



Gestur Tubuh Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Whima Rahmat Utama ^{a,1,*}, M. Dwi Marianto ^{b,2}, Devy Ika Nurjanah ^{c,3}

^a Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

^b Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

^c Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

¹ Whimautama@gmail.com; ² mdwimarianto@gmail.com; ³ devyika@isi.ac.id

* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Komunikasi merupakan bentuk interaksi yang dilakukan setiap orang pada aktivitas sehari-hari dan terkadang menemui perbedaan pendapat pada sebagian orang. Dalam setiap percakapan selalu diikuti dengan bentuk-bentuk gestur tubuh yang tak jarang seseorang tidak menyadari atau tidak memperhatikan bentuk gestur yang sedang dihadirkan. Penulis merasakan bahwa gestur tubuh yang sedang dihadirkan saat berinteraksi adalah sebuah kejujuran yang tanpa disadari merupakan pesan murni dari setiap orang. Dengan mengenali perilaku seseorang saat berinteraksi akan lebih menemukan sebuah kebenaran yang ada, tidak hanya menilai melalui percakapan yang terkadang masih memiliki sesuatu yang belum tentu nyata kebenarannya. Penulis menggambarkan dalam karya seni grafis bagaimana sebuah percakapan akan terasa lebih kuat kebenarannya tidak hanya melalui apa yang didengarkan namun juga dengan mengenali tanda-tanda dari gestur tubuh yang ikut hadir di dalamnya dengan menampilkan bentuk-bentuk gestur tubuh manusia dalam karya seni cetak tinggi (cetak cukilan kayu) pada jurnal ini.

ABSTRACT

Communication is a form of interaction that everyone does daily and sometimes encounters differences of opinion in some people. Every conversation is always followed by body gestures, which is not rare when someone does not realize or does not pay attention to the form of gestures which is being presented. The author feels that the body gestures are moderately presented when interacting. An unwitting honesty is a pure message from everyone. By recognizing a person's current behavior, interacting more will find a truth that exists, not only judge through conversations that sometimes still have something that hasn't of course the truth. The author describes in a work of printmaking how a conversation will feel stronger. The truth is not only through what is heard but also by recognizing the signs of body gestures that are present in it by displaying gestures of the human body in relief print (woodcut print) of this journal.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Kata kunci

Gestur tubuh
Interaksi
Seni cetak tinggi
Seni grafis

Keywords

Body gestures
Interaction
Relief print
Printmaking

1. Pendahuluan

Gestur tubuh menurut penulis adalah sebuah kejujuran yang dimiliki oleh setiap orang yang hadir dalam bentuk spontan pada gerak tubuh saat berinteraksi. Dalam kehidupan sehari-hari sering dihadapkan dengan interaksi sosial melalui percakapan yang terkadang menemui

sebuah perdebatan karena kesalahpahaman melalui perkataan karena apa yang dimaksudkan tidak sampai ke pendengar dengan baik. Kondisi suasana hati juga sangat berpengaruh dalam berinteraksi, dengan suasana hati seseorang yang sedang tidak baik akan berpengaruh dalam setiap perkataan yang terkadang terucap tanpa ada pertimbangan sebelumnya dan menimbulkan sebuah kesalahpahaman. Dalam berbagai suasana hati yang sedang terjadi akan menampilkan bentuk-bentuk gestur tubuh yang berbeda-beda pada setiap orang, seperti karakter seseorang yang sedang marah namun hanya diam tanpa mengucapkan apapun dengan menampilkan bentuk gestur duduk terdiam namun itu sudah cukup meyakinkan kondisi yang sedang terjadi dan ada juga karakter seseorang yang mudah dikenali suasana hatinya dengan mengeluarkan kata-kata yang menandakan seseorang itu sedang dalam keadaan tidak baik. Dalam hal ini penulis menjadikan gestur tubuh untuk menjadi penguat sebuah kebenaran yang ada dalam interaksi atau percakapan agar lebih peka dengan mengenali situasi yang sedang terjadi melalui gestur tubuh. Gestur tubuh yang dihadirkan memiliki ungkapan makna tersendiri yang terkadang diabaikan saat terjadinya interaksi atau percakapan. Kejujuran yang dihadirkan secara spontan melalui gestur-gestur tubuh tanpa disadari melengkapi suasana saat terjadinya interaksi, gerakan spontan pada tubuh yang ditampilkan menciptakan gestur tubuh yang menarik dan berbeda-beda pada setiap orang. Manusia menyampaikan lebih dari dua pertiga pesan-pesan mereka melalui tubuh, 700.000 tanda fisik yang diantaranya berupa 1.000 postur tubuh yang berbeda-beda, 5.000 isyarat tangan, dan 250.000 ekspresi wajah (Danesi, 2004, p. 53).

