



REFLEKSI DIRI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA *MIXED MEDIA* DUA DIMENSI

Rahma Hidayati¹, Nur Wakhid Hidayatno²

¹Seni Rupa, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rahmahidayati16021244044@mhs.unesa.ac.id

²Seni Rupa, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nurhidayatno@unesa.ac.id

Abstrak

Penciptaan ini dilatarbelakangi oleh refleksi diri terhadap pengalaman hidup perupa di masa lalu. Peristiwa ketidaknyamanan pada waktu perupa masih pada tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama tahun 2011. Kekuatan mental dan jiwa senantiasa ingin perupa pertahankan demi mencegah terjadinya ruminasi diri, maka refleksi menjadi sangat penting untuk dilakukan. Berpikir positif menjadi sangat berpengaruh dalam proses refleksi diri ini, karena pikiran positif akan menghasilkan pola pikir dan pemahaman baru yang lebih baik. Tujuan dari penciptaan ini adalah visualisasi refleksi pengalaman pribadi perupa yang dikemas dalam karya seni rupa *mixed media* dua dimensi sebagai bentuk berbagi rasa dan pengingat untuk selalu bersyukur serta meyakini bahwa apapun yang telah digariskan oleh Tuhan adalah yang terbaik untuk setiap hamba-Nya. Penciptaan ini menggunakan metode *Practice Led Research* yang memuat 4 tahapan didalamnya yaitu persiapan, imajinasi, pengembangan, dan perwujudan. Kekhasan pada karya ini terletak pada penggabungan media kayu dengan karya *paperquilling* dalam resin. 4 karya seni rupa *mixed media* dua dimensi yang berjudul “Retorika Kerabat”, “Semesta Bicara tanpa Bersuara”, “Rotasi Rasa”, dan “Ruang untukku Pulang”. Selain menghasilkan karya secara fisik, juga menghasilkan kepuasan perupa dalam penyampaian makna dan pemahaman baru berupa kesadaran lebih dewasa dalam menyikapi hidup.

Kata Kunci: Seni *Mixed Media*, Refleksi diri, berpikir positif.

Abstract

This creation is motivated by self-reflection on the artist's past life experience. An uncomfortable event when the artist was still at the junior high school education level in 2011. The nature of the soul and spirit that the artist always wants to maintain in order to prevent self-rumination, so reflection is very important to do. Positive thinking becomes very influential in this self-reflection process, because positive thoughts will produce new patterns of thinking and better understanding. The purpose of this creation is to visualize the reflection of the artist's personal experience which is packaged in a two-dimensional mixed media art work as a form of sharing feelings and a reminder to always be grateful and believe that whatever has been outlined by God is the best for each of His servants. This creation uses the Practice Led Research method which contains 4 stages in it, namely preparation, imaginative, development, and embodiment. The uniqueness of this work lies in combining wood media with paperquilling works in resin. 4 works of two-dimensional mixed media art entitled "Retorika Kerabat", "Semesta Bicara tanpa Bersuara", "Rotasi Rasa", and "Ruang untukku Pulang". Apart from producing physical works, it also generates satisfaction for the artist in directing new meanings and understanding in the form of a more mature awareness in addressing life.

Keyword: *Mixed Media Art, Self-reflection, Positive Thinking*

PENDAHULUAN

Karya seni merupakan bentuk manifestasi dari perasaan yang dialami oleh seorang seniman. Sama halnya pada penciptaan karya ini, penulis memiliki keinginan berkarya sebagai sarana dalam mencurahkan perasaan dan berbagi rasa. Selama berkutat dalam ranah seni rupa, konsep kekaryaannya perupa tidak jauh dari *self-reminder* (pengingat diri sendiri) dan sebagai ibadah dalam menyampaikan pesan-pesan kebaikan.

