REPRESENTASI DIRI SEBAGAI METAFORA VISUAL MELALUI FIGUR ORIGAMI DALAM SENI INSTALASI

RIZKY KUSUMA HARDI

2415121693

Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan hasil penciptaan karya ini diajukan oleh :

Nama : Rizky Kusuma Hardi
No.Reg : 2415121693
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Representasi Diri sebagai Metafora Visual melalui Figur Origami dalam Seni Instalasi.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Penguji I

Dr. Caecilia Tridjata S., M. Sn
NIP. 19620630 198903 2 002

Dosen Penguji II

Dra. Ataswarin Oetopo, M. Pd
NIP. 19590102 199203 2 002

Dosen Pembimbing I

Aprina Murwanti, S.Ds.,Ph.D
NIP. 19820430 200501 2 002

Dosen Pembimbing II

Dr. Cut Kamaril Wardani
NIP. 19540328 198201 2 001

Ketua Prodi Seni Rupa

Drs Panji Kurnia, M.Ds
NIP. 19570728 198603 1 001

Dosen Koordinator

Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 19771003 200112 1 001

Jakarta 8 Februari 2017
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Aceng Rachmat, M. Pd
NIP. 1957124 199003 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama	: Rizky Kusuma Hardi
No. Reg.	: 2415121693
Program Studi	: Pendidikan Seni RUpa
Seni Rupa Jurusan	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Judul	: Representasi Diri sebagai Metafor Visual melalui Figur Origami dalam Seni Instalasi

Menyatakan bahwa benar laporan hasil penciptaan karya seni ini adalah hasil karya seni sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia meneriam sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Februari 2017

Rizky Kusuma Hardi
No. Reg. 2415121693

LEMBAR PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Rizky Kusuma Hardi
No. Reg.	: 2415121693
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Jenis Karya	: Laporan hasil penciptaan Karya Seni
Judul	: Representasi Diri sebagai Metafor Visual melalui Figur Origami dalam Seni Instalasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty free Right*) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Univesitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengahlimedia/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pencipta dan pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas perlanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Februari 2017

Rizky Kusuma Hardi
No. Reg. 2415121693

ABSTRAK

Rizky Kusuma Hardi. 2017. *Representasi Diri sebagai Metafor Visual melalui Figur Origami dalam Seni Instalasi*. Laporan penulisan hasil karya seni, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universiartas Negeri Jakarta.

Seni Instalasi merupakan karya yang dalam praktiknya merespon ruang, dengan adanya respon ruang ini, pada akhirnya akan dapat mengubah konsep dari galeri. Dilihat dari segi estetik, Seni Instalasi dapat menghadirkan komposisi, harmonisasi, dan ruang dari suatu benda dengan jumlah beragam yang merujuk pada konteks tertentu. Dalam karya ini konteks tersebut adalah permasalahan personal perupa dalam bersosialisai serta kenangan yang dialami selama perjalanan hidup. Penciptaan karya ini dilakukan atas dasar kecenderungan dan rekam jejak praktik penciptaan perupa dalam berkarya, yakni membuat seni lipat kertas Jepang *Origami*. Dengan menggunakan pendekatan *material thinking* dalam penciptaan, perupa memproyeksikan pengalaman pribadi di masa lalu baik yang menyenangkan maupun sebaliknya lewat metafora visual melalui figur *Origami,* figur-figur tersebut kemudian dituangkan kedalam Seni Instalasi.

Kata kunci: *material thinking, origami*, seni instalasi.

ABSTRACT

Rizky Kusuma Hardi. 2017. *Representasi Diri sebagai Metafor Visual melalui Figur Origami dalam Seni Instalasi*. Final Art Project Report, Visual Art Department, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Installation art is a work that responds space, this space could eventually change the concept of the gallery. From an aesthetic perspective, art installation can deliver composition, harmonization, and the space from of a number of items that are considered to a particular context. The context is a personal problem of the artist in socialize and the memories from the past. This creation is implemented based on the artist's track record in practice on paper folding technique origami. Applying *material thinking* methods in him ceration practice, artist share memories via origami's figures, and that's figur then arranged in installation art.

Keywords: material thinking, origami, installation art.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberi kehidupan, atas rahmat dan karunia, serta hidayah-Nya. Tidak lupa shalawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam yang telah membimbing umatnya hingga sekarang ini. Atas kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Penciptaan Karya Seni Rupa untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana dengan judul "Representasi Diri sebagai Metafor Visual melalui Figur *Origami* dalam Seni Instalasi".

Perupa berterima kasih kepada kedua orang tua, terutama Ibu yang selalu ada dan membantu dengan baik secara moril maupun materil, serta mendukung perupa selama menjalani kehidupan ini. Terimakasih pula kepada Ibu Cut Kamaril Wardani, dan Ibu Aprina Murwanti selaku dosen pembimbing yang dengan sabar selalu membimbing perupa dalam penciptaan karya ini. Tidak lupa perupa berterima kasih kepada Je, Ridho, Kak Faiz, Nanda, Hesti, Andini, Iffah, Fris, dan teman-teman lainnya yang telah membantu serta memberi dukungan. Perupa berharap dengan karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan dunia agar menjadi lebih baik.

Jakarta,1 Februari 2017
Perupa,

R.K.H

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN……... i

LEMBAR PERNYATAAN…….. ii

LEMBAR PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS…… iii

ABSTRAK……. Iv

ABSTRACT……. v

KATA PENGANTAR…… vi

DAFTAR ISI…….. vii

DAFTAR GAMBAR……. x

DAFTAR TABEL…….. xiv

DAFTAR BAGAN……. xv

DAFTAR LAMPIRAN…….. xvi

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang ……. 1

B. Perkembangan Ide penciptaan ……. 2

C. Fokus Penciptaan ……. 6

D. Tujuan Penciptaan ……... 7

E. Manfaat Karya ……. 8

II. STUDI PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka ……. 10

B. Kajian Teori ……. 14

1. Seni Kriya …….. 15

a. Material Thinking dalam Seni Kriya…… 16

b. Material Kertas Kalkir…….. 17

2. Seni Kertas Jepang …… 18

3. Sifat Manusia Menurut Jung…….. 26

4. Metafor dalam Karya Seni Rupa …….. 33

5. Seni Kontemporer …… 37

6. Seni Instalasi…….. 40

C. Kerangka Konsep Penciptaan…….. 43

III. MAGANG

A. Deskripsi Narasumber …… 45

B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu …….. 47

C. Pengalaman yang Diperoleh …… 50

D. Implikasi …….. 51

IV. KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Aspek Konseptual ……... 55

B. Aspek Visual.. …… 58

C. Aspek Operasional …….. 68

V. TINJAUAN KARYA SENI RUPA

A. Deskripsi dan Analisis Figur *origami* pada Seni Instalasi... 71

B. Karya Jadi …… 128

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan……... 132

B. Saran…… 133

DAFTAR PUSTAKA ……. 117

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	*Stradiva* dan Perupa	3
Gambar 2.	Stradiva	4
Gambar 3.	Apelio	4
Gambar 4	Karya Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa ……	5
Gambar 5	Mernyulam Kenangan	10
Gambar 6	Akira Yoshizawa dan beberapa karyanya	11
Gambar 7.	Satoshi Kamiya, Ryuujin	12
Gambar 8.	Mabona dan karyanya	13
Gambar 9.	Shipo Mabona, Bearly Surviving	14
Gambar 10	Interaksi yang terjadi ketika berkarya	17
Gambar 11	Patung Sadako Sasaki	19
Gambar 12	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 1	20
Gambar 13	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 2	21
Gambar 14	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 3	21
Gambar 15	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 4	22
Gambar 16	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 5	23
Gambar 17	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasa6	23
Gambar 18	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 7	24
Gambar 19	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 8	25
Gambar 20	Jeremy shafer, origami ooh la la, lipatan dasar 9	25
Gambar 22	Visualisasi teori Jung	28
Gambar 23	Agus Suwage, Tolerance Wall	35
Gambar 24	Nithikul Nimkulrat, Seeing Paper	36
Gambar 25	Figur Aku	38

Gambar 25.	Figur San	38
Gambar 26.	Ario Kiswinar Teguh, Bajai	40
Gambar 27.	Li Hongbo, Paper	41
Gambar 28.	Li Hongbo, Paper (2).....	41
Gambar 29.	Sipho Mabona, Bearly Surviving	42
Gambar 30.	Sipho Mabona, The Plague	43
Gambar 31.	Origami kupu-kupu	49
Gambar 32.	Foto bersama Ario Kiswinar Teguh	50
Gambar 33.	Foto bersama Herdy Soepono	52
Gambar 34	Eksplorasi magang Origami Modular 1 bersama Herdy Soepono……..	
Gambar 35	Eksplorasi magang *Origami* Modular 2 bersama Herdy Soepono…….	55
Gambar 36	Eksplorasi pengembangan teknik *Origami Modular* bentuk T-Rex warna-warni…….	55
Gambar 37	Eksplorasi pengembangan teknik *Origami Modular* bentuk T-Rex hitam-putih…….....	56
Gambar 38	Aplikasi pengembangan teknik *Origami Modular* bentuk T-Rex……..	56
Gambar 39.	Origami Tsuru	62
Gambar 40	Bentuk naga modifikasi tsuru	63
Gambar 41.	Origami bentuk *petal flower*	64
Gambar 42.	*Petal flower* untuk kepala pada karya Kusumaceratops.	61
Gambar 43.	*Origami* Balon……	62
Gambar 44.	Aplikasi *origami* balon pada karya Bewitch……..	63
Gambar 45.	Figur Baylene contoh sambungan 1……...	68
Gambar 46.	Figur Bintang contoh sambungan 2……	69
Gambar 47.	Metafora Visual. ……..…….	70
Gambar 48.	Bentuk *origami* tradisional *tsuru, petal flower,* dan	

	balon sebagai modul dasar.....	74
Gambar 49.	Figur Keluarga.....	75
Gambar 50.	Figur Fosil.....	75
Gambar 51.	Figur Ibu dan Anak.....	76
Gambar 52.	Figur Ayah.....	77
Gambar 53.	Figur Kakak.....	78
Gambar 54.	Figur Baylene.....	79
Gambar 55	Pisau Baylene.....	81
Gambar 56.	Musket Baylene.....	84
Gambar 57.	Pensil baylene.....	85
Gambar 58.	Figur Cumi-cumi.....	87
Gambar 59.	Figur Archaeopteryx.....	88
Gambar 60.	Figur Archaeopteryx (2)	90
Gambar 61.	Figur naga ekspresi normal dan sedih……	91
Gambar 62.	Figur bunga bangkai.....	93
Gambar 63.	Figur *Grim Reaper*.....	95
Gambar 64.	Figur naga berkepala 3.....	96
Gambar 65.	Figur Perahu Naga, dok pribadi.....	98
Gambar 66.	Figur Paus, dok pribadi.....	100
Gambar 67.	Figur bunga awal.....	101
Gambar 68.	Figur bunga fase ke-2.....	103
Gambar 69.	Figur Bintang.....	104
Gambar 70.	Figur bunga fase ke-3 dengan pedang dan senapan…..	106
Gambar 71.	Figur Wyvern.....	108
Gambar 72.	Figur Pistol.....	109

Gambar 73. Figur metafor Nanda..... 111
Gambar 74. Figur kelabang..... 112
Gambar 75. Figur metafor Faiz..... 114
Gambar 76. Figur Mamoth..... 116
Gambar 77. Figur metafor Ibu Cut..... 117
Gambar 78. Figur bunga fase ke-4..... 119
Gambar 79. Figur kebebasan..... 121
Gambar 80. Figur rasa takut..... 122
Gambar 81. Figur metafor Ibu Nana..... 124
Gambar 82. Figur bunga fase ke-5……..……. 125

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Kegiatan Maganng……. 50

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 1. Kerangka konsep penciptaan…… 50

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat izin magang……. 135

Lampiran 2 Kartu bimbingan SPKSR……. 136

Lampiran 3 Kartu Kehadiran Seminar……. 140

Lampiran 4 Kartu Bimbingan PKSR……... 141

Lampiran 5 Dokumentasi Pameran…….. 145

Lampiran 6 Riwayat Hidup Perupa……. 147

Lampiran 7 Dokumentasi Perupa dalam acara “Pagi-pagi”…… 148

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki derajat tertinggi dibandingkan dengan makhluk bumi lainnya, karena manusia dibekali nurani dan akal oleh Tuhan. Manusia merupakan makhluk sosial yang harus menjalin hubungan dengan penciptanya, serta antara manusia dan manusia, dan antara manusia dengan alam, proses pengalaman hidup manusia juga berbeda antar satu sama lain.