Tubuh sendiri sebagai sumber utama untuk berinteraksi, dengan mengamati atau mempelajari gestur tubuh yang dihadirkan. Bentuk-bentuk gestur tubuh yang dihadirkan pada suatu keadaan serta suasana hati yang terjadi memberikan daya tarik serta nilai penting bagi penulis dalam menghadirkan sebuah ide-ide melalui pengamatan perilaku serta hal-hal tertentu yang sedang terjadi pada aktivitas sosial maupun pengalaman pribadi dan menjadikan dorongan atau sumber bagi penulis untuk mengemasnya kedalam karya seni. Seni adalah hasil karya manusia yang dibuat melalui suatu proses pengerjaan yang memerlukan keterampilan khusus atau luar-biasa, diantaranya lukisan, drawing, patung, grafis, foto, video, film, kriya, instalasi, keramik, performance art, atau karya dengan media alternative (Marianto, 2019, p. 5).

Gestur tubuh serta suasana hati memiliki ikatan yang kuat di dalamnya, gestur menjadi bentuk penggambaran diri dari suasana hati yang sedang terjadi. Gestur merupakan suatu bentuk tindakan apapun yang mengirimkan sinyal visual kepada penonton untuk menjadikan informasi dengan mengikutsertakan pergerakan tangan, kaki, wajah atau bagian lain dari tubuh. Dalam setiap interaksi kehidupan selalu mengikutsertakan perasaan serta emosi pada setiap individu seperti senang, sedih, takut, marah serta suasana-suasana hati lainnya. Keberagaman karakter gestur yang dihadirkan oleh masing-masing individu dalam pembawaan suasana hati yang dirasa atau yang sedang terjadi selalu menampilkan sesuatu yang menarik di setiap perubahan bentuk gestur tubuhnya. Mengidentifikasi tanda yang dihadirkan di balik perilaku yang diamati dalam interaksi merupakan sesuatu yang perlu dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman saat berinteraksi dalam aktivitas sosial. Gestur tubuh sendiri masih berkaitan dengan bahasa tubuh, bahasa tubuh adalah istilah umum yang digunakan untuk mengindikasikan komunikasi melalui isyarat, postur, dan sinyal serta tanda tubuh lainnya baik yang sadar maupun tidak. Bahasa tubuh mengkomunikasikan informasi tak terucapkan mengenai identitas, hubungan, pikiran seseorang, juga suasana hati, motivasi dan sikap. Pesan-pesan yang dibuat dengan bahasa tubuh dapat memberikan tampilan dan kesan pada sebuah percakapan yang akan diingat lama setelah kata-kata lisan terlupakan, bahasa tubuh juga dapat dibangun untuk berbohong atau menutupi sesuatu. Misalnya, mengatupkan bibir dapat mengindikasikan ketidaksetujuan atau keraguan, bahkan jika pernyataan verbal orang tersebut menyampaikan persetujuan. Saat pernyataan verbal dan bahasa tubuh saling berbenturan, pendengar akan cenderung lebih mempercayai bahasa tubuh (Danesi, 2004, p. 62).

Pentingnya memahami karakter setiap individu disaat terjadinya interaksi atau komunikasi meskipun berbeda dalam detail dan konteks pada setiap individu tetapi pada dasarnya sama. Dalam hal ini bentuk-bentuk gestur tubuh yang dihadirkan memberi ketertarikan bagi penulis untuk menempatkan pengamatan terhadap gestur-gestur tubuh pada setiap hal yang sedang terjadi maupun yang sedang dirasakan. Mengabadikan suatu momen maupun pengalaman yang berkesan, dengan mengabadikan setiap cerita melalui bentuk-bentuk gestur tubuh dalam sebuah karya menjadikan setiap momen atau sesuatu yang berkesan akan tetap ada untuk diceritakan. Dengan ini penulis akan memberikan gambaran suatu keadaan yang sedang terjadi dengan mengemas ide-ide yang didapat dari aktivitas sosial maupun pengalaman pribadi ke dalam penciptaan karya seni melalui bentuk-bentuk gestur tubuh.