Kehidupan sosial manusia tidak akan lepas dari suatu permasalahan, baik dalam kriteria masalah kecil maupun besar. Berbagai perasaan juga akan timbul di dalamnya, seperti kebahagiaan, kekecewaan, kegelisahan, ketakutan dan sebagainya. Hal tersebut terjadi secara alamiah dan akan menjadi pelajaran hidup yang cepat atau lambat akan merubah pola pikir, pola perilaku, dan pola hidup. Pelajaran hidup didapat dari perenungan atas pengalaman hidup yang juga biasa disebut dengan refleksi diri.

Berbicara tentang refleksi diri sama halnya berbicara tentang esensi kehidupan yang tidak jauh dari proses pencarian, belajar, dan evaluasi. Kata 'refleksi' berasal dari bahasa Latin, yaitu *reflectere* yang berarti berbalik kembali. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2020) Refleksi adalah gerakan, pantulan di luar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar. Pengertian tersebut dapat diartikan dan dipahami sebagai proses perenungan seseorang terhadap apa yang telah dilalui dan dijalani (pengalaman) untuk mengambil pelajaran yang bisa dipetik sebagai bentuk evaluasi dan mawas diri guna menjadi pribadi yang lebih baik lagi kedepannya.

Refleksi diri adalah kemampuan manusia untuk melakukan introspeksi dan kemauan untuk belajar lebih dalam mengenai sifat dasar manusia, tujuan dan esensi hidup (Morin dalam Anantasari, 2002). Dengan melakukan refleksi diri manusia dapat memperoleh pemahaman diri yang lebih baik guna memecahkan persoalan dan menyikapi kehidupan.

Perenungan atau refleksi diri disini berangkat dari pemikiran ruminatif atas perasaan kecewa karena mengetahui bahwa perupa bukanlah bagian dari keluarga yang saat ini kebersamaannya, dan prasangka buruk terhadap Tuhan dikarenakan perupa merasa diperlakukan

berbeda oleh keluarga besarnya sehingga muncul rasa ketidakpuasan akan jalan hidup yang telah digariskan oleh-Nya. Pikiran tersebut terus memuncak didukung dengan usia perupa yang saat itu masih menduduki bangku SMP. Beberapa karakteristik siswa usia SMP menurut Desmita (2010:36), dua diantaranya adalah reaksi emosi yang masih labil, dan skeptis terhadap eksistensi sifat kemurahan dan keadilan Tuhan. Pikiran ruminatif merupakan bentuk intropeksi diri yang bersifat negatif dikarenakan tidak adanya *problem solving* yang dipikirkan sebagai jalan keluar dari permasalahan. Maka dari itu, perlu dilakukannya suatu hal untuk mencegah terjadinya ruminasi diri, seperti pernyataan Lena Firestone yang dimuat dalam (Sumber: *Thinking Positively: Why You Need to Wire Your Brain to Think Positive*, <https://www.psychalive.org/thinking-positively/>) "*Thinking positively simply makes us feel better. We have more self-confidence when we focus on things we actually like about ourselves rather than narrowing in on all of our self-criticisms. Thinking positively helps keep us out of negative thinking patterns, such as rumination that can lead to more self-hatred and depression*". Menurut pernyataan tersebut, berpikir positif dapat membantu menjauhkan diri dari pikiran negatif dan ruminasi diri yang bisa menyebabkan depresi dan membenci diri sendiri.

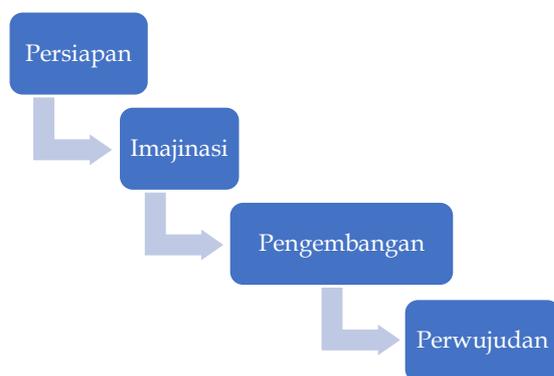
Berpikir positif adalah kemampuan berpikir seseorang untuk menilai sesuatu atau peristiwa dengan melihat dari sisi baiknya, menganggapnya sebagai bahan yang berharga untuk menyikapi peristiwa selanjutnya dan menerimanya secara ikhlas sebagai proses dalam menjalani kehidupan. Seseorang yang senantiasa berpikir positif akan mendapatkan hasil yang positif, sedangkan seseorang yang berpikir negatif akan mendapatkan hasil yang negatif pula. Pemikiran hal-hal positif dalam diri yang dilakukan terus menerus menjadikan pikiran bawah sadar terbiasa oleh afirmasi positif tersebut, yang kemudian pikiran sadar akan mengubahnya menjadi tindakan positif yang nyata.

