

PATAH HATI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Laili Nur Hidayati, Wisnu Adisukma

Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Email: Lailynhd123@gmail.com
Email: Sebutsajawisnu@gmail.com

ABSTRACT

Heartbreak is a topic of discussion which is motivated by a love experience that gives rise to sad memories that make the writer want to know himself more deeply. Heartbreak was chosen because it has been doubled and betrayed, so this experience becomes a memory, learning and emergence of wound therapy. This experience became the basis for the creation of graphic arts, which were then expressed through surrealism-style graphic art. The surrealism style of Amy Sol became the basis for realizing the graphic art that was created. The creation methods used by Herman Von Helmholtz consist of: Saturation (Data Collection), Incubation (Deposition), and Illumination (Embodiment of Works). This method is used to create works of graphic art. The process of creating this graphic art work produces empirical experience in the creation of a graphic art work and learning in the creative process in the form of techniques, concepts and messages to be conveyed through the work.

Keywords: Heartbreak, surrealism, graphic arts.

ABSTRAK

Patah hati merupakan pokok pembahasan yang dilatarbelakangi pengalaman percintaan yang memunculkan kenangan menyedihkan membuat penulis ingin mengenal diri lebih dalam. Patah hati dipilih karena pernah diduakan dan dikhianati, sehingga pengalaman ini menjadi kenangan, pembelajaran dan munculnya terapi luka. Pengalaman tersebut menjadi landasan penciptaan karya seni grafis yang selanjutnya diekspresikan melalui karya seni grafis bergaya surealisme. Gaya surealisme dari Amy Sol menjadi pijakan untuk mewujudkan karya seni grafis yang diciptakan. Metode penciptaan dari Herman Von Helmholtz yang digunakan terdiri: *Saturation* (Pengumpulan Data), *Incubation* (Pengendapan), dan *Illumination* (Perwujudan Karya). Metode tersebut digunakan untuk mewujudkan karya-karya seni grafis. Proses penciptaan karya seni grafis ini menghasilkan pengalaman empiris dalam penciptaan karya seni grafis dan pembelajaran dalam proses kreatif baik berupa teknik, konsep maupun pesan yang ingin disampaikan melalui karya.

Kata kunci: Patah hati, surealisme, seni grafis.

A. Pengantar

Pada Tugas Akhir Penciptaan karya dengan judul “Patah Hati Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Grafis” saya jadikan peristiwa menyedihkan tersebut sebagai sumber inspirasi penciptaan karya seni grafis. Saya ingin mengenal diri lebih dalam dengan merenungkan atas segala peristiwa yang dahulu pernah dialami dan terkenang dalam kehidupan saya

hingga kini.

Pemilihan tema “patah hati” bersumber dari pengalamannya, tepatnya pada masa kelas 1 SMK dimana saya pertama kali mulai merasakan jatuh cinta terhadap lawan jenis dan hubungan berjalan enam bulan. Sekian lama saya tidak berkomunikasi tetapi masih ada rasa cinta kepada cinta pertama saya.

Pada semester tiga saya tiba-tiba mendapat BBM (BlackBerry Messenger) dari cinta pertama saya yang menanyakan informasi tentang pendaftaran mahasiswa baru di ISI Surakarta, namun pada saat itu pendaftaran mahasiswa baru sudah ditutup. Melalui peristiwa tersebut kami mulai berkomunikasi kembali, setelah dua tahun putus komunikasi dan akhirnya kami memperbaiki hubungan yang dulu pernah terjalin. Selama tiga tahun hubungan kami baik-baik saja, pada tanggal 21 Desember 2017, saya merasakan ada sesuatu yang aneh dengan pasangan, mulai dari jarang bertemu, tidak memberi kabar, dan sering menghilang, saat bertempun pasangan tidak berani mengeluarkan Handphone (HP) dari sakunya.

Peristiwa tersebut menjadikan saya merasakan kegagalan yang berulang dari cinta pertama dan gagal pula dengan cinta yang lain. Kebersamaan yang berkesan pada cinta pertama baik dalam sikap, pemikiran, dan nyaman diajak berbicara, sehingga penulis sering mengulang hubungan dengan cinta pertama. Pasca kejadian putus yang terakhir, saya merasakan kecewa, sedih, dan hancur sehingga pengalaman pribadi terkait hubungan penciptaan yang mengakibatkan patah hati, menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni grafis pada Tugas Akhir ini.

