis banyak mencoba teknik baru eksperimen sendiri.

Awalnya penulis ragu, apakah teknik a dan teknik b jika dicampur dapat bekerjasama dengan baik. Banyak kegagalan yang ikut meramaikan proses tersebut, menghabiskan banyak kertas, banyak cat, banyak tenaga juga waktu. Setelah berjalannya waktu, ternyata eksperimen berjalan dengan semakin spontan dan menyenangkan.

Hingga saat penulis mencoba membersihkan *screen* lalu secara tidak sengaja penulis melihat momen estetik pada *screen* yang menimbulkan kotoran afdruck film yang tidak bersih dengan sempurna yang malah menurut penulis efek tersebut adalah artistik. Sempat tidak menyangka bahwa penemuan dari *screen* yang tidak bersih

tersebut menjadi teknik atau metode yang penulis pakai hingga pembuatan karya tugas akhir.

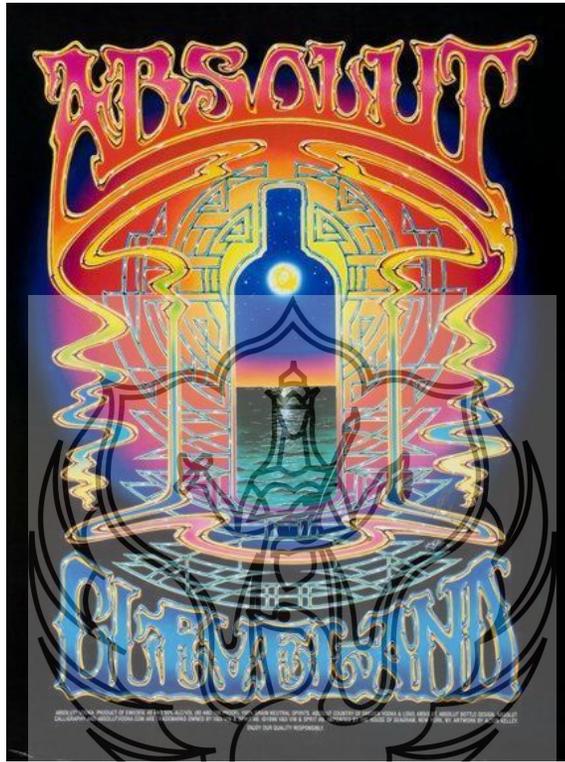
Berkat eksperimen dan penemuan tersebut penulis menemukan teknik yang sesuai dengan keinginan penulis yang sekaligus dapat mewakili peristiwa yang ingin direfleksikan kembali. Objek yang menjadi visual karya penulis adalah peristiwa yang datang dari urgensi penulis dalam merefleksikan pengalaman sebelumnya.

Untuk mendukung dalam mewujudkan visual karya, yang mana penulis harus membuat karya yang sangat jelas untuk merealisasikan pengalaman penulis dalam rangka merefleksikan diri menggunakan media eksplorasi yaitu cermin.

C. Proses Penciptaan

1. Prapenciptaan

Proses penciptaan karya tugas akhir ini memiliki karya dari beberapa seniman lainnya sebagai karya acuan. Karya acuan digunakan sebagai referensi bagi penulis dalam menciptakan karya seni, baik referensi visual maupun referensi konsep. Seniman yang menjadi acuan adalah



. Gb.01 Karya Alton Kelley yang berjudul Absolute Vodca (1998) Sumber: <https://.ha.com/itm/posters/alton-kelley-absolut-vodka-poster-1998> (Diakses pada tanggal 22 April 2021, pukul 20:19)

Karya di atas adalah salah satu karya yang menginspirasi penulis dalam menentukan elemen visual. Menurut penulis secara pribadi karya tersebut memuat warna yang sangat menggugah mata untuk dilihat, dibarengi dengan objek botol vodka yang berada di tengah membuat poster karya Kelley tampak sangat tropis namun juga kental dengan seni visual *psychedelic*. Penempatan objek botol di bagian tengah malah berhasil membuat bagian kanan-kiri dan atas-bawahnya dapat seimbang, seperti layaknya ilmu desain yang cenderung menempatkan teks maupun gambar pendukungnya berada tepat di tengah/ *center*. Pada karya di atas yang menarik perhatian penulis adalah pada bagian *background* yang berwarna hitam.