Penciptaan karya ini sebagai curahan perasaan dan berbagi rasa tentang pengalaman mendalam dan monumental ke pemerhati karya. Mengangkat tema refleksi diri dengan konsep

menampilkan kilas balik pengalaman hidup perupa, menuju kedewasaan berpikir. Karya ini mengeksplorasi media kayu dengan teknik *pyrography* atau lukis bakar, menggambar dengan *charcoal*, dan *paperquilling* dalam resin. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu jati belanda karena sifatnya yang lunak sehingga mudah terbakar oleh torehan alat pirografi dan juga warnanya yang cenderung cerah sehingga cocok untuk penggambaran menggunakan pensil arang (*charcoal*). Pembuatan pola geometris (lingkaran atau segitiga) pada bidang kayu segi empat untuk menyusun kertas gulung beraneka bentuk (*paper quilling*) berwarna-warni yang diblok tuangan resin menjadikannya sebagai kombinasi yang unik dan khas dari penciptaan karya ini. Resin yang digunakan adalah resin bening guna menonjolkan warna-warna kertas pada karya *paperquilling*. Penggambaran pada bidang kayu menerapkan unsur gelap terang dari alat yang digunakan, sedangkan untuk unsur warnanya didapatkan pada karya *paperquilling*.

METODE PENELITIAN PENCIPTAAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan atau penciptaan karya seni *Practice-Led Research*. Hendriyana (2018:20) mengungkapkan bahwa jenis penelitian praktik ini yaitu menciptakan dan merefleksikan karya baru melalui riset praktik berkarya seni. Metode ini mengacu pada perasaan gelisah yang berujung pada refleksi diri, termasuk fenomena pengalaman monumental diri sendiri.



Gambar 1 Alur Proses Penciptaan Karya dengan Metode *Practice-Led Research* (sumber, Hendriyana, 2018)

Salah satu pengalaman yang diangkat dilakukan dengan proses mengingat bagaimana gambaran peristiwa dan perasaan yang dialami pada saat itu. Setelah dilakukannya proses mengingat dari sebuah pengalaman, terbentuklah ide untuk menuangkan pengalaman tersebut ke dalam sebuah karya seni *mixed media* mengacu refleksi diri. Mencari bentuk artistik dengan mengeksplor material kayu dan kertas, menggunakan teknik pirografi dan *paperquilling* yang mengacu sumber literasi visual dan dilakukan uji material serta teknik terlebih dahulu

Konsep secara bentuk berupa penyajian karya seni rupa *mixed media* dua dimensi dengan perpaduan karya pada media kayu dan *paperquilling* dalam resin, sedangkan konsep secara makna berupa perwujudan karya sebagai keinginan untuk menuangkan atau mencurahkan perasaan dan peristiwa atas pengalaman perupa.

Imajinasi

Pada tahap imajinasi ini terdapat perlakuan eksplorasi bentuk yang dilakukan dengan simbolisasi analogi yang kemudian menjadi corak khusus dan menentukan bentuk yang paling sesuai dengan tema. Bentuk visual yang dipilih perupa dominan berupa tumbuhan, binatang, dan benda-benda mati serta menggabungkan berbagai unsur sehingga terlihat seperti montase.