Kehidupan cinta saya yang terjadi pada penulis mendapati pengalaman patah hati secara langsung karena dikhianati, memudahkan proses memahami makna dari peristiwa patah hati tersebut. Salah satu upaya dalam memaknai patah hati adalah dengan mewujudkan ke dalam bentuk karya seni grafis melalui teknik intaglio. Karya Tugas Akhir ini tercipta yaitu terapi luka untuk mengungkapkan rasa terimakasih penulis terhadap semua perasaan senang maupun sedih yang diberikan oleh pasangan untuk diri pribadi.

B. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Herman Von Helmholtz dalam Bastomi

(1990:109-110) menjelaskan bahwa:

Pertama, tahap *Saturation* yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sensasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seniman mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan dirinya dalam proses menciptakan karya seni. Kedua, tahap *Incubation* yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, di sinilah seniman berimajinasi tinggi untuk mendapatkan karya yang baru. Ketiga, tahap *illuminasi*, merupakan tahap terakhir dalam kreasi, apabila informasi dan pengalaman sudah lengkap, penyusun sempurna.

Penggunaan teori metode penciptaan Herman Von Helmholtz dalam penciptaan karya seni grafis dirasa sesuai dengan pemikiran pencipta, serta agar proses penciptaan karya menghasilkan karya seni yang optimal.

C. Pembahasan

Konsep karya Tugas Akhir penciptaan ini secara garis besar adalah sebagai sarana untuk meluapkan keresahan yang tidak bisa diungkapkan dan diluapkan dengan bentuk visual. Seni grafis adalah media media ungkap untuk menyalurkan keresahan sekaligus sebagai sebuah terapi luka atas permasalahan yang pernah dialami. Penciptaan sebuah karya grafis dipicu pula oleh sebuah kepuasan serta meringankan beban pikiran yang didapat setelah sebuah karya selesai digarap.

Konsep penciptaan karya dalam tugas akhir ini dibagi menjadi dua, yaitu konsep non visual dan konsep visual.

1. Konsep non-visual

Konsep non visual dalam penciptaan karya seni grafis ini yaitu seni sebagai sarana untuk meluapkan keresahan yang tidak bisa diungkapkan dan diluapkan dengan bentuk visual. Jatuh cinta adalah hal yang biasa dialami

oleh setiap manusia, jatuh cinta bisa berujung dengan baik maupun tidak. Jika sebuah percintaan tidak berlangsung dengan baik, hubungan itu akan berakhir dan seseorang akan mengalami putus cinta atau patah hati. Patah hati adalah metafor umum yang digunakan untuk menjelaskan sakit emosional atau penderita mendalam yang dirasakan seseorang setelah kehilangan orang yang dicintai, mulai kematian, perceraian, putus hubungan. Seseorang yang mengalami putus cinta ada bermacam-macam, ada yang biasa aja bahkan patah hati dapat menyebabkan depresi hingga bunuh diri, karena manusia tidak hanya bisa menerima sisik kenangan yang bahagia dan yang baik-baik saja, kenangan yang buruk pun tidak bisa dihindari.

Faktor non visual merupakan faktor psikis dalam proses penciptaan karya seni. Salah satu yang termasuk dalam faktor ini adalah konsep seni, yang secara umum mendasari sebuah penciptaan karya seni, sehingga munculah makna dan pesan yang ingin disampaikan melalui bentuk visualnya. Berdasarkan tema yang diangkat, maka penulis membagi dua perilaku patah hati, yaitu:

Dampak Positif

Dampak positif patah hati yang penulis rasakan adalah belajar dari kesalahan, dapat menghargai diri sendiri, lebih berpikir positif, memiliki waktu yang lebih banyak untuk keluarga.

Dampak Negatif

Patah hati yang banyak dirasakan ketika cintanya tak terbalas adalah kecewa yang sangat berdampak pada perilaku yang tak seharusnya, seperti murung, galau, depresi, melukai diri sendiri, atau bahkan menyakiti hati orang lain. Dalam tugas akhir ini hal-hal tersebut dilihat dari beberapa poin antara lain tentang:

- Sedih

Dalam KBBI kesedihan adalah perasaan sedih. Sedih disini mengungkapkan kehilangan, tidak beruntung, kehilangan. Kesedihan-

mengganggu penulis untuk melakukan kegiatan hariannya.