Setiap akibat pasti akan ada sebabnya, setiap manusia pasti memiliki masa lalu dan pengalaman hidup yang berbeda, seseorang di masa kini adalah hasil dari proses pembentukkan di masa lalunya. Perupa adalah seseorang yang sangat sulit bergaul, pribadi yang sangat tertutup dan terkadang membuat sorang lain salah paham karena sifat dingin yang ditunjukkan. Terkadang orang lain seringkali salah paham dan sering mengambil keputusan tentang seseorang tanpa tahu apa yang sebenarnya terjadi. Keinginan perupa adalah meluruskan cara pandang orang lain dalam menilai seseorang dengan cara menggali lebih dalam latar belakang orang tersebut agar dapat mengenal lebih baik.

Latar belakang perupa dalam berkarya adalah kesenjangan dan kenangan perjalanan hidup hingga kondisi saat ini. Kesenjangan yang terjadi merupakan perbedaan yang dilihat oleh orang lain dengan apa yang sebenarnya dirasakan oleh perupa. Adapun kenangan adalah pengalaman perupa di masa lalu yang

menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan. Berbagai kesenjangan dan pengalaman tersebut berpengaruh terhadap pribadi perupa yang tertutup dan sulit bergaul. Kompleksitas permasalahan tersebut memungkinkan perupa mencari berbagai cara dan medium untuk merepresentasikannya (Saidi, 2008, h. 5), melalui karya *Origami* yang diciptakan ini, perupa terinspirasi dari berbagai pengalaman yang berkaitan dengan amarah dan kebahagiaan.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Berawal dari referensi pengalaman pribadi perupa di masa lalu, *Origami* dipelajari sejak di bangku Taman Kanak-Kanak, pada masa itu bentuk yang diajarkan oleh guru adalah pesawat dan perahu. Kemudian di Sekolah Dasar perupa belajar membuat *Origami* berbentuk perahu dan burung bangau dari teman bermain. Pengalaman ini sangat berkesan yang akhirnya menjadi kebiasaan dan kesenangan perupa membuat *Origami* sebagai mainan. Perupa sejak kecil sangat menyukai mainan berbentuk hewan yang selalu dibawa kemanapun. Sementara di sekolah terdapat peraturan yang tidak memperkenankan perupa membawa mainan saat berada di kelas. Namun perupa membuat *Origami* sendiri sebagai mainan berbentuk hewan yang terinspirasi dari film dan mainan yang dilihat dan dimiliki perupa. Kebiasaan ini tetap berlanjut hingga perupa belajar di jenjang perguruan tinggi.

Ketika mengambil mata kuliah pilihan, perupa memilih studio kriya karena memiliki kemampuan sewaktu belajar di Sekolah Menengah Kejuruan Desain dan Produksi Kriya Kayu. Awalnya anggapan perupa pada *Origami*

hanyalah sebatas mainan yang sudah menjadi sahabat sejak kecil, namun ternyata di mata kuliah studio kriya perupa sadar bahwa hal tersebut dapat diangkat menjadi sumber gagasan dalam berkarya.

Kriya seni dipilih ketika menjalani mata kuliah studio kriya. Perupa membuat beragam eksplorasi terutama pada eksplorasi material. Material yang di eksplor adalah dari yang dekat dalam kehidupan sehari-hari hingga material yang jarang dijumpai oleh perupa. Pengalaman yang didapat ketika eksplorasi dalam mata kuliah studio kriya adalah mendokumentasi hasil eksplorasi yang telah dilakukan ke dalam bentuk katalog. Karena sejak dulu perupa tidak mencatat ataupun mendokumentasikan karya *Origami* yang telah dibuat. Hal ini merupakan pengalaman baru.

Gambar 1.*Stradiva* dan Perupa. Dok. Pribadi. 2015.

Untuk pertamakalinya *Origami* yang perupa buat telah dipamerkan pada pameran KULTUR dalam mata kuliah Kuliah Kerja Lapangan. Figur tersebut diberi nama *Stradiva* oleh perupa, memiliki ukuran 60X15X25 Cm^2 dan berwarna hitam karena *Stradiva* merupakan karakter antagonis.

Gambar 2. *Stradiva*. Dok. Pribadi. 2015.

Figur *Stradiva* ketika pameran berlangsung seharusnya diperbolehkan untuk dipegang atau diangkat oleh pengunjung agar terdapat suatu interaksi, dan pengunjung bisa mengenal lebih dekat karya yang dibuat, serta ikut merasakan lipatan demi lipatan yang dibuat. Namun, hanya beberapa pengunjung saja yang berani menyentuhnya sisanya melihat dengan jarak atau menanyakan langsung kepada perupa tentang teknik pembuatan dan kekokohan figur *Stradiva.*

Dalam mata kuliah seni eksperimental, *Origami* tetap digunakan sebagai teknik untuk mengerjakan tugas dalam mata kuliah tersebut. Eksperimen yang dilakukan pada mata kuliah ini yaitu mengembangkan gabungan teknik *Origami* dengan penggabungan teknik *kirigami* dan. Gagasan penciptaan yang diangkat pada saat itu adalah ungkapan rasa terima kasih perupa kepada seorang teman dengan mengangkat bentuk figur naga yang diberi nama *Apelio*.

Gambar 3. *Apelio*. Dok. Pribadi. 2015

Selanjutnya pada mata kuliah Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa dilakukan eksplorasi yang lebih mendalam, kompleks dan detail dalam bentuk figur, material dan teknik. Eksplorasi bentuk dilakukan menjadi lebih kompleks berdasarkan karakteristik tokoh figur yang dipilih. Selain itu eksplorasi teknik dilakukan dengan mengembangkan teknik *Origami*. Eksplorasi teknik ini dilakukan untuk mendapatkan komponen dari bentuk yang sama dan dapat digabungkan dan diselaskan untuk menghasilkan pengembangan berbagai macam bentuk figur.

Gambar 4.Karya Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa. Dok. Pribadi. 2016

Karya Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa bercerita tentang permasalahan sosial yang dihadapi oleh perupa yang ingin diberitahukan oleh *audience* agar tidak terjadi kesalahpahaman, Perupa mendapat masukan dari aspek figur-figur *Origami* yang dibuat harus lebih kokoh, dan *base* yang dipakai juga dipikirkan lebih matang lagi penempatannya.

Perupa menyadari satu hal tentang konsep dari karya Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa yang sudah dibuat, konsep tersebut seolah terlalu egois, yang terkesan memaksa orang lain agar mengerti dan memahami apa yang dirasakan perupa, oleh karena itu pada karya Tugas Akhir perupa merubah arah konsepnya. Konsep yang diangkat tetap pada bercerita tentang diri, namun kali ini perupa bercerita tentang perjalanan hidup dari masa lalu, dalam karya selanjutnya perupa

berpesan agar seseorang tidak men-*judge* orang lain sepihak, karena seseorang di masa ini adalah hasil bentukan dari masa lalunya.

C. Fokus Penciptaan

1 . Konseptual

Penciptaan dalam segi konseptual difokuskan pada Seni Kontemporer berbasis kriya dengan pendekatan eklektik dan material *thinking* yang mengutamakan pengolahan bahan kertas intensif serta kreatif dalam menciptakan figur-figur imajinatif yang baru dan unik. Figur-figur karya yang dihasilkan terinspirasi dari pengalaman, imajinasi, dan mainan masa kecil perupa. Figur tersebut merupakan metafor visual yang merupakan representasi diri dari memori di masa lalu yang disajikan dalam Seni Instalasi.

2. Segi Garapan Visual

Penciptaan segi visual melibatkan aktifitas eksplorasi kreatif berbagai macam figur berbahan dasar kertas yang terbentuk dari tiga komponen dasar *Origami,* yakni : *tsuru, petal flower* dan balon. Visualisasi figur merupakan metafor dari representasi diri yang menampilkan modifikasi dari bentuk hewan dan tumbuhan purba, bentuk tersebut dibentuk dengan cara merakit modul *Origami* yang bermula dari perkembangan teknik *Origami* modular. Pertimbangan perupa tidak menambahkan unsur warna didasarkan pada pemikiran bahwa pada karya instalasi kertas ini karakter bentuk figur lebih diutamakan.

3. Segi Operasional

Proses penciptaan figur imajinatif merupakan hasil dari proyeksi respon spontan berdasarkan pengalaman serta kejadian di masa lalu dengan gabungan imajinasi dan pengalaman visual perupa melihat film favorit maupun mainan, prosesnya mengalir dan berkelanjutan mengikuti dorongan emosi dan imajinasi perupa melalui pendekatan material thinking, karena dalam prosesnya perupa mengutamakan pengolahan bahan kertas yang intensif. Spontanitas yang terjadi ketika berkarya bersifat intuitif, hal ini terjadi dikarenakan pengalaman perupa berkesenian *Origami* sejak kecil yang membuat perupa sudah terbiasa dengan material kertas.

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya ini sebagai berikut :

1. Menawarkan salah satu cara merefleksikan masalah dalam hidup dengan karya Seni Kontemporer berbasis seni melipat kertas *Origami*.
2. Membuat berbagai macam figur berbahan dasar kertas dengan menggabungkan 3 komponen dasar *Origami* tradisional yang sudah ada yaitu bentuk *tsuru*, balon, dan *petal flower*, Kemudian bebagai macam figur yang dibuat dikomposisikan kedalam Seni Instalasi *Origami.*
3. Menjembatani antara Seni Kriya dan seni murni menggunakan atap Seni Kontemporer yang dapat meleburkan klasifikasi seni yang ada.
4. Merespon situasi kesenian kontemporer yang ekletik, serta terdapat kebebasan bagi setiap material melalui karya seni yang berbasis kriya khusunya pada karya ini yaitu *Origami*

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Perupa

   Manfaat penciptaan ini adalah untuk menambah wawasan perkembangan Seni Rupa dari sudut pandang Seni Rupa Kontemporer, dengan begitu perupa dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat karya seni dengan pertimbangan praktik dan konseptual. Dengan metode pendekatan material *thinking* membuat perupa menjadi lebih intuitif ketika membuat figur *Origami*, dalam pembuatannya setiap figur memiliki cerita tersendiri, hal tersebut menjadi suatu bentuk penyadaran dalam diri sehingga perupa dapat mengevaluasi diri sendiri agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan setiap figur-figur yang ada disusun menjadi suatu perjalanan hidup di dalam Seni Instalasi.

2. Bagi Masyarakat

   Dengan mengangkat *Origami* menjadi sebuah bentuk Seni Instalasi, perupa menyajikan suatu bentuk *Origami* yang baru, serta *Origami* tidak lagi hanya dipandang sebagai mainan anak-anak. Seni bukan hanya menjadi sesuatu objek yang dapat dinikmati keindahannya saja, namun seni juga merupakan salah satu cara menyalurkan ide dan gagasan dalam pemaknaan realitas kehidupan yang terjadi.