Background hitam tersebut dinilai berhasil dalam menonjolkan warna dari visual poster tersebut. Menjadikan *lettering* dari poster tampak menonjol dan kuat akan makna yang ingin disampaikan. Warna yang dipakai juga terlihat lebih maksimal, jika

dibanding dengan background berwarna putih mungkin kesan yang diterima tidak sekuat dengan warna hitam. Kesan kuat dan maksimal pada cara Kelley menghantarkan sebuah poster *psychedelic* yang ingin ditunjukkan pada visual karya penulis. Penulis harap objek dan warna dari visual karya dapat kuat dan maksimal.



Gb.02 Karya Alex Aliume yang berjudul The Cosmic (2019) Sumber:
<https://www.aliumeart.com/events> (Diakses pada tanggal 19 Januari 2021, pukul 15:23)

Pada gambar di atas, merupakan salah satu pameran Alex yang pernah di gelar di New York pada tahun 2019 silam. Pada pamerannya Alex menggunakan ruangan khusus yang dihias dengan bermacam aksesoris yang berwarna menyala kemudian memasang lampu hitam atau lampu *Ultra Violet* (UV), sehingga warna dari aksesoris ruangan tersebut dapat berpendar atau memancarkan warna dengan maksimal. Ketika melihat berita pameran Alex yang menggunakan ruangan kaca berjajar, penulis berpikir jika karyanya dijajarkan lalu disinari menggunakan lampu *uv*, warna *vibrant* dari cat *sandy fluorescent* akan lebih bernyawa dan hidup.

2. Penciptaan

Proses pembentukan adalah tahapan pembuatan karya yang terdiri dari persiapan bahan, alat, proses/teknik, tahap pembentukan hingga penyajian. Berikut ini adalah bahan, alat, proses teknik serta tahapan dalam mewujudkan karya penulis:

A. Bahan:

1. *Rubber*

Tinta sablon atau *rubber* adalah tinta dasar untuk mencetak gambar pada *screen*. *Rubber Matsui* yang digunakan oleh penulis untuk mengerjakan karya ini, warna dasar tinta ini adalah warna putih netral dengan *basic* air dan hasil tinta ini lentur juga halus.

2. Cermin

Cermin sebagai media karya itu sendiri, cermin yang dipilih adalah cermin yang berukuran tebal 3mm hingga 5mm.

3. Photoxol dan Sensitizer (obat afdruk cetak saring)

Fungsi dari *Photoxol* adalah obat afdruk film pada proses sablon, digunakan untuk cat *rubber* yang berbasis air, penulis menakarnya dengan perbandingan takaran tertentu tergantung banyaknya cat *rubber* yang dipakai. Obat afdruk *Photoxol* berfungsi sebagai pasta yang memindahkan gambar ke atas screen melalui proses penyinaran. Pada gambar di atas, terdapat pasta *Photoxol (Screen Emulsion)* dan cairan *Sensitizer* yang kemudian di campur untuk memindahkan gambar dari film ke *screen*.

4. Cat Sandy *Fluorescent*

Kegunaan cat sandy *Fluorescent* sebagai warna yang dicampur dengan *rubber* untuk menghasilkan warna pasta yang berbeda-beda. Selain untuk menciptakan warna yang berbeda-beda cat sandy *Fluorescent* juga sebagai sumber nyalanya warna dari karya-karya yang dihasilkan penulis. Memiliki campuran fosfor di dalamnya menjadikan warna sandy tersebut dapat menyala ketika diruangan yang gelap dan diberi lampu *uv* karena sifat dari fosfor yang dapat berpendar.