2. Metode

Gestur tubuh menjadi bentuk penggambaran bagi penulis dalam konsep penciptaan karya, berawal dari rasa penasaran penulis ketika terjadinya komunikasi atau interaksi yang terkadang setiap percakapan atau ucapan belum tentu benar adanya, dengan rasa penasaran itu penulis juga mengamati secara bersamaan setiap bentuk gestur tubuh yang ikut dihadirkan dalam setiap interaksi yang sedang terjadi untuk memastikan suatu kebenaran yang diucapkan. Rasa adalah salah satu dari beberapa daya khusus tubuh manusia. Dengan rasa seseorang menyadari sesuatu, apakah itu melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, pencerapan, atau dengan gabungan lebih dari satu indranya. Dengan rasa tidak hanya dapat mengartikan realitas seperti apa adanya secara hitam-putih, melainkan dapat pula memecah realitas itu menjadi remah-remah dalam berbagai lapisan, untuk kemudian memasukkannya kembali menjadi suatu pola baru, yang bagi pelakunya sendiri akan lebih bermakna (Marianto, 2019, p. 243).

Berkomunikasi tidak hanya tergantung pada kata-kata, tetapi juga bahasa tubuh. Dalam beberapa hal bahasa tubuh sangat komprehensif dalam berkomunikasi dibanding kata-kata. Bahasa tubuh dalam konteks pembicara dapat terdiri atas gerak tubuh, kontak mata, gerakan tangan, ekspresi wajah dan juga pakaian (Katrini, 2013, p. 50).

Gestur merupakan bentuk komunikasi non-verbal dengan sikap yang dibuat tubuh untuk mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu. Dalam hal ini gestur menggambarkan keadaan suasana hati dalam bentuk pergerakan tubuh secara spontan untuk mengirimkan sinyal visual kepada penonton sehingga suasana hati yang ada dapat dipahami melalui gestur tubuh serta ekspresi wajah yang dihadirkan, adapun menginformasikan pesan suatu keadaan secara sengaja dengan mengeja kata-kata. Gestur tubuh termasuk sinyal murni dalam menyampaikan keadaan suasana hati seperti bahagia, sedih, kecewa ataupun marah yang berinteraksi melalui perubahan ekspresi tubuh yang terjadi. Tubuh adalah sumber utama signifikansi dan sarana untuk memahami hubungan antara alam dan budaya kehidupan manusia. Ekspresi wajah yang bersifat universal dan lintas budaya serta diprogram pada diri oleh alam senantiasa diubah menjadi bentuk penandaan dalam cara-cara yang spesifik menurut budaya. Menggunakan tubuh, wajah, tangan dan bagian tubuh lainnya untuk mempresentasikan dan mengkomunikasikan maksud, peran, kesan dan kebutuhan (Danesi, 2004, p. 74).

Gestur tubuh sendiri termasuk sinyal murni dalam menyampaikan keadaan suasana hati untuk berinteraksi melalui perubahan-perubahan gerakan tubuh yang dibawakan. Suasana hati memiliki peran dalam setiap perubahan gestur tubuh hampir semua orang melakukan gerakan, membebaskan pergerakan tubuh dan ekspresi wajah dalam bentuk nyata ikut berkomunikasi secara spontan tanpa disadari maupun disengaja, seperti ketika menjelaskan sesuatu, bercanda, menangis, marah atau bahagia, meskipun berbeda dalam detail dan konteks pada setiap individu tetapi pada dasarnya sama. Dalam melakukan kontak fisik dengan orang lain, perlu untuk benar-benar memahami keadaan saat itu untuk menghindari kesalahpahaman dalam menerima dan menyampaikan informasi. Setiap individu memiliki presentasi khas atau karakter masing-masing mengenai cara berkomunikasi di dalam aktivitas

sosial, perbandingan gerakan tubuh dengan kata-kata ini penting untuk dipahami karena segera mengungkapkan keadaan suasana hati saat berinteraksi. Yohanes Krisostomus (347-407), Uskup Konstantinopel, membedakan dengan jelas tubuh dengan jiwa, tubuh dan jiwa memang ada, mereka adalah dua substansi, keindahan tubuh ada dan keindahan jiwa juga ada. Ketika mendengar kata-kata yang indah, jangan pikirkan keindahan mata, hidung, mulut atau leher, melainkan bayangkan belas kasihan, iman, cinta, dan hal-hal yang ada didalamnya (Synnott, 2003, p. 36).