Gambar 2 Galih Reza “*Providental Dei*”, 2017
(Sumber: <https://sarasvati.co.id/acara-seni/07/galih-reza-suseno-mencari-ruang-kosong-di-imago-dei/>)

Pengembangan

Setelah dilakukannya eksplorasi bentuk pada tahap imajinasi, maka pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan sketsa sebanyak delapan buah pada kertas berukuran A4 yang nantinya akan dipilih beberapa yang terbaik dari keseluruhan sketsa yang dibuat. Sketsa dibuat untuk mempermudah perwujudan karya. Setelah beberapa sketsa terpilih, maka diputuskan untuk lanjut ke tahap selanjutnya yaitu perwujudan karya.



Gambar 3 Contoh sketsa terpilih (Sumber: Rahma, 2021)

Perwujudan

Persiapan alat dan bahan. Alat adalah sesuatu benda yang digunakan untuk membuat atau menciptakan sesuatu, sedangkan bahan adalah sesuatu yang diperlukan atau dibutuhkan dalam membuat sesuatu, juga merupakan bagian dari sesuatu yang akan dibuat. Alat yang digunakan dalam penciptaan ini yaitu bor, gergaji *jigsaw*, gergaji *circular saw*, *planner*, solder bakar. Sedangkan untuk bahannya antara lain kayu, lem kayu, kertas hvs warna, lem kertas, resin, katalis, pensil arang, dan lain sebagainya.

Penyiapan Media. Dilakukan dengan penggabungan dan pembentukan kayu sesuai dengan rancangan, diawali dengan pemotongan dan penghalusan pada permukaan setiap sisi kayu, kemudian setiap potongan antar kayu direkatkan menggunakan lem kayu. Setelah antar kayu merekat kuat maka disesuaikan dengan bentuk yang diinginkan, seperti membentuk pola geometri di bagian tertentu bidang kayu.



Gambar 4 Proses Penyiapan Media (Sumber: Rahma, 2021)

Pembentukan visual. Proses penerapan rancangan visual pada karya diawali dengan pembuatan karya *paper quilling*.



Gambar 5 Proses Pembuatan Karya *Paperquilling* (Sumber: Rahma, 2021)

Dilanjutkan dengan proses penuangan resin pada pola geometri yang sudah terisi karya *paper quilling*.



Gambar 6 Proses Penuangan Resin pada Karya *Paperquilling* (Sumber: Rahma, 2021)

Setelah resin dituang pada pola geometri yang berisikan karya *paperquilling*, kemudian menunggu hingga resin tersebut padat dan mengeras. Langkah selanjutnya adalah proses penggambaran objek visual pada media kayu (bagian kayu yang tidak dikenai resin).



Gambar 7 Proses Penggambaran dengan Pensil Arang (Sumber: Rahma, 2021)



Gambar 8 Proses Penggambaran dengan Alat Pirografi (Sumber: Rahma, 2021)

Finishing

Tahap akhir dalam penciptaan karya ini dilakukan dengan melapisi karya dengan cat *clear* agar gambar pada medium kayu dapat bertahan lama. Menjaga material dari hama atau jamur.



Gambar 9 Proses Pelapisan Cat *Clear* pada Karya (Sumber: Rahma, 2022)

KERANGKA TEORETIK

Refleksi, menurut Dewey (dalam Anantasari, 2012:196) menyebutkan bahwa refleksi sebagai salah satu cara pemecahan masalah dengan meyakini bahwa pengalaman sama pentingnya dengan teori, diperlukan adanya pertimbangan dan kehati-hatian terhadap segala pengetahuan atau keyakinan untuk memecahkan persoalan. Dewey juga menambahkan bahwa karakter seseorang atau individu yang reflektif yaitu memiliki pikiran secara terbuka (*open minded*), bertanggung jawab penuh terhadap pandangan pribadi, keberanian untuk menghadapi ketidakpastian dan rasa takut dengan disertai penuh antusiasme. Disimpulkan bahwa refleksi merupakan salah satu cara perenungan terhadap peristiwa atau pengalaman yang disertai dengan introspeksi dan kemauan belajar guna memperoleh pemahaman baru untuk memecahkan persoalan atau permasalahan di kehidupan yang akan datang.