- Dikhianati, kecewa

Kecewa hal yang sangat menyedihkan adalah ketika sudah jujur dan percaya pada seseorang tapi malah mengingkarinya.

- Terapi Luka

Terapi Luka dalam karya Tugas Akhir adalah ungkapan rasa terimakasih penulis terhadap semua perasaan senang maupun sedih yang diberikan oleh pasangan untuk diri pribadi. Rasa tersebut berupa ungkapan harapan penulis yang divisualkan seorang pasangan menjadi burung kolibri. Karena burung kolibri mempunyai banyak filosofi contohnya burung ada macam-macamnya tapi semua burung itu sama-sama memiliki kebebasan terbang melihat keindahan alam bebas.

2. Konsep Visual

Karya seni grafis yang bertema patah hati ini merupakan bentuk representasi dari objek-objek yang berkaitan akibat patah hati, diolah melalui penghayatan, pengalaman, serta imajinasi penulis. Teknik yang dipilih pada penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah cetak dalam (*intaglio*). Salah satu teknik dengan memanfaatkan tingkat kedalaman goresan pada plat logam yang dapat dicapai dengan teknik *drypoint*, *etsa*, *aquatint*, dan *mezzotint*. Kata *intaglio* berasal dari bahasa Italia yang berarti mengukir atau menggores. Dalam karya cetak dalam, suatu bentuk gambar cetak yang dibuat dengan cara menekan kertas di atas

plat bergambar yang diolesi tinta. Teknik *intaglio* dibuat dengan melukai permukaan plat logam untuk mencapai tingkat kedalaman tertentu melalui proses pengasaman (*etsa* dan *aquatint*) maupun goresan langsung pada plat cetak logam maupun plat akrilik (*drypoint*).

Teknik *Drypoint* yaitu teknik dengan goresan langsung dengan menggunakan alat yang runcing dimana garis-garis digambarkan pada sebuah plat menggunakan alat berujung

tajam seperti jarum. Proses goresan menghasilkan suatu pinggiran yang kasar, sedikit terangkat di dekat garis, dan dikenal sebagai *burr*. Goresan tersebut, terutama *burr*, membuat garis yang tercetak tampak (berkesan) seperti beludru. Menimbang sifat alami *burr* dihancurkan oleh tekanan dari *intaglio*. Goresan *drypoint* menghasilkan kesan kasar pada tepi garis, garis tegas, serta kelebihan pada *burmya*.

Pengorganisasian komposisi warna dan bentuk juga dipertimbangkan dalam karya seni grafis. Menurut Oho Garha Penuntun Pendidikan Seni Rupa, mengatakan bahwa bila seni dianggap sebagai usaha seniman untuk memberi bentuk kepada penghayatan, maka seni rupa merupakan usaha seniman untuk memberi bentuk kepada penghayatnya, dengan menggunakan titik, garis, bidang, tekstur, komposisi, ritme, keseimbangan dan kesan keseluruhan.

Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan warna dengan heraldik (warna hitam putih), yaitu menggunakan warna hitam putih sebagai bahasa simbol tentang kebaikan dan keburukan dalam hidup manusia, begitu pula kehidupan percintaan. Masalah yang sekarang terjadi disebabkan oleh apa yang dikerjakan sebelumnya baik itu kebaikan maupun keburukan.

Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Herman Von Helmholtz dalam Bastomi (1990:109-110) menjelaskan: Pertama, tahap *Saturation* yaitu pengumpulan fakta-fakta, data-data serta sensasi-sensasi yang digunakan oleh alam pikiran sebagai bahan pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seniman mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan dirinya dalam proses menciptakan karya seni. Kedua, tahap *Incubation* yaitu tahap pengendapan. Semua data informasi serta pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul kemudian diolah dan diperkaya dengan masukan-masukan dari alam prasadar seperti intuisi, di sinilah seniman berimajinasi tinggi untuk mendapatkan karya yang baru. Ketiga, tahap *illumination*, merupakan tahap terakhir dalam kreasi, apabila informa-

si dan pengalaman sudah lengkap, penyusunan sempurna.