3. Bagi Pendidikan

   Karya ini memberikan suatu muatan pendidikan didalam konsepnya, seni sebagai alat pendidikan (*education through art*), yakni seruan tentang jangan menilai orang sepihak tanpa tau apa yang sebenarnya terjadi. Selanjutnya dalam praktik membuat figur *Origami* pada karya ini berisi muatan

pendidikan berupa pendekatan *education in art* yakni bagaimana perupa mengolah material, membuat lipatan-lipatan simetris, mencari dan memodifikasi sambungan *Origami,* serta dalam penyusunan ke dalam Seni Instalasi.

4. Bagi Institusi Seni

   Karya dapat bermanfaat sebagai bahan kajian maupun referensi praktik untuk melakukan penciptaan karya Seni Rupa Kontemporer yang menggunakan figur *Origami* sebagai objek utama.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Referensi Praktik

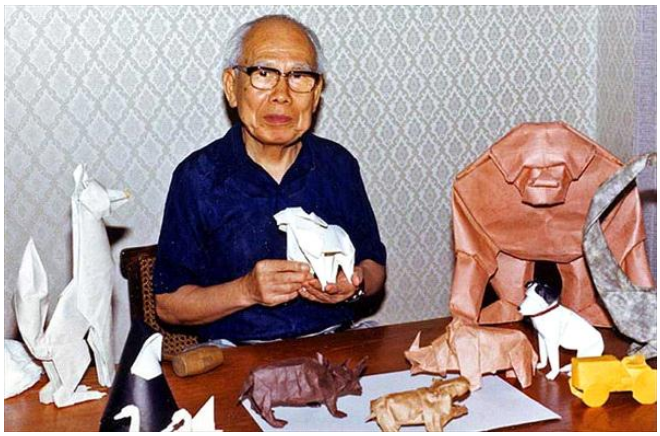
Didalam tinjauan pustaka terdapat beberapa rujukan karya yang serupa sebagai referensi praktik dalam proses penciptaan karya. Beberapa seniman yang menjadi sumber referensi, baik secara operasional maupun visual pada karyanya, beberapa seniman yang menjadi rujukan sebagai referensi praktik oleh perupa diantaranya adalah Meita Meilita, Akira Yoshizawa, Satoshi Kamiya, Sipho Mabona, dan Nithikul Nimkulrat. Alasan perupa memilih seniman tersebut sebagai referensi praktik ialah pada bentuk objek dan konsep yang diangkat kedalam karya.

Gambar 5. Mernyulam Kenangan, Meita Meilita. 2015. Dok. Pribadi. 2015

Karya Meita Meilita yang berjudul Menyulam Kenangan merupakan sebuah karya instalasi Tugas Akhir yang berdasarkan dari pengalaman pribadi Meita dalam keluarga yang kurang lengkap, yakni tidak adanya sosok ayah.

Perupa terinspirasi dalam konteks mengangkat permasalahan dalam hidup, dan membuat Seni Kriya berbicara dalam Seni Instalasi.

Akira Yoshizawa berasal dari Jepang yang dikenal sebagai bapak *Origami* internasional, semasa hidup Akira menciptakan beragam teknik melipat baru serta menurut pengakuan dirinya, Akira telah mencptakan 50. 000 model *Origami* semasa hidupnya yang dibuat sejak tahun 1989. Pada tahun 1971 Akira menerima *Mobile Childern's culture award,* dan pada tahun 1983 kaisar jepang memberinya penghargaan *The Other of the Rising Sun.* Menjadikannya referensi praktik bagi perupa dan membuat perupa termotivasi adalah jumlah model *Origami* yang dibuat oleh Akira.



Gambar 6. Akira Yoshizawa dan beberapa karyanya. 2016. *http://www. tagseoblog. com*

Selain jumlah model *Origami* yang dibuat oleh Akira, perupa mengamati lewat media internet, bahwa kebanyakan karya-karya dari Akira Yoshizawa berupa figur-figur binatang sama seperti ide-ide yang dibuat oleh perupa. Pernyataan dari Akira yang menginspirasi perupa adalah:.

> *"When you are folding the paper, the ritual and the act of creation are more important than he final result itself. When your hands are busys your heart is quiet". (*Akira Yoshizawa1971)

> ”Ketika kamu sedang membuat *Origami*, proses dan penghayatan ketika membuat lebih penting daripada hasil akhir itu sendiri. Ketika tanganmu sibuk hatimu tetap tenang”. (Akira Yoshizawa diterjemahkan oleh Rizki Kusuma Hardi 2016).

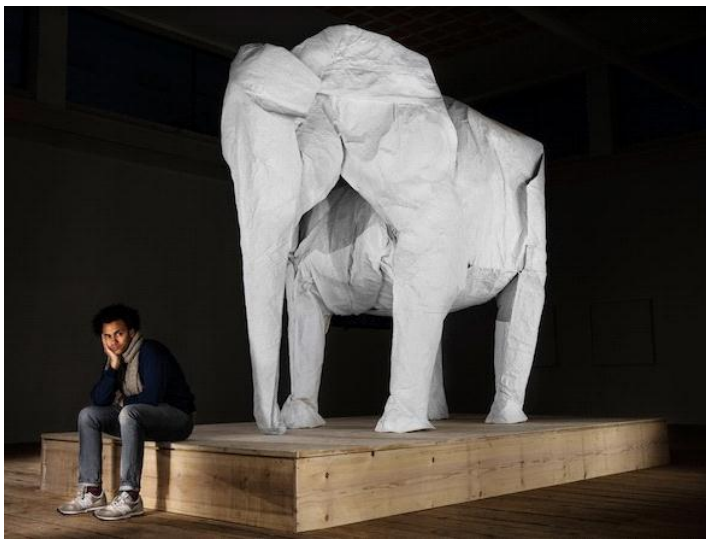
Perupa juga sependapat dengan pernyataan tersebut, karena ketika menciptakan suatu figur, hati tetap tenang atau tetap pada sesuai keadaan walau sesibuk apapun tangan ketika melipat kertas sedemikian rupa.

Referensi praktik yang selanjutnya adalah Satoshi Kamiya lahir di Jepang pada 6 Juni 1981 dan mulai belajar *Origami* pada saat usia 2 tahun, kemudian serius menggeluti dunia *Origami* ketika beranjak remaja, salah satu model yang terkenal dari Satoshi Kamiya adalah Ryujin 3. 5 berupa naga dengan bentuk detail dan kompleks.

Gambar 7. Satoshi Kamiya, *Ryuujin* 3. 5. 2010. *http//www. giladOrigami. Com*

Bentuk yang dibuat oleh Satoshi Kamiya terinspirasi dari tokoh yang ada di komik, alam, dan tokoh mitologi. Menjadi referensi praktik bagi perupa ialah detail dan lipatan yang kompleks pada figur naga. Makhluk mitologi karya Satoshi Kamiya umumnya berbentuk naga. Karakteristik karya mitologi tersebut menginspirasi perupa dalam bentuk hewan purba yang memiliki bentuk makhluk mitologi.

Selanjutnya Sipho Mabona, yang mengawali karya *Origami* nya yang berbentuk pesawat ketika berumur 5 tahun. Kemampuannya berkembang hingga kini, dan dijuluki sebagai *master Origami* dari Swiss. Salah satu karyanya Mabona yang terkenal yaitu membuat figur gajah dengan tinggi 3 meter, dia menggunakan selembar kertas putih berukuran 15X15 meter.



Gambar 8. Mabona dan karyanya. 2016. *www. mabonaOrigami. com*

Perupa termotivasi dari karya Mabona karena ukurannya yang besar, sehingga mencoba membuat bentuk-bentuk figur yang lebih besar. Karya Mabona yang selanjutnya adalah instalasi yang berjudul *Bearly Surviving* yang dibuatpada tahun 2010, berupa figur beruang kutub dengan jumlah banyak yang disusun diatas *base* berbentuk bongkahan es, dan terdapat beberapa figur beruang yang terjatuh.

Dalam karya *Bearly Surviving,* Mabona menggambarkan bahwa es yang berada di kutub semakin menyusut hingga membuat para beruang kutub tidak

memiliki tempat yang cukup lagi untuk bertahan hidup, hal ini disebabkan oleh perubahan iklim yang tidak lain penyebabnya ialah pemanasan global.

Gambar 9. Shipo Mabona, *Bearly Surviving*. 2010. *mabonaOrigami. Com*

Referensi yang diambil perupa dari karya tersebut adalah penggunaan kertas putih dan menggunakan latar hitam. Selanjutnya penataan karya "*Bearly Surviving"* berupa figur dalam jumlah banyak yang disusun diatas *base* menginspirasi perupa dalam penataan figur-figur yang dibuat perupa.

B. Kajian Teori

Terdapat beberapa landasan teori yang digunakan dalam penciptaan karya Seni Rupa yang berfungsi sebagai pendukung karya, memperkuat konsep karya, serta ide yang terdapat pada karya. Teori yang berkaitan dengan karya ini diantaranya adalah Seni Kriya yang dalam praktiknya memakai pendekatan *practice based research* serta *material thinking*, berkarya dengan menggunakan teknik seni mengolah kertas Jepang *Origami*, lalu dielaborasi dengan teori Sifat Manusia dari Karl. G. Jung dan Seni Instalasi dengan menggunakan Seni Kontemporer sebagai atap dari penelitian.

1. Seni Kriya

Seni Kriya merupakan cabang seni yang menitikberatkan pada keterampilan tangan yang tinggi dalam praktiknyanya. Seni Kriya dalam bahasa sansekerta "Kr" yang berarti 'mengerjakan', dari akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus kriya adalah sebuah kegiatan mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni. (Raharjo 2002).

Kriya memiliki arti energi atau kekuatan, istilah ini lalu diartikan sebagai suatu keterampilan, dan selanjutnya dikaitkan dengan sebuah profesi dalam kata pengrajin. I Made Bandem (2007). Kriya merujuk pada suatu karya yang menggunakan keterampilan tangan, dan setiap seni membutuhkan keterampilang tangan. Apabila suatu keterampilan dikerjakan dengan baik maka ada kesempatan untuk menikmatinya sebagai karya seni.

Kata seni "*art*" diambil dari bahasa latin "*ar"* yang berarti menggabungkan atau merangkai menjadi satu. Seseorang yang merangkai berbagai materi menjadi satu wujud disebut perajin. Mayoritas berfikir bahwa seni sebagai ekspresi seseorang, dan kriya sebagai pembuatan karya fungsional. Seni diilhami oleh konsep dan arti tiap seniman, sedangkan kriya merupakan teknik yang dipakai dalam mewujudkan karya tersebut, maka seni dan kriya berkaitan dan tidak terpisahkan. (Bandem 2007, h. xi).

Menurut I Made Bandem setidaknya terdapat tiga kelompok seniman perajin. Pertama kelompok perajin yang belajar autodidak tanpa pendidikan formal. Kedua kelompok perajin yang menghasilkan benda fungsional yang

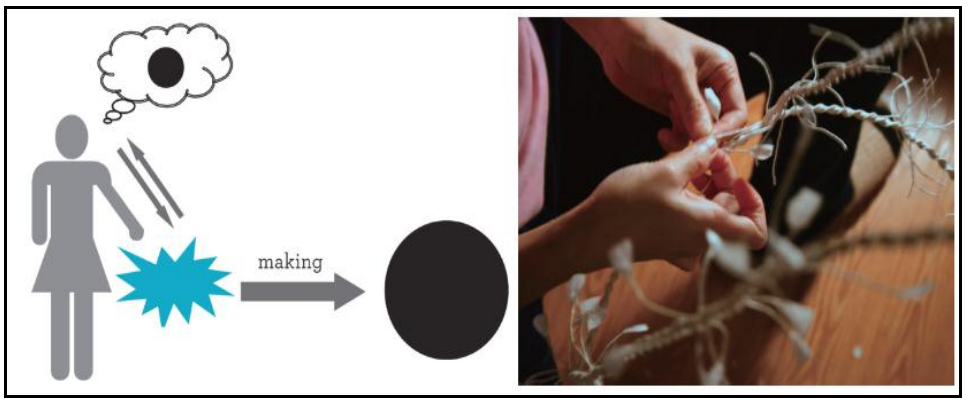
konvensional. Ketiga seniman kriya yang menciptakan karya Seni Kriya secara inovatif dan inventif, dalam menemukan berbagai teknik baru untuk pengembangan ekspresi seni.