Peristiwa atau pengalaman yang disertai dengan introspeksi tersebut menjadi sebuah ide atau gagasan yang dituangkan melalui karya seni. Anas (2000:263) menjelaskan bahwa karya seni rupa dibagi dalam dua kelompok, yaitu seni murni atau *fine art* dan karya seni terapan atau *applied art*. Karya seni rupa murni merupakan karya seni yang diciptakan dengan mengutamakan nilai dan rasa keindahan berdasarkan kepuasan dan kebutuhan seorang penciptanya, sedangkan karya seni terapan lebih mengutamakan dan memperhitungkan nilai

fungsionalnya atau kegunaan. Menurut Leo Tolstoy seni adalah ungkapan perasaan seniman yang disampaikan kepada *audience* agar mereka dapat merasakan juga apa yang dirasakan oleh seniman (sumber, Sumardjo, 2000:63).

Karya seni *mixed media* merupakan karya seni yang dalam pembuatan atau penciptaannya menggunakan lebih dari satu media. Beberapa media tersebut digabungkan atau disusun dalam komposisi tunggal. Beberapa elemen dari *mixed media* sangat memungkinkan terciptanya karya seni dua atau tiga dimensi. Teknik yang biasa digunakan dalam *mixed media* yaitu kolase dan *assemblage*.



Gambar 10 Picasso “*Still Life with Chair Caning*”, 1912 (Sumber, <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstract/cubism/a/picasso-still-life-with-chair-caning>)

Pada penciptaan seni rupa *mixed media* dua dimensi ini terdapat lebih dari 1 media yang digunakan, yaitu kayu, kertas, dan resin. Memadukan karya gambar pada media kayu dengan karya *paperquilling* dalam resin. Penggambaran pada media kayu menggunakan alat pirografi dan pensil arang.

Seni pirografi adalah seni dekorasi dari kayu atau bahan lain dengan cara membuat gambar dari hasil pembakaran. Istilah Pirografi berasal dari bahasa Yunani yang artinya menulis dengan api (“*pur*” yang berarti api dan “*graphos*” yang berarti menulis). Munculnya istilah pirografi bersamaan dengan terciptanya mesin atau alat yang lebih modern sebagai perubahan dari yang berawal hanya sebatas hobi menjadi penggunaan secara komersial. Adanya kemajuan teknologi pada awal abad ke-20 memberi kemudahan dalam mengontrol alat dan mengakses ke

berbagai bentuk dan desain seni, juga semakin canggih dengan dilengkapi pengaturan suhu sebagai pengontrol panas.

Paper quilling merupakan karya seni yang dilakukan dengan cara menggulung kertas menjadi berbagai macam bentuk yang kemudian dapat dirangkai atau disusun menjadi indah.



Gambar 11 Idham Chalik “*Dua sisi Sang Topeng*”, 2018 (Sumber: Rahma, 2018)

Metafora merupakan pemaknaan ulang berupa pergantian sebuah kata yang harfiah dengan kata lain yang figuratif. Pemakaian kata yang bukan bermakna sesungguhnya, melainkan sebagai kata kiasan berdasarkan persamaan atau perbandingan. Susanto (2002:73) dalam “*Diksi Rupa*” juga menjelaskan tentang metafora serta penggunaannya dalam seni lukis: Di dalam *Webster’s Third New International Dictionary*, metafora didefinisikan sebagai “sebuah kiasan yang menggunakan sepatah kata yang mengacu kepada objek atau tindakan tertentu untuk menggantikan kata yang lain sehingga tersarankan suatu kemiripan atau analogi di antara kedua hal tersebut”.