5. Kain Kanebo

Kain Kanebo digunakan untuk membersihkan alat cetak saring yang kotor dan membersihkan *screen* dari minyak, tinta dan air. Kanebo dirasa cukup efektif menyapu segala kotoran dan air secara efektif jadi dapat memepersingkat kerja ketika berkarya.

6. *Ulano Remover*

Ulano berfungsi untuk menghapus bekas afdruk pada *screen*. Kelebihan ulano ketika di pakai tidak menimbulkan bau yang menyengat dan ramah lingkungan.

7. Cairan M3

M3 berfungsi untuk membersihkan bercak noda bekas tinta sablon di *screen*. Biasanya untuk mencuci *screen* dari obat afdruk atau yang telah selesai dipakai cetak saring menggunakan m3.

8. Plester

Fungsi Selotip menutup atau merapikan beberapa lubang-lubang yang tidak sesuai dengan desain pada *screen* agar tinta tidak bocor pada saat proses mencetak di cermin.

3. Pascapenciptaan



Gb.03. Sketsa *layout* display karya
(sumber: dokumentasi penulis, 2021)

Pada sketsa di atas, penulis menggambar dengan sederhana bagaimana karya diletakan pada satu ruangan khusus yang pada nyatanya adalah ruangan yang gelap. Menata karya dengan format U yang di tengah ruangan terdapat meja sablon yang juga digunakan sebagai alat penunjang karya, meja tersebut dapat bergerak berputar. Fungsi dari meja tersebut kurang lebihnya sama dengan fungsi pustek, penulis memilih meja sablon yang dapat berputar agar display karya terkesan dinamis jadi karya tidak monoton hanya diam.

Kemudian jika dilihat terdapat garis yang melintang mengikuti bentuk atap yang ada di atas karya. Garis tersebut merupakan lampu *uv* yang ditempel pada plafon untuk menyinari karya yang berada di atas meja sablon dan yang dipasang pada tembok. Pertimbangan pemasangan lampu *uv* yang diletakan di atas agar jarak antara karya dan lampu tidak terlalu dekat, karena jika dipasang terlalu dekat maka pantulan cahaya *uv* dari karya ke mata penonton akan berlebihan sehingga tidak nyaman. Display antara lampu dan karya seperti di atas merupakan display yang cukup agar penonton dapat nyaman melihat dan mengamati karya penulis secara lebih detil dan menyeluruh.

Pada penataan/ display karya penulis sangat mementingkan *experience* atau pengalaman penonton dalam galeri, hal tersebut karena penulis ingin penonton juga melihat diri mereka pada karya yang menggunakan media cermin. Sehingga makna dari refleksi dapat tercapai. Pada jaman sekarang interaksi melalui media sosial begitu sering dilakukan oleh orang-orang, khususnya pengunjung/ penonton pameran. Mereka biasanya mengabadikan karya yang mereka sukai kemudian mempostingnya pada *platform* Instagram milik mereka. Kemudian pada kesempatan pameran Tugas Akhir ini penulis harap refleksi dari penonton dan pengunjung yang terpantul dari cermin dapat menimbulkan interaksi refleksi.

Kemudian refleksi tersebut diabadikan oleh penonton menggunakan telpon genggam mereka yang dapat menghasilkan apresiasi lebih lanjut dengan para pengunjung memposting karya penulis pada postingan cerita yang berisi karya penulis di platform Instagram milik mereka.

Pada akhirnya, interaksi antara penulis dengan penonton dapat terjalin secara tidak langsung melalui refleksi dari karya yang menggunakan media cermin, meskipun tidak terekam secara langsung namun penulis senang telah memberi pengalaman yang berbeda untuk penonton ketika mengunjungi sebuah pameran seni rupa. Pengalaman kreatif dari mulai perencanaan display hingga karya siap dipamerkan merupakan usaha penulis untuk mencapai kreativitas tanpa batas atau dapat disebut eksplorasi dalam menciptakan karya.