Pada dasarnya terdapat dua macam yaitu Seni Kriya, dan Kriya Seni. Seni Kriya perupakan suatu karya yang memperlihatkan unsur estetik dan fungsi, tingkatan dari tiap fungsi maupun unsur estetik tiap karya beragam tergantung seniman dan karyanya. Kriya Seni merupakan karya Seni Kriya yang hanya memperlihatkan unsur estetiknya saja, Kriya Seni mengambil teknik maupun wujud dari Seni Kriya yang diaplikasikan menjadi seni murni. Dalam praktik pembuatan *Origami* perupa menggunakan pendekatan *practice based research*, dimulai dari eksplorasi material hingga eksplorasi lipatan *Origami* yang perupa lakukan. Pembuatan figur imajinatif sejalan dengan eksplorasi yang sedang berlangsung.

a. Material Thinking dalam Seni Kriya

Dalam membuat Seni Kriya hal yang perlu diperhatikan adalah bahan, menurut Nithikul Nimkulrat bahan bukanlah suatu insturmen pasif, namun bahan adalah suatu elemen yang bernyawa dan aktif serta dapat berinteraksi dengan perupa dalam pembuatan suatu karya Seni Kriya, bahan dapat aktif dan berinteraksi, dan menyatu dengan perupa. Ketika tangan, mata, dan pikiran perupa sedang berkreasi, perupa dapat mengetahui batasan dan kemampuan bahan saat proses kreatifitas karena terbiasa. Dalam hal ini Nithikul Nimkulrat berkreasi dengan kertas, kertas merupakan bahan yang mudah sobek, namun dengan metode

material thinking ia memperlakukan kertas tersebut sesuai dengan karakter dan kemampuan bahan.



Gambar 10. Interaksi yang terjadi ketika berkarya

Dengan cara ini dapat dipahami bahwa *material thinking* dalam proses menciptakan karya seni, bahan dapat diidentifikasi sebagai salah satu cara unntuk berpikir, merupakan sebuah aktivitas kognitif yang dilakukan oleh perupa (Sennett 2008: 149-153). Seni Kriya merupakan sarana untuk berpikir secara logis melalui indera. Ketika memanipulasi bahan, seorang perupa Seni Kriya menciptakan suatu keselarasan antara praktek tubuh dan pikiran. Menyentuh, melihat, dan menafsirkan sehingga secara intuitif perupa dapat terlebih dahulu mengetahui apa yang akan dilakukan oleh tangannya. Jadi perupa tidak lagi melihat tangannya sendiri, akan tetapi perupa lebih tertuju pada apa yang ingin ia buat dan ekspektasi pada saat karya sudah jadi.

b. Material Kertas Kalkir

Kertas Kalkir adalah jenis kertas yang memiliki struktur seperti kaca yang tembus pandang. Pengalaman perupa menggunakan Kertas Kalkir ini pada saat SMK ketika mata pelajaran Gambar Teknik. Kertas kalkir juga dapat digunakan

dalam pembuatan Seni Grafis, seperti namanya Kertas Kalkir (*Tracing Paper*) kertas ini juga berfungsi sebagai alat menjiplak desain ke medium grafis.

Perupa memilih dan memilah jenis kertas pada eksplorasi material dalam mata kuliah Studio Kriya, pada akhirnya perupa memutskan untuk menggunakan kertas kalkir sebagai material pembuatan figur *origami.* Kertas kalkir dipilih karena sifat kertas kalkir yang ketika dilipat, lipatan tersebut tetap pada posisinya dan tidak kembali, hal tersebut sangat mendukung pembuatan figur *Origami* di model apapun, terutama seperti pada bagian detail yang *simple* dan pada bagian tipis seperti bentuk sayap dan tanduk. Walaupun mudah sobek namun perupa bisa mengetahui ketahanan kertas kalkir secara intuitif karena hasil dari pengalaman melakukan eksplorasi material, kertas kalkir juga sangat kuat untuk menopang keseimbangan figur dari yang berukuran kecil hingga yang besar sekalipun. Ditambah warna dari kertas kalkir yang putih buram dan transparan mendukung figur menjadi lebih menambahkan kesan dramatis.

2. Seni Kertas Jepang

a. *Origami*

Origami berasar dari kata dalam bahasa Jepang, *Ori* berarti melipat dan *gami (kami)* berarti kertas, namun kata (kami) merupakan kata *homonim* yang berarti dewa. Secara garis besar *Origami* merupakan suatu kegiatan melipat kertas. *Origami* bisa menggunakan kertas apaun, akan tetapi ada juga beberapa *purist* (sebutan untuk para pengamal *Origami*) yang memiliki ketentuan dan aturan yang ketat pada *Origami*, salah satunya hanya kertas berbentuk bujur

sangkar yang boleh digunakan, dan tidak diperbolehkan menggunakan gunting dan lem.

Tidak seoranngpun yang mengetahui persis bagaimana, kapan, dan dimana *Origami* ditemukan. Beberapa ahli di bidang sejarah *Origami* berpendapat bahwa sejak ditemukannya kertas oleh T'sai Lun di Cina, *Origami* mulai dikenal. Kemudian ketika kertas mulai dikenal di Jepang, *Origami* turut ikut bersamanya. Sebagian besar ahli sejarah mengatakan bahwa *Origami* memang berasal dari Jepang. Hingga sekarang Jepang merupakan negara yang kuat mengembangkan seni *Origami*. (Irma Damajanti 2011).

Pada awalnya, fungsi *Origami* hanyalah sebagai pembungkus yang dikenal dengan istilah *tatou Origami*. Beberapa bentuk *Origami* tradisional dipakai dalam suatu acara keagamaan. Kemudian *Origami* berkembang menjadi sarana untuk bertata krama atau *reiho Origami* yakni seperti penghias pada kado maupun untuk benda perayaan. Akhirnya berkembang menjadi *yuhi Origami*, atau *Origami* yang bertujuan untuk bersenang-senang. *Yuhi Origami* populer dengan begitu cepat karena produksi kertas yang sudah maju dan berkembang, sehingga kertas menjadi barang yang mudah untuk didapatkan. Di Jepang terdapat legenda yang mengatakan bahwa seseorang yang membuat seribu *Origami* berbentuk bangau akan berumur panjang, Legenda ini populer kembali pada tahun 1955. etika Sadako Sasaki seorang gadis berusia 12 tahun yang mengidap leukimia selama dirawat di rumah sakit, Sadako mencoba membuat 1000 Origami bangau, namun Sadako meninggal dunia sebelum sempat menyelesaikannya. Karena peristiwa tersebut, Sadako dibuat menjadi sebuah monumen di Hiroshima's

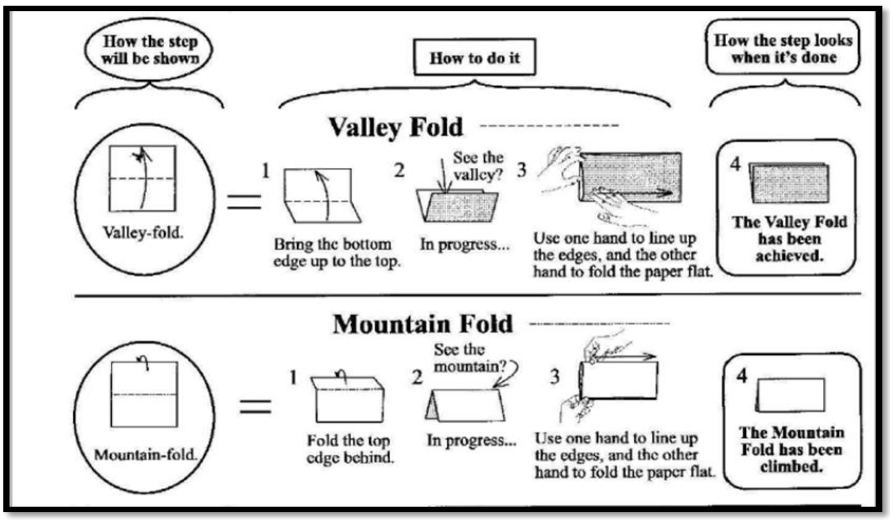
Memorial Park untuk mengenang dan menginspirasi, yang setiap tahunnya dihiasi dengan ribuan bangau kertas buatan anak-anak sebagai simbol perdamaian. (Irma Damajanti. 2011).

Gambar 11. Patung Sadako Sasaki. 2015. *http://neinvalid. ru*

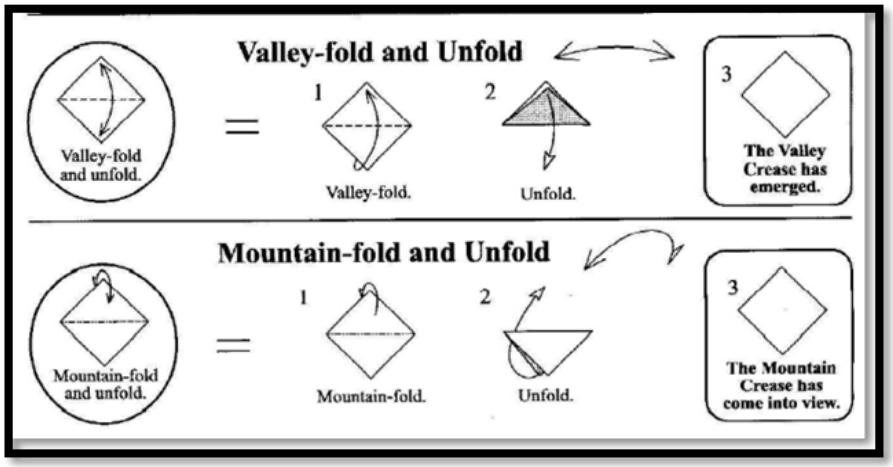
Prinsip dasar *Origami* sebenarnya hanyalah melipat kertas. Namun terdapat jenis yang beragam dalam penyebutanya. Dalam praktiknya hal tersebut berfungsi agar memudahkan seseorang untuk membuat *Origami*. Jenis-jenis lipatan dasar *Origami* yang perupa gunakan dalam membuat karya ini diantaranya: *Valley Fold, Mountain Fold, InsideReverse Fold, Outside Reverse Fold, Crimp, Waterbomb Base*, *Sink*, *Square Base*, *Petal Fold,* dan *Rabbit Ear*

1) *Valley Fold* dan *Mountain Fold*

Valley Fold (lipatan lembah) dan *mountain fold* (lipatan gunung) merupakan dasar dari *Origami*, karena pada dasarnya dalam *Origami* hanya terdapat lipatan ini, hanya saja akan terdapat keberagaman pola dan penyebutan untuk suatu pola lipatan.



Gambar 12. Jeremy shafer, *Origami ooh la la,* lipatan dasar 1. 2010.