Dalam seni, diperlukan keberanian dan kemauan untuk mencari sesuatu hal yang baru, dengan semakin khas suatu karya seni semakin mudah untuk dikenali dan diingat menjadi sesuatu yang baru. Karya yang menarik akan menjadi sebuah ketertarikan bagi orang lain untuk menikmatinya dan menginspirasi dengan ide-ide kreatif serta konsep pada suatu karya. Gestur tubuh serta suasana hati memiliki ikatan yang kuat di dalamnya untuk menyampaikan atau menggambarkan suatu keadaan yang sedang dialami, dengan begitu gestur tubuh dapat menjadi bentuk penggambaran dari suasana hati yang sedang terjadi. Gestur tubuh menjadi sumber ide bagi penulis untuk menciptakan karya seni khususnya pada karya seni cetak tinggi, dalam hal ini gestur tubuh menghadirkan ide-ide bagi penulis untuk dijadikan pada konsep penciptaan, dengan menuangkan ide-ide penulis yang didapatkan melalui interaksi sosial maupun pengalaman-pengalaman yang pernah dialami dan mewujudkannya ke dalam karya seni grafis.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam bentuk spontan gerak tubuh atau gestur-gestur tubuh yang sedang terjadi menghadirkan bentuk-bentuk visual yang memberi daya tarik bagi penulis untuk memvisualisasikan ide-ide dari suasana hati maupun pengalaman pribadi ke dalam bentuk-bentuk gestur tubuh pada ide penciptaan karya seni. Bentuk-bentuk pergerakan tubuh seperti tangan, kaki, wajah atau bagian lain dari tubuh akan menjadi bentuk visual di dalam penciptaan karya grafis dengan menempatkan gestur sebagai objek utama. Suasana hati memiliki peran dalam setiap perubahan gestur tubuh, hampir semua orang melakukan gerakan, membebaskan pergerakan tubuh dan ekspresi wajah dalam bentuk nyata ikut berkomunikasi secara spontan tanpa disadari maupun disengaja, seperti ketika menjelaskan sesuatu, bercanda, menangis, marah atau bahagia. Gestur tubuh serta suasana hati memiliki ikatan yang kuat di dalamnya untuk menyampaikan suatu keadaan yang sedang dialami, dengan begitu gestur tubuh dapat menjadi bentuk penggambaran diri dari suasana hati yang sedang terjadi. Dengan ini gestur tubuh menjadi pilihan penulis dalam menyampaikan ide untuk penciptaan karya grafis cetak tinggi.

Cetak tinggi (*relief print*) ialah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dengan menggunakan rol karet. Selanjutnya ditekankan atau dicapkan pada kertas (Tanama, 2020, p. 67).

Penulis menjadikan tubuhnya sebagai mencari ide dalam mencari pembentukan karya atau sketsa karya dan juga terinspirasi dengan karya-karya seniman seperti Egon Schiele pelukis *figurative* kelahiran Tulln, Austria Hilir pada tanggal 12 Juni 1890 dan meninggal pada pada usia 28 tahun tanggal 31 Oktober 1918 di Vienna, Kekaisaran Austria-Hungary. Karya Egon Schiele secara keseluruhan kebanyakan menampilkan gerak tubuh atau gestur-gestur tubuh yang menarik dalam setiap pengambilan bentuk pada setiap karyanya.

Berikut beberapa karya dari Egon Schiele yang menjadikan alasan penulis terinspirasi:



Fig. 1. Egon Schiele, *Crouching Women with Green Headscraf*, 1914
47 cm x 31 cm, *Pencil and gouache on paper*



Fig. 2. Egon Schiele, *Mother and Daughter*, 1913
479 mm x 311 mm, *Pencil and gouache on paper*

Selain Egon Schiele penulis juga terinspirasi dengan karya-karya dari Gustav Klimt pelukis kelahiran Baumgarten, Wina, Austria pada tanggal 14 Juli 1862 dan meninggal pada tanggal 6 Februari 1918 di Wina, Austria. Gustav juga masih menggunakan objek gestur-gestur tubuh pada karyanya dengan penambahan objek-objek lain untuk memperkuat pada objek utama.

Berikut karya dari Gustav Klimt yang ikut menginspirasi penulis:

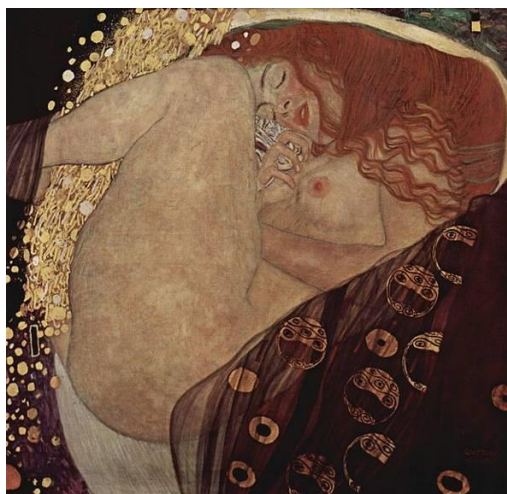


Fig. 3. Gustav Klimt, Danae, 1907

77 cm x 83 cm, *Oil on canvas*

Dari kedua seniman dan karyanya ini penulis mendapat beberapa inspirasi serta ide-ide pada perwujudan karya, dengan mendeformasi bagian gestur tubuh seperti pada bagian kaki, tangan, jari-jari, kepala maupun pada bagian tubuh.