Kekreatifan dalam seni rupa seringkali dipandang sebagai sesuatu yang misterius. Hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa anak usia dini yang masih lugu, jika diberi kertas kosong dan alat tulis seperti spidol atau krayon, ia secara alamiah akan mengungkapkan idenya yang orisinal dan spontan dalam bentuk gambar/ lukisan. Demikian pula, bila diberi plastisin, ia dengan antusias membentuk plastisin tersebut menjadi karya seni rupa tiga-dimensi. Melalui hal tersebut, seni rupa dapat diidentikan dengan kekreatifan. Penyamaan seni rupa dengan kekreatifan semakin diperkuat dengan adanya anak yang berbakat seni rupa sejak dini.

D. Deskripsi Karya



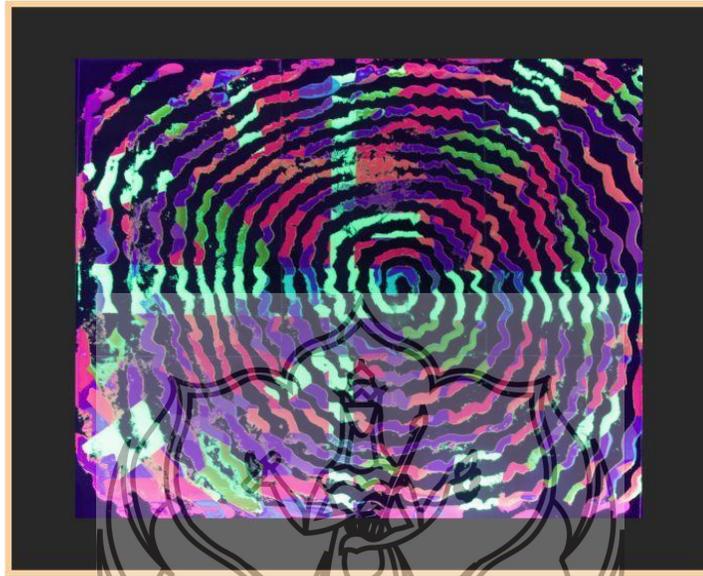
Gb. 04. Dimas Ardyan Putra, *Anxiety vs Support Power*, 2021

Sablon di atas cermin, 150cm x50cm

(Sumber: dokumentasi Dimas Ardyan Putra)

Menceritakan tentang kegelisahan hati, penulis pernah mengalami kegelisahan yang membuat sesak hati. Terdapat visual badan seorang lelaki, yang kurang lebih siluetnya dibuat menyerupai siluet penulis. Dengan badan yang didominasi dengan warna hitam adalah cara penulis menggambarkan kegelisahan. Hitam pekat merupakan bentuk dari energi buruk yaitu kegelisahan yang menguasai tubuh dan pikiran. Namun penulis masih beruntung, ketika satu badan penuh dengan energi buruk kegelisahan, lingkungan sekitar masih memberi energi baik dengan *support* dari teman dan keluarga.