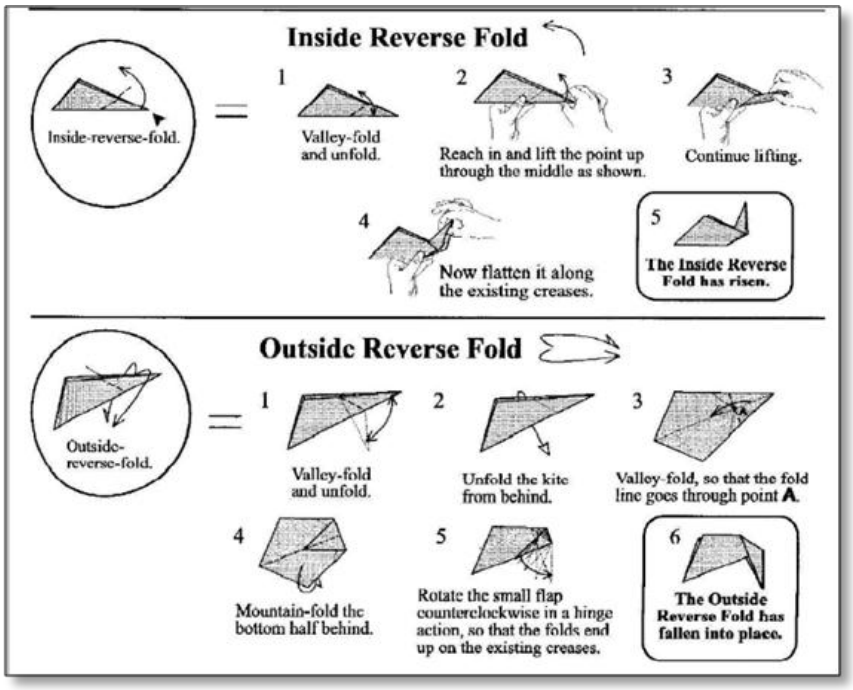
Gambar 13. Jeremy shafer, *Origami ooh la la* lipatan dasar 2, 2010.

Dalam *Origami* juga terdapat istilah fold-unfold lipat-buka lipatan, dalam operasionalnya teknik ini berfungsi sebagai pendukung dalam pembuatan *Origami*. Fungsinya mempermudah dalam melipat, membuat lipatan lebih rapih, dan mebuat garis bantu untuk batas.

2) *InsideReverse Fold* dan *Outside Reverse Fold*

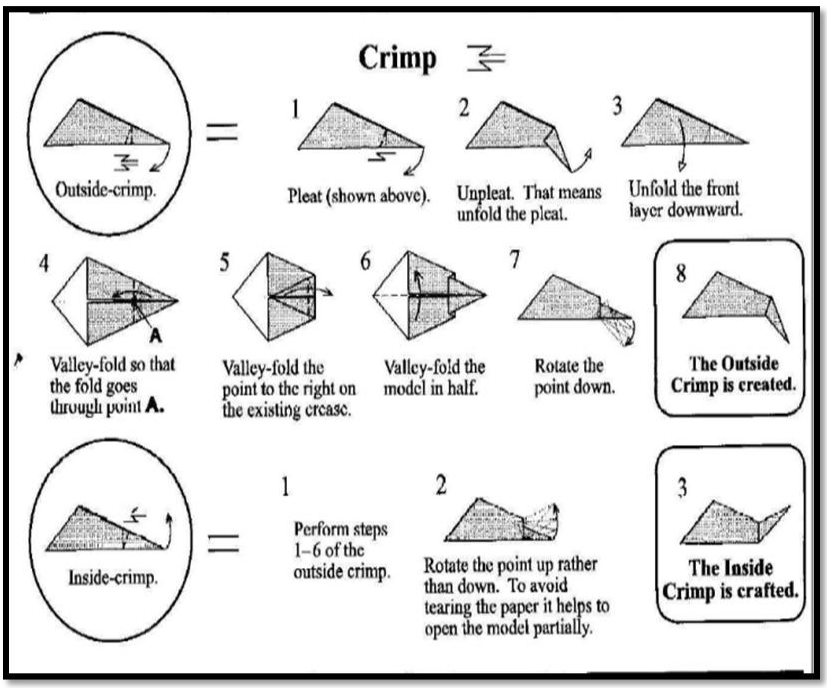
Inside reverse fold merupakan lanjutan pengembangan dari *valley fold* yang mana ujung runcing dilipat kedalam lembah dari *valley fold*, kemiringannya diatur sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan *outside reverse fold* adalah kebalikan dari

inside reverse fold. Lipatan ini biasa dipakai untuk membuat detail-detail figur,cakar, bagian kepala dan bahkan kuncian-kuncian.



Gambar 14. Jeremy shafer, *Origami ooh la la*lipatan dasar 3, 2010

3) Crimp

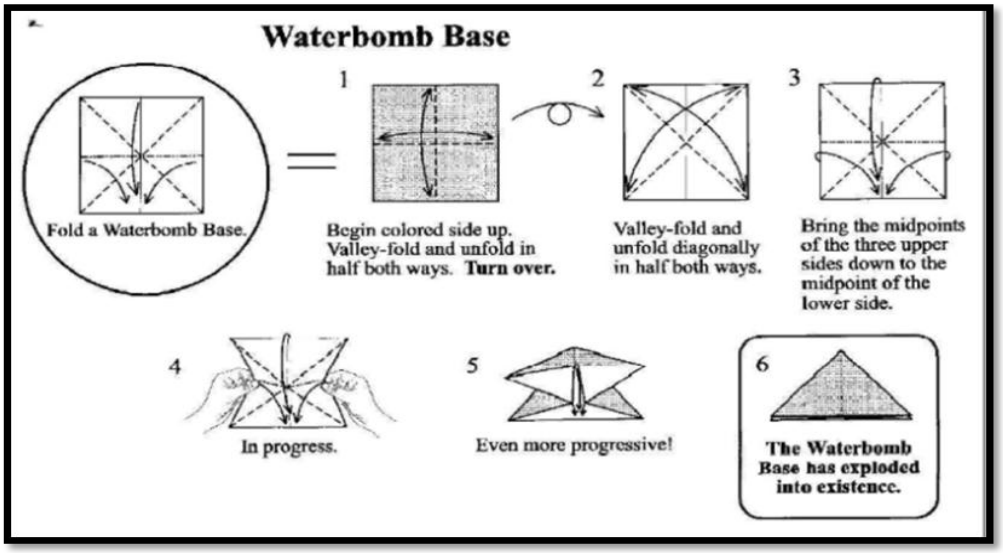


Gambar 15. Jeremy shafer, *Origami ooh la la*lipatan 4. 2010.

Crimp hampir mirip seperti *Inside reverse fold* dan *outside reverse fold* hanya saja terdapat satu langkah tambahan, yakni ketika sudah dilipat kedalam lembah kemudian buat jarak lalu keluarkan kembali, hingga menjadi seperti kerutan batas

4) Waterbomb Base

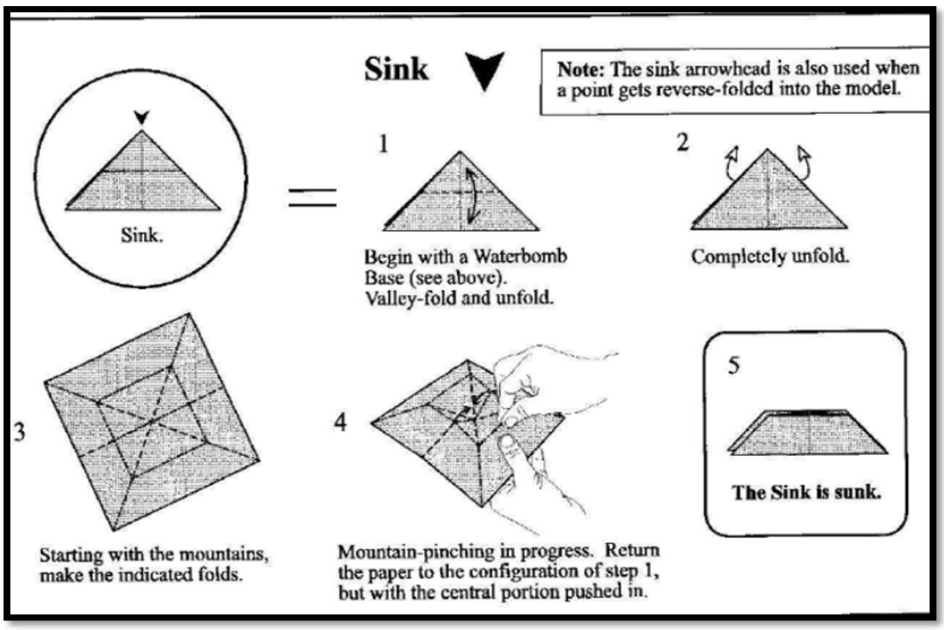
Waterbomb base merupakan lipatan dasar berbentuk segitiga dari kertas persegi, diawali dengan membuat 2 *valley fold* secara diagonal hingga terbentuk menyerupai X lalu kertas dibalik, kemudian buat *mountain fold* sekali lagi secara horizontal, selanjutnya ikuti garis lipatan yang telah ada.



Gambar 16. Jeremy shafer, *Origami ooh la la*lipatan 5, 2010.

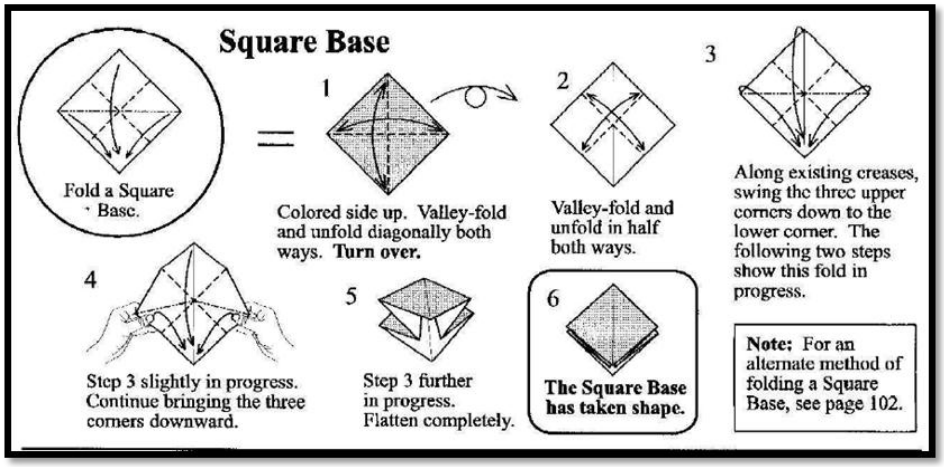
5) Sink

Sink merupakan pengembangan dari *waterbomb base*, diawali dengan melipat *waterbomb base* menjadi 2 bagian secara vertikal, kemudian bagian atas segitiga dilipat kedalam. Proses membuat *sink* cukup rumit, namun menghasilkan komponen yang kuat, cocok dipakai pada bagian-bagian kali pada figur karena sifatnya yang padat dan kuat.



Gambar 17. Jeremy shafer, *Origami ooh la la* lipatan 6. 2010.

6) Square Base

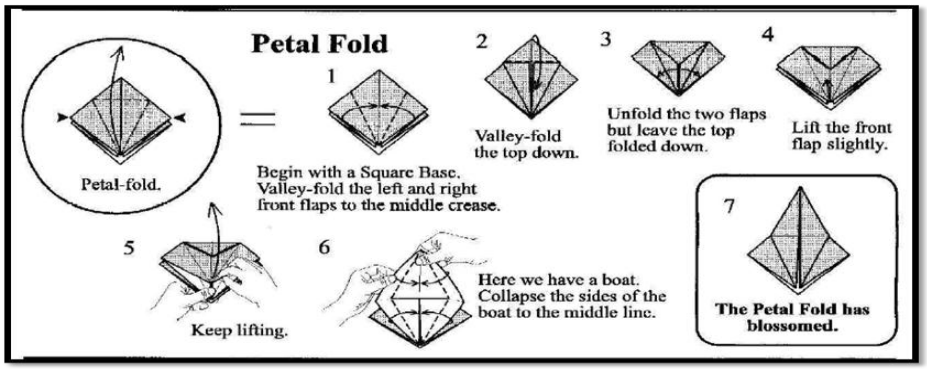


Gambar 18. Jeremy shafer, *Origami ooh la la* lipatan 7. 2010.