Bentuk deformasi sendiri merupakan bentuk penyederhanaan struktur maupun proporsi bentuk aslinya menjadi sesuatu yang baru dengan bentuk proporsi berbeda dari objek aslinya. Mendeformasi setiap bagian tubuh menjadi pilihan bagi penulis dalam perwujudan karya dengan tujuan untuk menguatkan karakter pada karya penulis dan menjadi sebuah kepuasan bagi penulis pada setiap proses mendeformasi yang dalam pengerjaannya membebaskan bentuk namun dengan makna ide yang masih melekat. Penulis memakai warna hitam dan putih pada setiap karya, dengan tujuan gestur-gestur tubuh yang dihadirkan akan lebih tegas serta berkarakter dan tetap dengan menghadirkan bentuk-bentuk deformasi yang kuat pada bagian kepala, tangan, kaki serta tubuh lainnya. Penggunaan media cetak MDF (Medium density fibreboard) serta penggunaan teknik cukil dalam proses pengerjaan bertujuan untuk menghasilkan efek-efek yang tidak terduga pada saat proses penciptaan maupun setelah karya dicetak. Untuk memperkuat gaya karakter karya, penulis tidak menghadirkan gelap dan terang pada karya cukilnya, namun dengan menampilkan sebuah cukilan yang menghasilkan bentuk garis-garis, seperti garis lurus, garing lengkung serta memberikan blok pada bagian tertentu.

Garis merupakan batas limit dari suatu benda, bidang, ruang, tekstur, dan warna. Garis memiliki dimensi yang "memanjang" dengan arah tertentu, serta memiliki sifat seperti panjang, pendek, tipis, tebal, vertical, horisontal, halus, kasar, silang atau diagonal, zig-zag, melengkung, berombak, dan bahkan ada yang putus-putus (Suherman, 2017, p. 53).

Dari proses perwujudan pada karya penulis meniadakan gelap dan terang, namun dengan menghadirkan garis-garis serta blok untuk mengisi bidang mengikuti pada bentuk deformasi gestur tubuh dengan tujuan mengemas suatu karya yang simple, kuat dan berbeda serta menambah objek-objek lain untuk mendukung suasana yang sedang digambarkan. Dan tanpa adanya background belakang pada objek utama menjadi tujuan penulis tidak memakai teknik pencukilan untuk mendatangkan gelap dan terang pada setiap karya, dengan ini karya akan terlihat lebih simple namun kuat pada objek utama.

Sebuah identitas karya seni terbentuk dari penggunaan alat dan bahan dalam setiap proses penciptaannya. Berikut ini merupakan alat, bahan serta teknik yang dipergunakan penulis dalam proses penciptaan karya:

Alat

- Pisau Cukil

-
- Pensil dan Penghapus
 - Roll karet
 - Pisau palet
 - Batu asah
 - Botol kaca
 - Keramik
 - Kento
 - Gun Tacker
 - Kuas

Bahan

- MDF (Medium density fibreboard)
- Tinta cetak warna Hitam
- Kertas
- Kanvas
- Spanram
- Cat pelapis
- Lem Fox
- Pigura Kaca
- Kertas Pasparto
- Kain
- Bensin

Teknik

Teknik yang digunakan oleh penulis untuk mewujudkan ide serta gagasan pada karya ini menggunakan teknik cetak tinggi, yaitu sebuah teknik cetak dengan menggunakan bahan dasar MDF (Medium density fibreboard). Cetak tinggi (relief print) ialah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dengan menggunakan rol karet. Selanjutnya ditekan atau dicapkan pada kertas (Tanama, 2020, p. 67).

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam proses pembentukan karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi (cukil):

Persiapan

Mencari sebuah peristiwa yang akan digambarkan, dimana peristiwa itu akan menjadi sebuah ide yang didapatkan dari pengalaman-pengalaman penulis maupun yang sedang terjadi dan akan dijadikan ide dalam berkarya.

Tahapan berkarya

- Sketsa Karya
Sebelum sampai dalam proses pencukilan terlebih dahulu membuat sketsa karya tentang ide yang akan dibuat menggunakan pensil pada bagian permukaan MDF (*Medium density fibreboard*).
- Proses Pencukilan MDF (*Medium density fibreboard*)
Pencukilan dilakukan dengan menggunakan pisau cukil *veiner* (V) mengikuti sketsa dengan membuat volume atau garis, seperti garis lurus, garis lengkung serta block pada bagian tertentu.