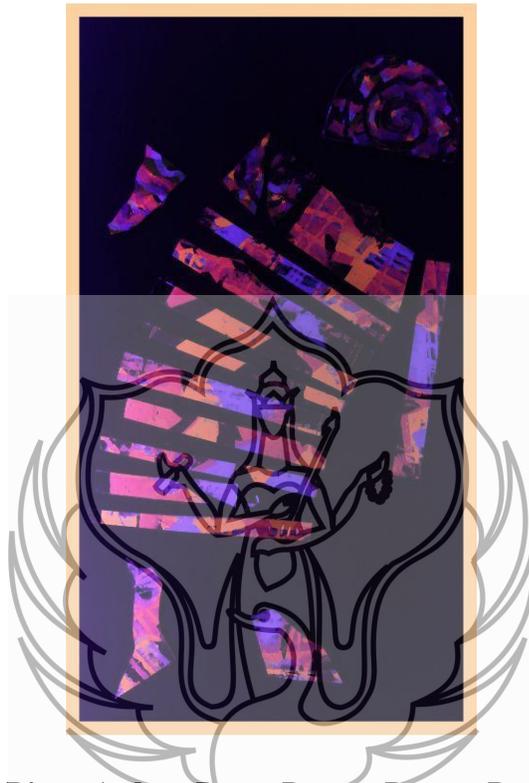
Dukungan dari keluarga digambarkan dengan warna-warni vibrant yang terdapat pada sekitar badan, warna vibrant tersebut juga terdapat pada hati yang berbentuk *love*. Dukungan yang tetap menghangatkan walau keadaan membuat penulis seakan ingin menyerah. Sebenarnya dalam kenyataan, pada posisi hati dan bagian kaki yang terdapat pada pergelangan kaki terdapat *tattoo*. *Tatto* tersebut merupakan jejak yang dibuat untuk mengingat bahwa penulis pernah berada dalam kegelisahan yang menghambat potensi yang dimiliki saat itu.



Gb. 05. Dimas Ardyan Putra, Labirin, 2021
Sablon di atas cermin, 58 cm x 68 cm
(Sumber: dokumentasi Dimas Ardyan Putra)

Labirin merupakan area berliku yang memiliki rute memutar dengan satu pintu masuk dan satu pintu keluar. Memiliki banyak simpang yang membingungkan sehingga sulit sekali untuk seseorang bisa masuk dan keluar. Tidak ada objek selain garis bergelombang dan garis hijau menyala yang melintang.. Garis bergelombang yang memutar merupakan penggambaran dari labirin, labirin yang coba diangkat oleh penulis merupakan konteks masalah. Sebenarnya jika disikapi dengan pikiran dalam keadaan yang baik, sebuah masalah selalu mempunyai satu jalan keluar atau solusi. Namun masalah yang tidak kunjung menemui jalan keluar mempunyai penghambat yaitu pikiran yang bercabang pada setiap pikiran manusia tersebut, yang membuat masalah tersebut seolah sulit untuk dipecahkan.

Untuk garis yang melintang tersebut, menggambarkan dari kebaikan yang tersisa dalam diri, dapat juga bermakna potensi yang tetap menonjol walaupun dalam berada labirin yaitu masalah.



Gb. 06. Dimas Ardyan Putra, Doyong Doyong Dong, 2021
Sablon di atas cermin, 55cm x 30cm
(Sumber: dokumentasi Dimas Ardyan Putra)

Visual dari karya di atas merupakan dari gambaran dari seseorang yang mencapai batas maksimal dari konsumsi minuman beralkohol. Dan seseorang itu adalah penulis, jadi seolah karya “Drunken Master” dan karya “Doyong Doyong dong” adalah mempunyai keterkaitan. Seperti *before* dan *after* dengan latar belakang yang sama.

E. Kesimpulan

Kelebihan menjadi manusia adalah mempunyai otak dan hati nurani, yang memaksimalkan proses berpikir dan merasa. Pola dari pikiran dan perasaan manusia memiliki detil yang berbeda, hanya masing-masing manusia tersebut yang dapat memproses pandangan dan pola pikiran itu sendiri. Memilah kumpulan ingatan, pandangan hingga hubungan yang beragam dengan makhluk hidup dan benda mati. Semuanya memiliki hubungan yang tidak dapat dideteksi secara pasti menggunakan alat elektronik manapun. Ingatan dan rasa yang pernah dialami merupakan bahan untuk manusia menjalani kehidupannya sehingga dapat terus berkembang. Melalui ingatan dan juga rasa penulis merefleksikan pengalaman yang sudah dialami untuk mencipta sebuah karya seni. Selain refleksi dari ingatan dan rasa yang pernah dialami, kekurangan dan kelebihan dalam diri juga dimunculkan.