Pada seni rupa, metafora merupakan bahasa visual atau bahasa rupa yang memudahkan seorang seniman atau pencipta untuk memetakan dan menentukan bentuk visual yang metaforis dalam menuangkan ide atau gagasannya. Metafora menjadi sebuah usaha yang dilakukan oleh perupa dalam menciptakan dramatisasi tersendiri untuk menyampaikan ide gagasan yang abstrak melalui realisasi visual. Metafora dalam lukisan juga menjadi sebuah cara komunikasi antara perupa dengan *audience* untuk

mengidentifikasi konsep-konsep abstrak melalui penalaran metaforis terhadap simbol visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 12 Karya ke-1, Ruang Untukku Pulang, 2022, 70x40 cm, Kayu, kertas, resin (Sumber: Rahma)

Deskripsi

Objek pada kayu berupa 3 tangkai bunga mawar yang mekar dan dikelilingi oleh lilitan rantai serta dilengkapi objek pendukung atau isian-isian berupa kelopak bunga yang berhamburan. Adapun dalam resin terdapat karya *paperquilling* yang terbuat dari gulungan-gulungan kertas yang berwarna-warni dengan bentuk kelopak-kelopak bunga mawar yang menyebar, rantai, dan daun.

Gulungan kertas yang membentuk rantai dalam resin disusun mengikuti bentuk rantai yang digambar pada bidang kayu. Semua karya *paperquilling* disusun sedemikian rupa dan diblok oleh tuangan resin membentuk segitiga.

Unsur garis pada karya ini ditunjukkan oleh garis lengkung dalam pembentukan objek pada media kayu, seperti tiga mawar dan rantai yang melilitnya. Objek tiga mawar dengan lilitan rantai yang lebih mendominasi menjadikannya

sebagai *point of interest* dari karya ini, juga dimaksudkan sebagai jumlah dari saudara perupa yaitu tiga orang. Persentase ukuran bidang kayu yang lebih besar daripada resin mengakibatkan adanya keseimbangan vertikal yang dapat dilihat dari sisi kanan-kirinya.

Berangkat dari kesedihan perupa yang tidak dibersamakan dengan ketiga saudaranya sejak kecil, namun seiring berjalannya waktu perupa menyadari bahwa masih ada ruang kasih sayang yang didapatkan perupa ketika pulang menemui ketiga saudaranya menjadikan hal tersebut bukanlah sebuah kesedihan yang patut untuk diratapi terus menerus, karena pertemuan yang jarang dapat menciptakan waktu yang berkualitas ketika pertemuan sedang berlangsung.



Gambar 13 Karya ke-2, Retorika Kerabat, 2022, 70x50 cm, Kayu, charcoal, kertas, resin (Sumber: Rahma)

Deskripsi

Karya *paperquilling* yang terdiri dari gulungan kertas berwarna hitam yang dibentuk dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk objek topeng yang berada di bagian tengah bidang kayu. Adapun objek yang digambar pada kayu berupa suasana panggung pertunjukan dengan dilengkapi benda-benda lainnya di sisi kanan dan kirinya. Pada sisi kiri terdapat gambar rumah permen, topeng wajah, *game controller*, permainan kartu, dan objek pendukung lainnya. Sisi kanan berupa *puppeteer marionette* atau boneka dalang

Karya *paperquilling* berbentuk topeng berwarna hitam sebagai *point of interest* dari karya ini merupakan penggambaran dari rahasia dan hal misterius. Unsur garis pada karya ini ditunjukkan oleh garis lengkung dalam

pembentukan objek pada media kayu, seperti *puppeteer marionette* yang ada di sisi sebelah kanan dimana dimaksudkan sebagai beberapa orang yang turut memainkan peranannya dalam menyembunyikan rahasia tersebut. Sisi sebelah kiri menggambarkan beberapa objek seperti rumah permen, topeng wajah, *game controller*, permainan kartu, dan objek pendukung lainnya yang dimaksudkan sebagai sebuah permainan dan kefanan dunia. Penggambaran sisi sebelah kiri pada kayu terlihat lebih berat daripada sebelah kanan, hal ini menyebabkan adanya keseimbangan asimetris pada karya ini

Terinspirasi oleh perasaan perupa yang pada saat itu baru mengetahui bahwa dirinya bukan bagian dari keluarga yang membersamainya. Penggambaran dan pemaknaan secara keseluruhan dapat diambil pesan yaitu tidak adanya alasan untuk kecewa dan resah atau bahkan muncul prasangka buruk terhadap Tuhan, karena semua yang ada di dunia saat ini hanyalah sementara. Rasa sedih, kecewa, dan bahagia hanya bersifat sementara, maka dari itu hendaklah bersedih dan bahagia secukupnya. Apa yang menurut kita baik belum tentu itu yang terbaik, tetapi apa yang menurut Tuhan baik sudah pasti itu yang terbaik untuk setiap hamba-Nya.