Square base mirip dengan *waterbomb base*, perbedaannya hanya pada posisi kertas, pada *square base* awal kertas dilipat dengan posisi seperti bangun belah ketupat. *Square base* merupakan modul lipatan dasar yang paling sering digunakan untuk membuat figur, karena lipatan dasar ini merupakan awal dari komponen dari sebagian besar modul untuk figur.

7) Petal Fold

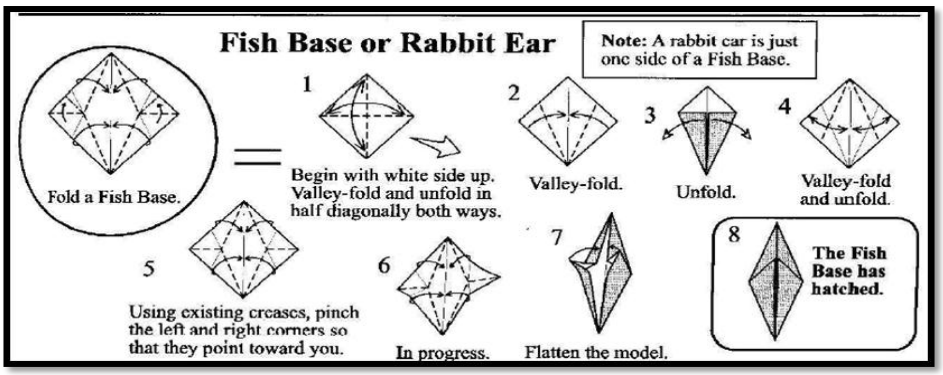
Petal fold merupakan pengembangan dari *square base*, *square base* dilipat menjadi 2 bagian secara vertikal sebagai garis batas, lalu bagian kanan dan kiri dilipat kebagian tengah lipatan dengan *valley fold*, setelah itu bagian atas juga dilipat ke bawah. Kemudian *unfold* semua lipatan hingga menjadi awal *square base*, dari garis yang sudah ada buka bagian bawah dari *square base* dengan mengikuti lipatan yang telah ada.



Gambar19. Jeremy shafer,*Origami ooh la la* lipatan 8. 2010.

Sama seperti *square base, petal fold* juga paling sering dipakai dalam pembuatan figur, *petal fold* merupakan lipatan dasar dari *Origami* bentuk *petal flower* yang merupakan komponen dasar pembuatan figur.

8) Rabbit Ear



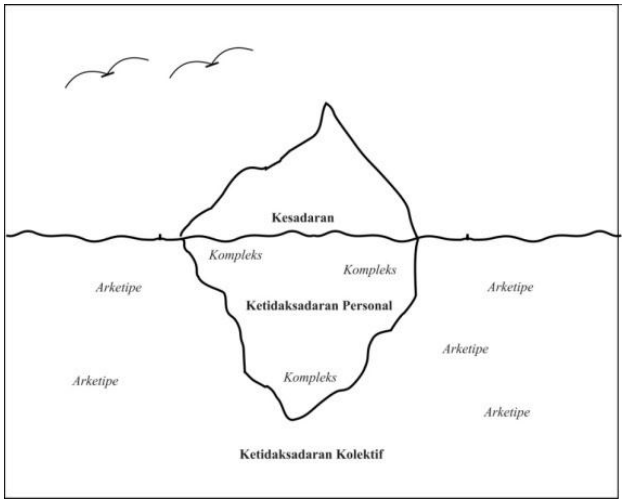
Gambar 20. Jeremy shafer, *Origami ooh la la* lipatan 9. 2010.

Membuat *Rabbit Ear* diawali dengan memposisikan kertas seperti bangun belah ketupat, lalu lipat secara horizontal hingga membentuk garis vertikal, kemudian semua sisi dilipat hingga garis *Origami*. Lipatan rabbit ear ini sering dialikasikan pada detail bagian-bagian figur, seperti pembuatan mata, sisik, kuku, dan sebagainya.

3. Sifat Manusia

a. Carl Gustav Jung

Carl Gustav Jung mengatakan bahwa manusia memiliki dua aspek yang membangun karakteristik individu, yakni ketidak sadaran personal, dan ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran personal berasal dari pengalaman individu. Sedangkan ketidaksadaran kolektif bersumber dari pengalaman bersama orang lain dan lingkungan. Konsep tersebut dapat disebut dengan teori gunung es, karena divisualisasikan seperti gunung es diatas samudera.



Gambar 21. Visualisasi teori Jung. Dok. Pribadi. 2015

Pada visusalisasi diatas, dalam gunung tersebut merupakan satu individu, dalam kaki gunung merupakan ketidaksadaran personal, dan diluar gunung

tersebut merupakan ketidaksadaran kolektif yang disana terdapat beragam arketipe. Arketip bersifat universal dan diturunkan dari generasi ke generasi. Arketipa menentukan cara masing-masing individu dalam memandang orang lain maupun lingkungan, dan bagaimana cara mereka merespon secara emosional. Jung tidak setuju pada teori tabula rasa, bahwa bayi lahir bagai kertas kosong yang siap dituliskan dari pengalaman hidupnya nanti. Menurut Jung, manusia dilahirkan sudah membawa pola tertentu yang bersifat laten dan generik untuk menghadapi dunia. Pola tersebut merupakan warisan keturunan dari orangtuanya dari generasi ke generasi. Hal itulah yang disebut arketipe.

Arketipe dipilih karena masing-masing figur kertas yang dibuat memiliki suatu jiwa dan pemberian karakter yang berbeda-beda, dan penggolongan sifat berdasarkan arketipe sesuai dengan konteks dari gagasan yang diangkat menjadi ide dalam berkarya.

Arketipe memiliki karakteristk yang beragam. Terdapat Arketipe ada yang positif dan ada pula yang negatif. Beberapa arketipe yang populer dan sering ditemukan diruang praktik psikoterapis, diantaranya

1) *The Lover*

   Arketipe ini berisikan seksualitas, keintiman, persahabatan, kasih sayang, kekeluargaan. *The lover* sangat menghargai keindahan fisik. Berusaha untuk menarik dilihat lawan jenisnya. The lover sangat takut kehilangan cinta, bahkan mereka sanggup berpura-pura menjadi orang lain agar mendapatkan cintanya.

2) *The Caregiver*

Memperhatikan, peduli, empati, menolong merupakan karakteristik arketipe ini. Lebih mementingkan kepentingan orang lain dibanding mementingkan diri sendiri, karena dengan mengabdikan diri kepada orang lain ia merasa bahwa dirinya bermakna dan memiliki eksistensi.

3) *The Shadow*

Setiap orang pasti memiliki sisi gelap dalam dirinya, itulah arketipe the shadow, arketipe ini membuat seseorang merasa tidak nyaman, sisi gelap tersebut dapat berupa dendam, kebencian, marah, iri, dengki, prasangka ketakutan, ketidakpercayaan diri. *The shadow* yang dikeluarkan dari seseorang kepada orang lain akan memunculkan perilaku agresif dan intimidatif, contohnya seperti *bullying*, tawuran antar pelajar, peperangan, dan semacamnya.

4) *Animus/Anima*

Arketipe ini berkaitan dengan maskulinitas dan feminitas yang terdapat pada masing-masing individu, misalnya, dibalik kesadaran seseorang sebagai laki-laki, tersembunyi sisi feminim yang tidak disadari, begitupun sebaliknya.

5) *The Mother*

Arketipe ini bersifat keibuan, seperti sifat mengasuh, melindungi, dan menyayangi.

6) *The Mentor*

Arketipe ini merupakan penasihat dan pemberi arahan.

7) *The Wise Old Man*

Arketipe ini merupakan kekuatan akan pengetahuan dan kebijaksanaan.

8) The Exploler

Karakteristik dari arketipe ini adalah keinginan kuat untuk menjelajah, mengenal dan mengalami hal-hal baru. Penjelajahan dari the exploler bukan hanya fisik saja, akan juga termasuk menjelajah ketika berfikir, bergerak dari satu paham ke paham lain. Arketipe ini tidak akan puas jika hanya mendengar cerita saja, ia lebih suka untuk mengalami dan merasakannya sendiri suatu pengalaman.

9) The Hero

The hero umumnya dilengkapi dengan fitur fisik yang kuat, berani menantang bahaya dan tegas ketika memilih mana yang benar dan mana yang salah. Selain fisik yang kuat, the hero juga memiliki mental yang tak tergoyahkan dan siap berkorban demi orang lain.

10) The Creator

The Creator merupakan pencipta, membuat dari yang sebelumnya tidak ada menjadi ada.

11) The Sidecick

The Sidekick adalah tangan kanan, atau bisa dikatakan sebagai teman andalan maupun pendamping setia. Arketipe ini tulus menemani dan mendampingi seseorang yang didampinginya, membantunya dalam kesulitan, dan berusaha menghindarkannya dari kesulitan.

12) The Entertainer

Arketipe yang selalu ingin menyenangkan orang lain lewat lagu, lelucon, atau hal-hal yang dapat menghibur. The *entertainer* sangat menikmati

kegembiraan orang lain yang ia hibur. Namun walaupun terlihat selalu tersenyum, terkadang the *entertainer* menutupi kesedihan dibalik senyumannya.

b. *Florence Littaeur*

Florence Littaeur dalam buku *Personality Plus* menjabarkan dan menjelaskan teori sifat manusia yang dicetuskan oleh Hippocrates, dimana dalam teori tersebut menyebutkan bahwa sifat manusia dibagi menjadi empat golongan, yaitu sanguinis, melankolis, koleris, dan plegmatis.

1) Sanguinis

Kepribadian sanguinis yang populer, mrupakan pribadi yang ekstrovert, pembicara, dan optimis. Ciri-ciri dari kepribadian sanguinis:Kepribadian yang menarik, suka berbicara, menghidupkan suasana, memiliki selera humor yang tinggi, pendengar yang baik tapi pengingat yang buruk, antusias dan ekspresif, periang dan penuh semangat, penuh rasa ingin tahu, lugu dan polos (tidak peka), hidup di masa sekarang, mudah berubah pikiran, berhati tulus, selalu kekanak-kanakan, memikirkan kegiatan baru, telihat hebat, kreatif dan inovatif, memiliki kekuatan untuk membuat orang lain mengikutinya, mudah berteman, mencintai orang, suka akan pujian, tak dapat diandalkan, bising, kadang berlebihan, tidak disiplin, tidak tenang, dapat dengan mudah meminta maaf dan memaafkan

2) Melankolis

Kepribadian melankolis merupakan pribadi yang introvert, pemikir, dan pesimis. Melankolis merupakan kebalikan dari sanguinis. Ciri-ciri dari kepribadian melankolis:Analitis, menanggapi apapun dengan serius, kreatif,

artistik atau musikal, filosofis dan puitis, menghargai keindahan, pemurung, memiliki perasaan yang sensitif, empati yang tinggi, suka berkorban, idealis, pendendam, berorientasi jadwal, tidak praktis, perfeksionis, selalu waspada dalam berteman, senang dan lebih nyaman berada dibalik layar untuk menghindar dari perhatian, mau mendengarkan keluhan dan bisa memecahkan masalah orang lain, sangat memperhatikan orang lain.