Melalui cermin, refleksi tersebut menjadi sangat jelas dan menguat. Berawal dari kebiasaan penulis bercermin untuk sekedar melihat tato, berubah menjadi pemikiran bahwa bercermin adalah sebagai bentuk mawas diri. Mawas diri merupakan senjata untuk tetap fokus pada potensi diri sendiri, agar dapat selalu berkembang sesuai dengan target hidup. Potensi adalah sebuah hasil ketika manusia dapat merefleksikan banyak hal secara tepat, tentang potensi diri sendiri, kekurangan diri sendiri, bagaimana harus bersikap dan banyak hal lainnya.

Melalui cermin, usaha untuk mawas diri yang merefleksikan peristiwa secara psikis dan fisik dapat berjalan secara signifikan. Membuat karya tentang refleksi diri melalui cermin telah memberikan dampak positif bagi diri penulis. Beberapa dari karya penulis dengan objek obat dan botol seperti mengingatkan bahwa saat itu hidup terasa salah dan sulit. Namun dukungan dari keluarga dan teman-teman dapat sangat membantu agar dapat bangkit dan memulai lembaran baru dalam hidup. Setelah semua proses yang tidak mudah, akhirnya terbayar dengan usaha bisnis penulis yang berangsur membaik, memang semua yang buruk akan membawa keburukan dan kebaikan juga akan membawa kebaikan. Semua butuh proses untuk menjadi baik, dan ketika kebaikan datang, kehidupan terasa hangat dan dinamis.

Membuat karya seni grafis tugas akhir dengan judul “Cermin Sebagai Media Refleksi Diri Dalam Seni Grafis” telah memberikan dampak yang positif bagi penulis. Seperti memaksimalkan potensi dalam menciptakan, merasa dan mengingat. Bagian yang paling penting adalah dapat menciptakan 20 karya yang mewakili introspeksi diri dari penulis untuk bekal membawa diri pada kehidupan yang semakin membaik. Semua karya yang dibuat dengan sepenuh hati sehingga menjadikan semua karya begitu spesial dan menjadi media introspeksi yang sebenar-benarnya. Karya yang dibuat adalah deretan karya yang dapat dinikmati oleh publik. Melalui karya-karya Tugas Akhir yang telah diciptakan, diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam berintrospeksi melalui karya seni

F. Kepustakaan

BUKU:

Faturochman. Budi Wahyuni. Agus Indiyanto. Henny Ekawati. *Lingkungan, Keluarga dan Anak*, Penerbit Pustaka Pelajar Offset, Yogyakarta, 2002.

Goleman, Daniel *Emotional Intelligence Why it Can Matter More Than IQ*, New York: Bantam Books, , 1996.

Iwan Permana Suwarna, *OPTIK*, Bogor : Duta Grafika, 2010.

LGN, *Hikayat Pohon Ganja: 12000 Tahun Menyuburkan Peradaban Manusia*, Perkumpulan Lingkar Ganja Nusantara, Jakarta Selatan, lgn.or.id, 2019.

Maryanto, M. Dwi *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1988.

Susanto, Mikke *Diksi Rupa:Kumpulan Istilah Seni Rupa*, DictiArt Lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali, 2011.

Stengel Richard. Sofyan Marina. *Mandela's Way: Lima Belas Pelajaran tentang Hidup, Cinta, dan Keberanian*. New York: Penerbit Erlangga, 2009.

Tim redaksi KBBI edisi baru, 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

WEBSITE:

<https://.ha.com/itm/posters/alton-kelley-absolut-vodka-poster-1998>, diakses 5 April 2021, 22:45 WIB.

<https://www.vecteezy.com>, diakses 27 September 2020, 10:14 WIB.

<https://www.aliumeart.com/events>, diakses 5 Desember 2020, 23:34 WIB.

<https://kbbi.web.id/eksplorasi>, diakses 12 Januari 2021, 18:22 WIB.

<https://rumuspintar.com/cermin/>, diakses pada 13 Desember 2020, 22:02 WIB.