Gambar 14 Karya ke-3, Semesta Bicara tanpa Bersuara, 2022, 60x60 cm, Kayu, *charcoal*, kertas, resin (Sumber: Rahma)

Deskripsi

Karya *paperquilling* yang terdiri dari gulungan kertas berwarna hijau untuk bagian daun dan coklat untuk bagian tanah dibentuk dan

disusun sedemikian rupa hingga membentuk objek pohon kecil yang ditanam. Adapun objek yang digambar pada kayu berupa 2 pohon yang terletak di sisi kanan dan satunya lagi tumbuh dari dalam celengan, selain itu juga ada celengan babi, dan uang-uang koin.

Karya *paperquilling* berbentuk pohon kecil yang baru ditanam sebagai *point of interest* dari karya ini terinspirasi dari pemikiran positif berupa bahwa manusia akan memetik atau memanen apa yang ditanam. Unsur garis pada karya ini ditunjukkan oleh garis lengkung dalam pembentukan objek pada media kayu, seperti pohon, celengan babi, dan uang koin. Ketiganya merupakan penggambaran tentang hubungan proses dan hasil dari apa yang telah kita lakukan, kita akan memetik atau mendapatkan hasil dari apa yang kita tanam sebelumnya. Penggambaran objek pada kayu didominasi pada bagian bawah, sehingga keseimbangan yang ada dalam karya ini adalah keseimbangan vertikal.

Penggambaran dan pemaknaan secara keseluruhan dapat diambil pesan yaitu berprasangka baik terhadap keadaan yang telah ditentukan oleh Tuhan meskipun lika-liku dan ujian dalam kehidupan terasa berat dan datang silih berganti, namun hamba yang baik adalah yang tetap berbuat baik dan bermanfaat untuk orang lain dengan tidak berharap atas kembalinya kebaikan yang telah dilakukan. Cukuplah melakukan yang terbaik dan sabar, karena semesta pasti akan membalasnya di waktu yang tepat.



Gambar 15 Karya ke-4, Rotasi Rasa, 2022, 60x60 cm, Kayu, kertas, resin (Sumber: Rahma, 2022)

Deskripsi

Karya *paperquilling* yang terdiri dari gulungan kertas berwarna hijau tua dan coklat yang dibentuk dan disusun sedemikian rupa hingga membentuk objek *gear* yang berada di bagian tengah bidang kayu, lebih tepatnya pada pola lingkaran yang diblok oleh tuangan resin. Adapun beberapa objek yang digambar pada kayu seperti jam, tangga, *timer*, klise foto, kereta, dan lain-lain. Semua objek pada kayu digambar secara tumpang tindih sehingga terkesan montase.

Karya *paperquilling* berbentuk *gear* sebagai *point of interest* dari karya ini merupakan penggambaran dari perputaran perasaan dan pergerakan momen. Unsur garis pada karya ini ditunjukkan oleh garis lengkung dalam pembentukan objek pada media kayu, seperti seperti jam, tangga, *timer*, klise foto, kereta, dan lain-lain. Beberapa objek tersebut menggambarkan sebuah perjalanan dan pergerakan dimana menunjukkan bahwa setiap yang ada akan selalu mengalami perubahan dan semua yang terjadi selalu ada masanya. Objek yang digambar pada kayu merata dari pusat ke keseluruhan sehingga menyebabkan adanya keseimbangan sentral atau radial.