-
- Proses Mencetak Karya
Proses pencetakan adalah proses mentransfer gambar pada MDF yang sudah selesai dicukil dengan memindahkannya pada permukaan kertas atau kanvas. Meratakan tinta cetak pada permukaan master atau MDF yang sudah selesai dicukil dengan menggunakan roll karet secara tipis dan berulang jika perlu, lalu letakan atau tempelkan kertas maupun kanvas pada bagian permukaan MDF yang sudah tertutup tinta. Menggosok pada bagian permukaan atas pada kertas atau kanvas yang menempel pada MDF dengan merata dengan tujuan mentransfer gambar pada kertas atau kanvas.
 - Tahap penyelesaian
Setelah semua proses berkarya selesai, tahap terakhir yang dilakukan adalah memberikan keterangan edisi dibawah karya yang telah dicetak menggunakan pensil. Dengan menuliskan jumlah edisi karya, media, judul, nama serta tahun pembuatan karya. Selanjutnya menentukan cetakan pada masing-masing karya dari beberapa edisi yang menurut penulis menjadi cetakan terbaik, dimana edisi itu akan dipilih untuk mengikuti pameran.

Karya #1

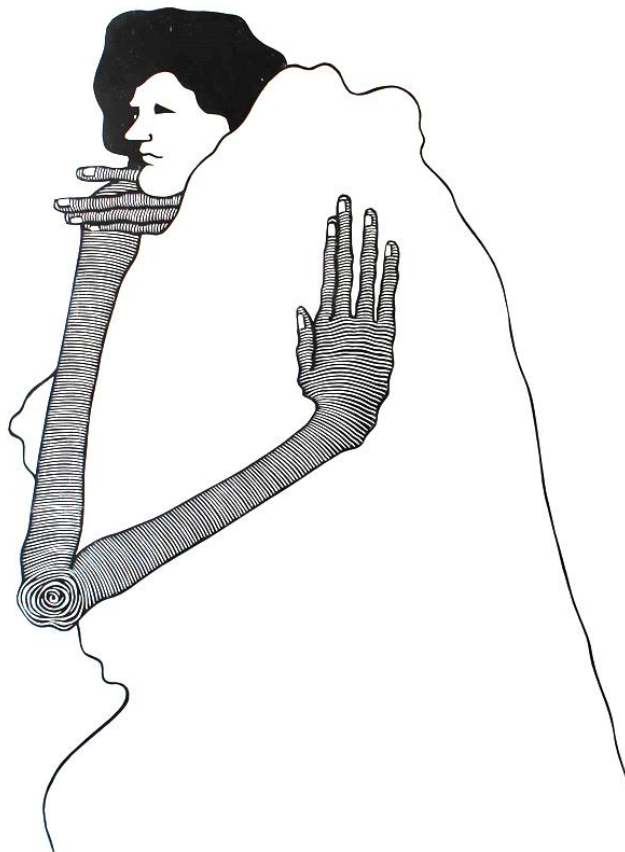


Fig. 4. Whima Rahmat Utama, *Terbangun Dari Mimpi*, 2022
Hardboard-cut on paper, 80 cm x 60 cm, Edisi: 1/2

Mimpi seperti sesuatu hal yang nyata terjadi, terkadang menggambarkan sesuatu hal yang indah atau tak jarang menjumpai sesuatu yang buruk, meski hanya mimpi namun terkadang situasi yang sedang dihadapi benar-benar seperti nyata dan menghadirkan perasaan-perasaan

seperti senang, takut, marah atau sedih. Tak jarang mimpi buruk menyebabkan seseorang merasa takut, sedih, marah atau rasa cemas saat terbangun dari tidurnya, mimpi buruk bisa dialami oleh siapapun, begitu juga mimpi indah atau mimpi yang menyenangkan yang berkaitan dengan sesuatu hal menyenangkan dan menenangkan. Terbangun dari mimpi buruk terkadang juga mempengaruhi dalam aktivitas, tubuh terasa lelah karena terganggu dengan mimpi buruk mengakibatkan tubuh kurang sempurna saat beristirahat atau saat tidur. Karya ini menggambarkan gestur tubuh yang sedang terbangun dari tidurnya, terbangun dari mimpi dan memeluk dirinya sendiri teringat dengan apa yang baru saja terjadi dalam mimpi. Pentingnya untuk selalu berpikiran positif dengan apapun yang terjadi meskipun itu hanya sebuah mimpi dan selalu menjaga kondisi tubuh serta suasana hati untuk melanjutkan aktivitas sehari-hari.