3) Koleris

Koleris dikenal sebagai pribadi yang kuat. Ciri-ciri dari kepribadian koleris diantaranya:Berbakat dalam memimpin, dinamis dan aktif, tak acuh, perlu akan perubahan, tidak berperasaan, bebas dan mandiri, puas diri, memancarkan keyakinan, mencari pemecahan praktis, berkembang karena saingan, tidak terlalu membutuhkan teman, biasanya selalu benar, unggul ketika keadaan sedang darurat.

4) Plegmatis

Plegmatis merupakan pribadi yang cinta damai, memiliki pembawaan ekstrovert, pesimis, dan merupakan pengamat. Ciri-ciri dari plegmatis:Rendah hati, mudah dalam bergaul, sabar, konsisten dalam hidup, penakut, simpatik dan baik hati, pintar menyembunyikan perasaan, egois, tidak tegas, bahagia menerima kehidupan, tidak suka menyinggung perasaan orang lain, pendengar yang baik, Selera humor yang tinggi, suka mengawasi orang disekitarnya, hanya melihat saja (penonton) ketika terjadi suatu peristiwa, memiliki rasa empati.

c. Charles Horton Cooley

Charles Horton Cooley (1977) berpendapat bahwa seseorang dapat menjadi subjek maupun objek. Maksudnya adalah, ketika manusia membayangkan dirinya menjadi orang lain didalam fikirannya. Teori Cooley ini disebut juga dengan istilah teori cermin diri, karena seolah-olah seseorang seakan sedang bercermin. Dasar pemikiran Cooley adalah bahwa seseorang dapat mengimajinasikan dan menggambarkan sebuah persepsi tentang dirinya didalam pikiran orang lain, dan hal tersebut dapat memengaruhi perilaku. Paham dri Cooley ini memiliki tiga elemen dasar.

1) Mengimajinasikan penampilan diri terhadap orang lain, seperti melihat diri pada cermin.
2) Membayangkan apa reaksi orang lain tentnag penampilan diri sendiri
3) Perasaan yang muncul, seperti bangga, kecewa, percaya diri maupun sebaliknya.

Ungkapan spontan merupakan penyaluran emosi melalui naluri atau insting kesaluran mata gerak naluri hidup, seperti berteriak, kesakitan, menangis, kegembiraan, itu semua merupakan suatu bentuk ungkapan. Seni sebagai ekspresi merupakan buah hasil dari ungkapan batin seniman yang dicurahkan kedalam karya lewat medium dan alat. Ketika seseorang sedang mengungkapkan emosinya, pada mulanya ia sadar bahwa mereka memiliki emosi, namun mereka tidak menyadari apa sebenarnya emosi itu. Ekspresi ataupun ungkapan estetika merupakan cabang psikologi sepanjang yang dipelajari dengan metode obyektif. Fakta estetika merupakan fakta jiwa, sebuah karya seni yang nampak/terlihat

nyata akan jauh berkesan di hati ketika seseorang mulai menghayatinya, baik bagi seniman maupun bagi penikmat seni (SD. Humardani, 1980: 11).

4. Representasi diri Sebagai Metafor Visual dalam Karya Seni Rupa

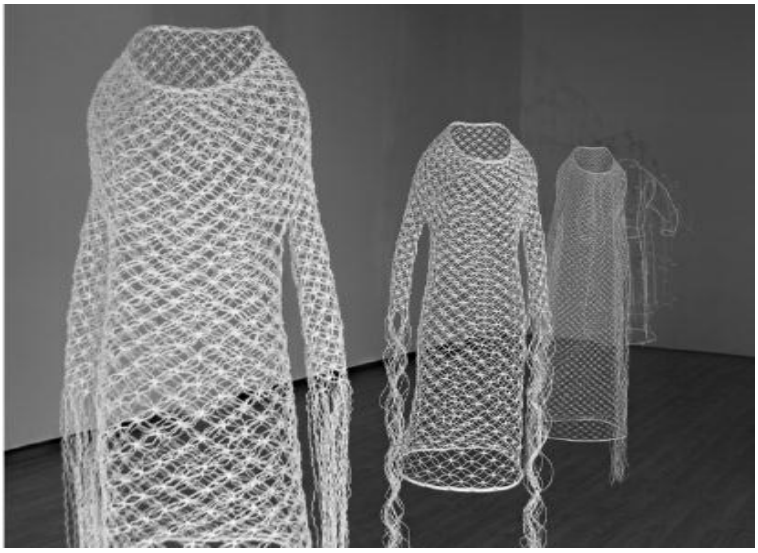
a. Pengertian metafor

Metafora dalam KBBI berarti pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan, misalnya tulang punggung dalam kalimat pemuda adalah tulang punggung negara, dapat diartikan bahwa metafora adalah suatu gaya bahasa untuk mengkiaskan suatu realitas dengan suatu yang lain. Sedangkan visual dalam KBBI adalah sesuatu yang dapat dilihat melalui indera penglihatan, jadi metafora visual adalah memvisualkan sebuah makna tertentu menjadi suatu bentuk nyata yang dapat dilihat. Dalam karya Seni Rupa metafor berarti merupakan representasi yang dibentuk menjadi sebuah wujud perwakilan suatu kiasan. Sebagai contoh karya Agus Suwage berjudul *Tolerance Wall*

Gambar 22. Agus Suwage, *Tolerance Wall*. 2014. *Nola. com*

Karya ini merupakan merupakan potret dirinya berskala besar hingga mencapai 15 meter, terbuat dari kaleng logam persegi panjang yang disusun menyerupai

susunan batu bata. Karya Suwage tersebut merupakan wujud pengalamannya sebagai mualaf, dalam kehidupannya terdapat kultur Tiongkok dan Jawa terlihat dari telinga, hidung dan matanya serta simbol speaker audio, yakni indra dualisme dalam masyarakat fundamentalis, ini juga merupakan metafor dari berbagai kepercayaan yang ada di Indonesia. Seperti Jawa, Kristen, Muslim, Hindu, Buddha, praktik animisme, dan upaya militerisme oleh rezim Soeharto pada 1967-1998. Terlihat bahwa Agus Suwage membuat karya menggunakan metafor untuk menceritakan pengalaman pribadinyanya. Selanjutnya adalah karya *Seeing Paper* oleh Nithikul Nimkulrat.



Gambar 23. Nithikul Nimkulrat, *Seeing Paper*. 2005.

Dalam karya *Seeing Paper* Nithikul membuat objek berbentuk pakaian wanita dengan menggunakan kertas yang dipintal menjadi benang, yang dijalin menjadi sebuah objek berupa pakaian. Konsep dari karya tersebut merupakan metafora dari sosok perempuan menjadi pakaian wanita. Karya *Seeing Paper* merupakan metafor sosok makhluk hidup yang berasal dari representasi diri dalam bentuk objek seni.

b. Representasi Diri sebagai Metafor Visual

Menurut KBBI representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang mewakili. Representasi berasal dari kata re yang berarti mengulang, presentasi yang berarti menyajikan, representasi merupakan suatu proses dimana pengalaman seseorang ketika melihat objek yang diproses melalui indera kemudian masuk kedalam akal, hasil dari proses tersebut adalah sebuah konsep/ide yang diungkapkan kembali, dapat disimpulkan bahwa representasi adalah suatu proses pemaknaan ulang suatu objek ataupun peristiwa yang maknanya berbeda-beda tergantung bagaimana seseorang menngungkapkannya.

Representasi diri dilakukan oleh perupa dalam berkarya, karya yang dibuat sebagian besar terinspirasi dari tokoh imajinatif dalam film, apa yang menarik bagi perupa dalam tokoh tersebut direpresentasikan kembali kedalam figur-figur yang dibuat, dalam melakukannya perupa memvisualkan figur dengan metafora dirinya yang membuat masing-masing figur tersebut memiliki karakter sebagai perwakilan figur perupa. Figur berjudul Aku berwujud sosok manusia yang menggunakan rok dan topi khas penyihir.

Figur Penyihir ini adalah wujud dari representasi diri perupa dengan menggunakan metafor visual, perupa diwujudkan sebagai sosok penyihir karena perupa menganggap kemampuan berkarya yang dimilikinya adalah sebuah sihir, memanipulasi kertas dua dimensi menjadi bentuk tiga dimensi.

Gambar 24. Figur Aku. Dok. Pribadi. 2016

Selanjutnya San. Figur ini merupakan wujud figur kucing dengan ekor berjumlah 3, ukurannya sangat kecil namun detail dan merupakan jenis kucing domestik.

Gambar 25. Figur San. Dok. Pribadi. 2016

Kucing adalah hewan kesukaan perupa. Karena perupa sudah dekat dengan kucing dan memeliharanya sejak Sekolah Dasar dulu, Kucing di saat ini merupakan keturunan dari kucing yang dahulu di pelihara oleh perupa ketika Sekolah Dasar, walaupun di pelihara namun kucing-kucing tersebut tidak diperbolehkan masuk kedalam rumah oleh ibu, sehingga perupa membuat figur San ini sebagai sosok pengganti didalam rumah yakni metafor visual kucing peliharaan perupa.

5. Seni Kontemporer

Secara bahasa kata kontemporer sendiri berasal dari "co" (bersama) dan "tempo" (waktu), sedangkan menurut *oxford dictionary* (1994, 253) kontemporer adalah *living or occouring at the same time, dating from the same times.* Kedua pengertian tersebut bermakna serupa, sehingga dapat dikatakan bahwa seni kontemporer adalah aktifitas berkesenian dan karya Seni Rupa pada saat ini (Saidi, 2008, h 17).

a. Karakteristik

Seni Rupa kontemporer yang eklektik dan plural terbuka bagi setiap medium dan material. Seni kontemporer yang eklektik tersebut berpotensi menampung karya-karya Seni Rupa lain karena dalam Seni Rupa kontemporer terdapat pengaburan batas klasifikasi antara seni yang berbasis material dan keterampilan seperti: "keramik, gelas, logam dan kayu yang tumbuh dari trayek gerakan Art and Craft 34 Movement di Inggris yang merupakan reaksi dari Revolusi Industri Barat semenjak abad 18" (Irianto, 2014, h 11). Dengan

pemahaman inilah perupa membawa seni mengolah kertas *Origami* dan kirigami ke dalam ranah seni kontemporer melalui Seni Instalasi.

b. Muatan Seni Kriya dalam Seni Kontemporer

Dalam karya ini perupa mengawalinya dengan Seni Kriya berkaitan dengan teknik keterampilan tangan yang digunakan berkaitan dengan *material thinking* yakni menggunakan bahan semaksimal mungkin, sedangkan konteks yang ingin diangkat adalah sebuah ekspresi diri yang merupakan permasalahan pribadi, bagian figur kertas merupakan bentuk Seni Kriya yang pasif dan kurang menggambarkan apa yang menjadi tujuan penciptaan, sehingga perupa memilih Seni Instalasi untuk menyajikan figur-figur yang dibuat, Seni Instalasi lebih dapat menggambarkan apa yang diinginkan, karena dalam Seni Instalasi terdapat suatu kebebasan sehingga membuat karya tidak terkekang. Dengan atap Seni Rupa kontemporer, perupa menghilangkan batasan antara Seni Kriya dan seni murni dengan menggunakan Seni Instalasi.

c. Seni Kontemporer Berbahan Kertas

Seni dengan menggunakan bahan kertas juga dapat diaplikasikan dalam ranas Seni Rupa Kontemporer, seniman Ario Kiswinar Teguh membuat karya berupa bajai dengan ukuran 1:1. Dibuat dengan menggunakan bahan dasar kardus yang dibentuk dan dirakit sedemikian rupa hingga menjadi objek bajai.