Tahap berikutnya setelah pengumpulan data, pengendapan, Perwujudan karya, pada tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap gagasan awal yang telah didapat, jika pengumpulan data ini dirasa mengena atau pas lalu dilakukan pengembangan dengan pengendapan semua data dan informasi pengalaman-pengalaman yang telah terkumpul melalui *brainstorming* yaitu merupakan data dan ide yang masih acak yang ditulis untuk kemudian diolah dan dikelompokkan sesuai keinginan penulis agar menjadi suatu rancangan sketsa sesuai konsep yang diinginkan, jika idenya sudah jelas dan apa yang diinginkan telah tercapai, kemudian tinggal menciptakan karya dari media kosong sampai tahap *finishing*.



Gambar 1. Sketsa rancangan karya grafis (foto: Laili NurHidayati, 2020)

Sarana yang digunakan mempertimbangkan konsep penciptaan serta teknik dalam penciptaan karya. Sarana yang dipertimbangkan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam tugas akhir ini antara lain adalah mini grinder, jarum *drypoint*, lampu, kaca, *scraper*, mesin *press*, pensil, penghapus. Mini grinder alat *engraving* atau ukir dengan bentuk gerinda yang lebih kecil, berdasarkan jenis dan ukuran

mesin gerinda memiliki banyak varian. Alat ini dipilih dikarenakan efek ukir dari Mini Grinder sangat membantu ketika membuat *background* di plat akrilik. Jarum *drypoint* digunakan untuk menggores (mengukir) atau melukai plat pada akrilik. Lampu untuk alat bantu penerangan saat proses penorehan dikarenakan Akrilik bersifat transparan, lampu yang digunakan adalah Senter *handphone*. Kaca digunakan sebagai alas untuk mengaduk tinta agar tinta menjadi lebih cair tidak kental. *Scraper* (kapi) untuk mengambil tinta cetak pada permukaan kaca. Mesin press digunakan untuk proses pencetakan penggunaan mesin *press*. Pensil dan penghapus digunakan untuk membuat sketsa pada kertas, penggunaan pensil dipilih karena mudah dihapus saat pembuatan sketsa.

Pemahaman dan pengetahuan proses pembuatan Master klise merupakan salah satu yang penting dalam menciptakan karya grafis. Tugas Akhir penciptaan ini memotong bentuk akrilik lembaran dengan membentuk *oval* karena konsep dalam pembuatan karya di tugas akhir ingin berbentuk unik.

Membuat sket pada kertas dengan menggunakan pensil, membuat sketsa seperti menggambar pada umumnya. Proses penggoresan plat dengan jarum dimulai dengan menggores dengan jarum *drypoint*, penggoresan ini dilakukan dengan tujuan melukai akrilik meninggalkan goresan kesan kasar seperti garis. Proses *proofing* ini dimaksudkan untuk mengecek apakah hasil goresan sudah sesuai dengan apa yang diinginkan.

Setelah proses pembuatan master klise tersebut dilakukan maka masuk pada proses pencetakan karya:

Pertama, mempersiapkan tinta cetak, kertas, bak pembasahan, kertas roti, dan kain kasa yang sudah dipotong. Setelah itu kertas di basahi terlebih dahulu, kertas harus dibasahi terlebih dahulu dengan mencelupkan kertas pada bak air.

Kedua, kertas di letakkan di atas kertas koran dan ditutupi dengan koran lagi (di atas kertas yang sudah dibasahi), bertujuan untuk

mencapai kelembapan kertas dan mampu menyerap tinta dengan baik.

Ketiga, penintaan pada klise atau plat. Secara menyeluruh pada klise yang berbentuk oval dengan palet yang dibuat dari kertas *yellow board*.

Keempat, Pengambilan tinta menggunakan kain kasa berfungsi untuk mengambil tinta yang ingin dibuang. Setelah volume tinta sudah sesuai dengan yang diinginkan.

Kelima, Tahap *wiping*, tahap ini menggunakan teknik memutar dengan jari-jari dan jangan terlalu ditekan, karena proses *wiping* ini hanya untuk mengangkat sisa-sisa tinta sehingga hanya meninggalkan tinta pada goresan.