Terinspirasi oleh pemikiran positif akan penerimaan dan kesadaran bahwa waktu akan terus berjalan. Penggambaran dan pemaknaan secara keseluruhan dapat diambil pesan yaitu setiap momen yang hadir dalam hidup tidak perlu direnungi hingga berlarut-larut, karena momen bahagia ataupun menyedihkan sifatnya sama, yaitu sementara. Berbagai momen yang hadir dalam hidup pun selalu datang silih berganti, maka dari itu hendaklah bersedih dan berbahagia secukupnya saja.

PENUTUP

Simpulan

Penciptaan dengan tema refleksi diri berupa kilas balik dari salah satu pengalaman hidup sebagai bentuk berbagi rasa dan menunjukkan pentingnya berpikir positif dalam melakukan evaluasi diri. Kesadaran lebih dewasa dalam menyikapi hidup yang tercurah ke dalam karya seni rupa *mixed media* dua dimensi, ungkapan perasaan maupun pemahaman menuju lebih baik.

Penciptaan ini menghasilkan 4 karya seni rupa *mixed media* dua dimensi dengan judul “Retorika Kerabat”, “Semesta Bicara tanpa Bersuara”, “Rotasi Rasa”, dan “Ruang untukku Pulang”. Konsistensi tampilan karya terdapat pada perpaduan antara media kayu dengan resin. Keseluruhan karya memuat unsur seni rupa garis, warna, bentuk, dan gelap terang, serta prinsip seni rupa yaitu *point of interest* dan keseimbangan. Selain secara fisik, juga menghasilkan kepuasan tersendiri bagi perupa karena dapat mencurahkan dan berbagi pengalaman yang selama ini sangat ingin disampaikan.

Saran

Perupa memaknai karya sebagai bukti adanya perkembangan dan perubahan pola pikir dalam menyikapi hidup serta menjadikannya sebagai pengingat untuk terus mengevaluasi diri, baik bagi perupa sendiri maupun *audience*, lebih khususnya kisaran usia pada fase peralihan menuju kedewasaan berpikir.

Penting bagi perupa akademik yang juga berkeinginan untuk menciptakan karya dengan tema refleksi diri dimulai dari mengamati peristiwa yang paling dekat dengan diri, mengelola emosi, momen estetis dan meresponnya ke dalam karya, terlebih ada pesan-pesan kebaikan yang dapat disampaikan dan bermanfaat untuk orang lain atau *audience*. Tidak lupa juga dengan penggunaan bentuk, media, dan teknik berkarya yang dapat mempengaruhi rasa penasaran pada *audience*.

REFERENSI

Anantasari, Maria Laksmi. 2012. *Model Refleksi Graham Gibbs Untuk Mengembangkan Religiusitas*. Yogyakarta: Pusat Penelitian dan Pelatihan Teologi Kontekstual Universitas Sanata Dharma.

Anas, Banarul. 2000. *Refleksi Seni Rupa*. Jakarta: Balai Pustaka.

Aziz, Abdul. 2010. *Aktivasi Berpikir Positif*. Yogyakarta: BukuBiru.

- Bahari, Nooryan. 2014. *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. (<https://www.kompasiana.com/syarif1970/5528bf19f17e6144028b45c9/refleksi-diri-akhlak-yang-terlupakan>) . Diakses pada 12 Maret 2020
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. <https://www.javaharmony.com/2017/03/sejarah-singkat-pirografi.html> Diakses pada 30 Juli 2020
- Hendriyana, Husen. 2018. *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Sunan Ambu Press. <https://perdaniseptianablog.wordpress.com/2013/02/08/sejarah-paper-quilling/> Diakses pada 02 Agustus 2020
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains. <https://www.psychalive.org/thinking-positively/> Diakses pada 19 Januari 2022
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB. <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/cubism-early-abstract/cubism/a/picasso-still-life-with-chair-caning> Diakses pada 28 Juli 2022
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes. https://www.gramedia.com/literasi/unsur-seni-rupa/#6_Prinsip_Kejelasan Diakses pada 5 Januari 2023
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumber Internet:
Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/refleksi>. Diakses pada 12 Maret 2020