Karya #2

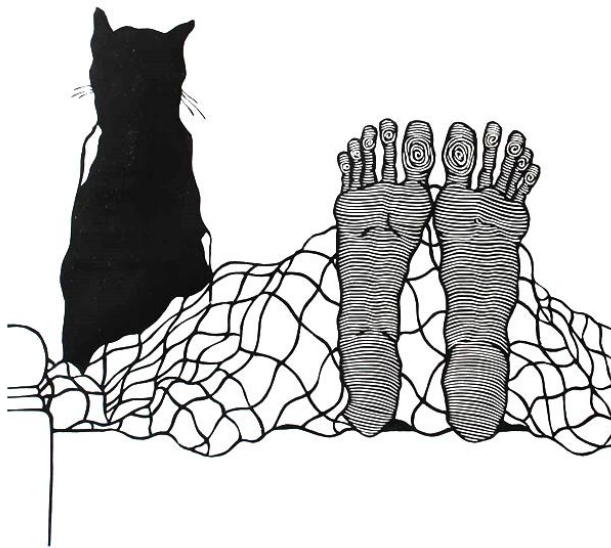


Fig. 5. Whima Rahmat Utama, *Melewati malam*, 2022
Hardboard-cut on paper, 55 cm x 60 cm, Edisi: 1/2

Hidup selalu berdampingan dengan siang dan malam, memulai aktivitas bersama terbitnya matahari dengan kesejukannya sampai dengan terbenamnya kehangatan berganti dengan dingin berteman terang lampu kota di malam hari. Malam menjadi seorang teman yang selalu menemani melepas lelah dari aktivitas seharian, mengisi waktu malam dengan melakukan hal-hal yang positif untuk menghibur diri sebelum terbitnya matahari dan kembali dengan aktivitas sehari-hari yang sedang dijalani. Melewati malam mencari sebuah ketenangan dengan mengistirahatkan tubuh dari tegangnya sebuah perjuangan melewati permasalahan yang mungkin sedang dihadapi, mencoba untuk tetap tenang dengan sejenak merenungkan segala yang sedang terjadi dalam heningnya malam.

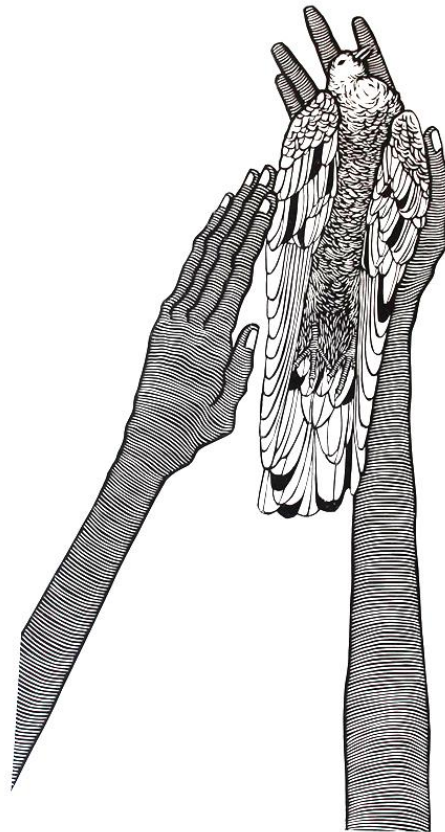


Fig. 6. Whima Rahmat Utama, *Perpisahan*, 2022
Hardboard-cut on paper, 80 cm x 40 cm, Edisi: 1/2

Perpisahan memberikan sesuatu yang terkadang sulit untuk diterima, tak jarang perpisahan mendatangkan sebuah kesedihan dan tak terpungkiri akan merubah suasana hati seseorang. Selalu ada perpisahan disetiap pertemuan, yang hidup tetaplah akan mati nantinya dan semua akan terasa berat dengan adanya sebuah momen kebersamaan, namun dengan perpisahan setidaknya memberi sebuah pelajaran dalam hidup untuk selalu menghargai setiap detik bersama seseorang yang berharga. Menjaga baik-baik sesuatu yang masih ada, berusaha sebisa mungkin melakukan yang terbaik dengan waktu yang ada sebelum datangnya sebuah perpisahan, menerima sebuah kenyataan yang ada dan bersiap untuk apa yang akan terjadi nantinya. Perpisahan akan meninggalkan sebuah cerita atau kenangan yang akan selalu melekat dalam diri, mengambil setiap hal positif dari sebuah kenangan yang ada dalam setiap momen kebersamaan yang telah lalu dan tetaplah menerima kenyataan yang ada sepahit apapun itu kenyataan tetaplah sesuatu yang benar-benar hadir untuk menjadi bagian dalam hidup.