Keenam, tahap *Finishing* karya dilakukan setelah karya dicetak sesuai jumlah edisi yang diinginkan. Pada tahapan ini yang dilakukan adalah pemberian *title* pada karya dengan mengikuti konvensi yang ada pada seni grafis. Pemberian *title* dengan menggunakan pensil dan format dari kiri ke kanan adalah edisi, teknik, judul, nama, dan tahun penciptaan karya.



Gambar 2. Karya berjudul "Terakhir" (foto: Laili Nur Hidayati, 2020)

Salah satu karya dalam tugas akhir ini berjudul "Terakhir". Merasa terpuruk dan se-

makin hari semakin bersedih setelah putus hubungan dengan pasangan. Visual perempuan menggambarkan diri penulis sendiri yang memeluk merasakan sakit dan kesedihannya sendiri, dengan seluruh badan terbelit batang mawar yang berdiri menggambarkan tubuh yang sudah tidak mampu berdiri merasakan kesedihan. Sedangkan makna visual burung yang terbang menjauh menggambarkan pasangan meninggalkan penulis.

Kesimpulan

Karya Tugas Akhir penciptaan ini bertujuan untuk terapi luka yaitu dengan mengungkapkan rasa terimakasih penulis terhadap semua perasaan senang maupun sedih yang diberikan oleh pasangan untuk diri pribadi. Hasil dari penciptaan karya seni grafis ini diharapkan dapat memberikan pengalaman, untuk orang lain secara umum dan juga yang mempunyai permasalahan yang sama dengan penulis. Pengalaman tersebut dapat dijadikan pelajaran untuk lebih berfikir positif, belajar dari kesalahan, dapat menghargai diri sendiri, juga konsep patah hati serta proses kreatif dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cetak dalam.

Bentuk serta isi dalam Tugas Akhir penciptaan ini adalah pembelajaran atas seluruh perasaan yang pernah terlukai hingga susah terlupakan, mencintai dengan tulus namun dikhianati. Menjadikan penulis berada dalam keterpurukan, merasa menghadapi titik terbawah. Namun dari realitas tersebut, terdapat hikmah yang dapat dipetik yaitu harus menerima dan merelakan dengan ikhlas serta berserah diri kepada-Nya bahwa nantinya akan mendapatkan yang terbaik melalui pembelajaran hidup yang pernah dialami.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad Syafi'i, Subandi, Sukirno, *NIRMANA DATAR; Unsur, Azas, dan Pola Dasar Komposisi Rupa Dwi Matra*, STSI Surakarta: DUE-Like, 2000

Dharsono Sony Kartika, *Kreasi Artistik: Penjumpaan Tradisi dan Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni* (Karanganyar: Citra Sain, 2016)

Dharsono Sony Kartika. 2007. Kritik Seni. Bandung. Penerbit Rekayasa Sains Human Sahman. 1993. Mengenal Dunia Seni Rupa. Semarang: IKIP Semarang Press

Dwi Mariantono, Seni Cetak Cukil Kayu (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1988) Mike Susanto, 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagan Art House

Oho Garha. 1975. Penuntun Pendidikan Seni Rupa. Bandung : Pelita Masa

Saff Donald, Sacilotto Deli, Sejarah dan Proses seni Grafis, Terj.AndangSupriadi P,(Yogyakarta: FSRD ISI Yogyakarta, 2000)

Saff Donald, Sacilotto Deli. *Printmaking : History and process*. Terj.Drs. Andang Supriadi. Yogyakarta:ISI Yogyakarta

Soedarso SP. 2000. Tinjauan seni. Yogyakarta: Saku Dayar Sana` Yogyakarta Suwaji, Bastomi, Wawasan Seni,(Semarang: IKIP Semarang Press, 1990) Uswatun-nisa,

Psychology for daily life, (Yogyakarta 2007)

DAFTAR INTERNET

<https://typoonline.com/kbbi/kesedihan>

<http://smart-pustaka.blogspot.com/2013/04/burung-kolibri-hummingbird.html?m=1>

<http://smartpustaka.blogspot.com/2013/04/burung-kolibri-hummingbird.html?m=1>

<http://awnurul.wordpress.com/2016/12/06/filosofi-akar/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Patah_hati <https://typoonline.com/kbbi/kesedihan> <http://abraroza.wordpress.com/2014/03/08/aliran-seni-surrealisme>