4. Kesimpulan

Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh pengalaman-pengalaman penulis yang memunculkan rasa keingintahuan untuk mencari suatu kebenaran yang sedang terjadi dalam sebuah interaksi atau komunikasi. Seringkali terjadinya sebuah kesalahpahaman terhadap setiap individu yang sedang berada dalam interaksi sosial, dengan penciptaan karya seni ini penulis mencoba untuk merepresentasikan pengalaman saat berinteraksi atau pengalaman mengesankan melalui karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi atau cukil. Ketertarikan penulis dengan bentuk-bentuk gestur serta rasa penasaran terhadap apa yang dikomunikasikan oleh gestur saat terjadinya interaksi, membawa penulis kepada tema yang

berjudul “Gestur Tubuh Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis”. Gestur tubuh menjadi sebuah sumber dan pijakan untuk menyampaikan ide-ide yang ada ke dalam bentuk gestur melalui karya grafis dengan menghadirkan berbagai bagian gestur tubuh seperti tangan, kaki, kepala, jari-jari maupun tubuh dengan mendeformasi bagian-bagian pada gestur tersebut, yang diharapkan dapat menyampaikan setiap ide-ide yang dikemas dalam bentuk gestur tubuh melalui penciptaan karya seni grafis. Dalam proses penciptaan karya serta penulisan ini, penulis tidak begitu banyak menemukan kendala namun ada beberapa perubahan pada teknik pencukilan di bagian wajah yang sebelumnya ada cukilan garis untuk mengisi bidang namun pada akhirnya penulis memutuskan untuk mencukil habis bagian wajah dan hanya menyisakan garis line pada bagian wajah untuk memberikan suatu bentuk berbeda pada bagian wajah dan tubuh untuk memberikan perpaduan yang menarik dari kedua bagian tersebut.

Dengan pemilihan gestur tubuh sebagai penciptaan karya grafis ini menjadi sebuah bentuk untuk menyampaikan atau mengungkapkan isi hati penulis melalui karya seni grafis. Penulisan jurnal ini masih jauh dari kata sempurna serta kekurangan, penciptaan jurnal ini menjadi sebuah renungan bagi penulis untuk lebih bertoleransi serta lebih peka terhadap situasi yang sedang terjadi. Dan penulis mengharapkan dari jurnal penciptaan seni dengan tema gestur tubuh ini, dapat menginspirasi masyarakat luas melalui seni grafis serta melalui karya-karya seni cetak tinggi penulis tentunya.

Ucapan Terimakasih

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan jurnal yang berjudul Gestur Tubuh Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- Prof. Drs., M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D, selaku dosen pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, pengarahan serta saran dalam jurnal ini.
- Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. ,selaku dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, pengarahan serta saran dalam jurnal ini.
- Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.S.n. ,selaku cognate yang sudah memberikan kritik serta saran.
- Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Prof. Dr. M Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Seluruh dosen dan staff karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Keluarga besar, terutama Kedua orang tua Bapak Suratman serta Ibu Siwi Mulyani, dan adik Oktama Rahmat Mulia yang tak hentinya selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa.
- Teman-teman yang selalu memberikan semangat, doa serta dukungan.
- Seluruh teman-teman seperjuangan Seni Murni Angkatan 2016 dan seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya jurnal ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Referensi

Danesi, M. (2004). *Pesan, Tanda, Dan Makna*. Jelasutra.

Katrini, Y. E. (2013). *Ketrampilan Berbicara dan Kekuatan Bahasa dalam Pengajaran di Perguruan Tinggi*.

Marianto, M. D. (2019). *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*.

Suherman, S. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*.

Synnott, A. (2003). *Tubuh Sosial, Simbolisme, Diri, Dan Masyarakat*.

Tanama, A. A. (2020). *Cap Jempol Seni Cetak Grafis Dari Nol*.

https://www.researchgate.net/publication/334424806_Komunikasi_Efektif_pada_Bahasa_Tubuh_Pustakawan Diakses pada 15 Desember 2022 pada jam 0.50 WIB

<https://artsandculture.google.com/asset/crouching-woman-with-green-headscarf-egon-schiele/>,https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Egon_Schiele_-_Crouching_Woman_with_Green_Headscarf_-_Google_Art_Project.jpg. Diakses pada tanggal 8 Desember 2022 pukul 3.49 WIB

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Egon_Schiele_-_Mother_and_Daughter_-_Google_Art_Project.jpg. Diakses pada tanggal 8 Desember 2022 pukul 5.01 WIB

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gustav_Klimt_010.jpg. Diakses pada tanggal 8 Desember 2022 pukul 5:32 WIB