Gambar 26. Ario Kiswinar Teguh, Bajai. *http://static. kvltzine. com*

Selanjutnya adalah Li Hongbo seniman kertas asal Cina yang bereksperimen pada kertas, dia menganggap bahwa kertas adalah media yang tak terbatas untuk dibuat kreasi, salah satu karyanya yang terkenal adalah karya berjudul *Paper*,

Gambar 27. Li Hongbo, *Paper*. 2010. *http://media. vocativ. com/*

Paper sendiri merupakan sebutan Hongbo bagi karyanya yang berupa patung kertas elastis, patung kertas buatan Hongbo seperti terbuat dari tumpukan kertas terkait yang dapat ditarik

Gambar 28. Li Hongbo, *Paper*. 2010. *http://media. vocativ. com/*

6. Seni Instalasi

Kata instalasi berasal dari bahasa inggris *installation yang* berarti memasang. Seni Instalasi adalah seni yang didalam praktiknya terdapat unsur memasang, merangkai, dan menyatukan objek-objek estetis yang disusun sedemikian rupa hingga menggambarkan maupun menyimbolkan suatu makna tertentu. Seni Instalasi dipilih karena dapat membuat susunan figur menjadi satu kesatuan dan saling bersinergi, baik secara estetik maupun secara konteks. Secara estetik, Seni Instalasi dapat menghadirkan ruang, komposisi, dan harmonisasi dari figur-figur yang dianggap dapat merujuk pada suatu konteks tertentu, yaitu representasi diri yang diwujudkan dalam metafora visual perupa.

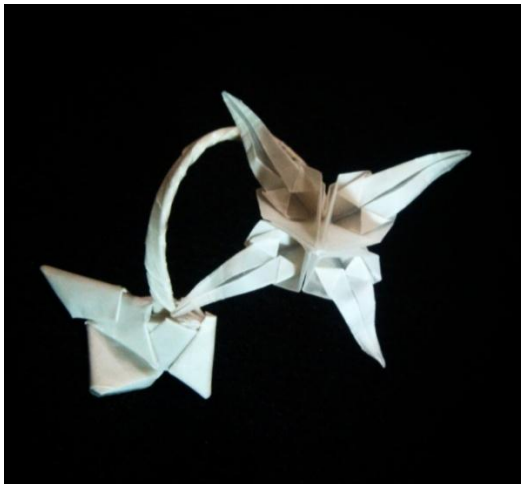
Sipho Mabona dalam karya Seni Instalasinya yang berjudul *Bearly Surviving* membuat *Origami* beruang kutub yang disusun sedemikian rupa diatas *base* yang berbentuk seperti bongkahan es.

dari sosok teman yang dipertemukan dengan perupa pada saat kelas 1, dia bernama Nanda dan memiliki banyak kesamaan dengan perupa, karena hal tersebut hubungan pertemanan perupa dengan Nanda menjadi semakin dekat. Untuk pertamakalinya perupa memiliki teman, bukan sosok Je atau origami, melainkan teman asli.

4) Nilai Reflektif

Teman andalan adalah seseorang pendamping setia yang tulus menemani dan membantunya dalam kesulitan.

16. Figur Imajinatif 16



Gambar 67. Figur bunga awal. Sumber: Dokumentasi pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur ini merupakan wujud perupa dalam dunia nyata, berbentuk bunga dengan 4 kelopak dan memiliki pondasi. Bentuk figur simetris yang menggunakan modul B sebagai bunga utama, dan modul C pada bagian pondasi. Bentuk menjadi

bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis figur dengan karakter bentuk bunga kuncup memiliki karater arketip self menurut Jung (2016, 72), karena figur ini merupakan metafora dari diri perupa.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Perupa mengambil bentuk bunga sebagai representasi dirinya karena sejak kecil perupa sangat menyukai bunga, dan disekitar pekarangan rumah banyak sekali tanaman bunga yang dikembangbiakkan oleh ibu, ditambah nama tengah perupa ³. X V X P D ´ \ D Q J M X J D Meranda Viswa Lupe Yanda ada jenjang kelas 2 SMK, perupa mulai dapat berbaur dan akrab dengan-teman di kelas diwakilkan oleh bunga yang mulai tmubuh. Menjabat sebagai bendahara kelas membuat perupa mudah dan terbantu untuk berkomunikasi.

4) Nilai Reflektif

Membaur dengan lingkungan terasa sulit bagi sebagian orang, namun dengan sedikit perubahan dan mencoba untuk membuka hati, akan menjadi suatu perubahan untuk menjadi pribadi yang dapat membaur dalam lingkungan dengan baik.

17. Figur imajinatif 17

Gambar 68. Figur bunga fase-2, sedok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur imajinatif ini merupakan evolusi dari figur sebelumnya, masih berbentuk bunga namun dibuat lebih tinggi dan besar. Tambahan pondasi semacam tonggol dan kelopak bunga sebelumnya berubah menjadi bunga kuncup yang besar di atasnya. Bentuk figur simetris, terdiri dari 2 buah modul B pada bagian bunga utama, serta modul C yang di kempiskan pada bagian tangkai. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis figur dengan karakter bentuk bunga kuncup yang memiliki karater arketip self menurut Jung (2016, h.72), karena figur ini merupakan metafora dari sosok perupa.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini merepresentasikan perupa yang sudah jauh lebih berkembang sebagai bunga. Perupa yang pada saat itu berada di jenjang kelas 3 SMK sudah menentukan pilihan untuk melanjutkan kuliah dan ingin menjadi guru seni, dan orang tua perupa pun memberi kebebasan untuk memilih apa yang disuka Ketika di sentuh figur ini terguncang yang merupakan representasi perupa yang ingin sens akan beberapa hal.

4) Nilai Reflektif

Perubahan ke arah yang positif perlu dilakukan untuk kelanjutan hidup yang lebih baik. Bagaimanapun bentuknya bunga akan selalu menghadap keatas yang membuat perupa termotivasi agar terus percaya diri.

18. Figur imajinatif 18

Gambar 69. Figur Bintang, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Terdiri dari dua buah figur serupa bintang segi 5, satu figur memiliki wajah, figur lain tidak. Bentuk figur simetris menggunakan 5 buah modul B untuk susunan 1 figur bintang. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga tak tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis Jung (2016, h.69), bentuk figur binatang ini termasuk dalam karater arketip the sidekick menurut karena figur ini merupakan sosok teman andalan.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur kali ini berbentuk 2 jenis bintang segi lima. Yang pertama merupakan bentuk bintang modifikasi menjadi seperti makhluk hidup yang memiliki ekspresi wajah datar seakan bersedih. Walaupun terlihat bersedih berpose seperti sedang bahagia sedangkan yang kedua masih berbentuk bintang biasa. Kedua figur mewakilkan kisah ketika perupa mengikuti tes masuk perguruan tinggi SNMPTN, bersama Ridho, sahabat perupa memilih untuk masuk jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta, Saat pengumuman tes, ternyata hanya perupa saja yang lolos, sedangkan Ridho tidak, disaat itu perupa sangat bingung entah harus senang, atau sedih, dari sini perupa mulai khawatir bagaimana kelanjutan dunia perkuliahan dan takut akan sendiri lagi.

4) Nilai Reflektif

Teman yang baik bukan hanya sekedar canda dan tawa, akan hadir juga dapat berbagi cerita tentang masalah dan kesedihan.

19. Figur imajinatif 19

Gambar 70. Figur bunga fase ke-3 dengan Pedang dan senapan, (dok pribadi. 2016)

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Berbentuk bunga setengah mekar, figur ini merupakan evolusi dari figur imajinatif 16, perubahannya terdapat pada kelopak bunga yang sudah mekar, terdapat tangan kiri yang sudah sempurna dan tangan kanan yang masih dalam pertumbuhan, serta pengokohan pada bagian pondasi. Masih memiliki tangan kiri dengan 5 jari, dan di sisi kanan terdapat semacam tangkai, membawa senjata berupa pedang dan senapan. Bentuk figur simetris, menggunakan modul B pada bagian kepala, modul A pada bagian tangan, dan modul C yang dikempiskan untuk bagian tubuh. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami

Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk ini memiliki karater arketip the hero menurut Jung (2016, h. 65), karena figur ini merupakan metafora dari sosok perupa yang menjadi pahlawan bagi diri sendiri.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini merupakan metafora visual perupa ketika baru masuk lingkungan Seni Rupa UNJ, suasananya benar benar berbeda membuat perupa menjadi sangat siaga, ketakutan dan trauma di masa lalu sebelum SMK pun kembali ditambah dengan suasana berkabung karena kenyataannya Ridho tidak lolos masuk jurusan Seni Rupa, kedua hal tersebut membuat perupa sangat depresi dan bingung. Figur ini terlihat membawa pedang, yang merupakan ekspresi sikap siaga yang perupa tujukan, tidak hanya pedang, bahkan figur ini juga memiliki senapan laras panjang.

4) Nilai Reflektif

Mempersiapkan segala sesuatu sebelum memulai apapun adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan.

20. Figur imajinatif 20

Gambar 71. Figur Wyvern, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur yang berdiri pada 2 kaki, mamiliki sepasang sayap dan ekor panjang seperti tali. Bentuk figur simetris, menggunakan 7 buah modul, 2 buah modul B sebagai kaki, 1 buah modul A untuk bagian tubuh, 1 buah modul B untuk kepala, 2 buah modul A untuk sepasang sayap, dan modul C pada bagian ekor. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, terdapat bagian yang dapat dilepas yakni ekor.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur antropomorfis dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karater arketip the sidekick menurut Jung (2016, h.69), karena figur ini merupakan sosok teman andalan yang setia.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur berwujud naga tanpa tangan ini adalah metafora visual dari sahabat perupa yakni Ridho. Sama tahun awal di lingkungan kampus perupa bertemu

berbaur dengan Seni Rupa. Perupa selalu bertemu dengan Ridho ketika jam kuliah sudah usai ataupun ketika istirahat. Perupa dan Ridho memiliki kekurangan dan kelebihan yang tidak dimiliki masing-masing, oleh karena itu selalu dapat saling melengkapi satu sama lain

4) Nilai Reflektif

Dalam menjalin hubungan pertemanan tidak memandang hanya dari sisi baik atau buruknya, yang terpenting dapat menerima dan saling ingin bertemu satu sama lain.

21. Figur imajinatif 21

Gambar 72. Figur Pistol, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Berbentuk pistol lengkap dengan peluru dan lubang peluru. Bentuk figur simetris, menggunakan modul B yang dimodifikasi sedemikian rupa. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur antropomorfis dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karater arketip the entertainer menurut Jung (2016, h.70-71), karena merupakan perwujudan dari game yang sering perupa mainkan.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Berbentuk pistol yang merupakan metafora visual dari game online yang baru saja perupa unduh pada akhir tahun 2022, game tersebut adalah Elsword, yang menceritakan kisah kesatria melawan kegelapan. Pertama kalinya perupa memainkan game online dan langsung tertarik karena style bentuk gambar pada tokoh dan jalan ceritanya mirip sekali dengan game favorit perupa.

4) Nilai Reflektif

Bermain game memang menyenangkan, akan tetapi harus mengetahui batasan batasan agar tidak terlena dalam dunia game

22. Figur Imajinatif 22

Gambar 73. Figur metafora Nanda, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur ini merupakan evolusi dari bentuk figur 14, dalam figur 14 berbentuk paus, namun kini berubah menjadi bentuk antropomorfis yang menggendong lumba-lumba seperti tas. Bentuk figur simetris, menggunakan 7 buah modul, 2 modul A untuk sepasang kaki, 2 Bodul B untuk sepasang tangan, 2 modul B untuk bagian tubuh dan kepala, serta 1 modul A sebagai tas. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga tas ini tidak dapat dilepas kembali, namun bagian tas Lumba-lumba masih dapat dilepas.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur antropomorfis dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karater arketip the sidekick menurut Jung (2016, h. 69-70), karena figur ini merupakan sosok teman andalan.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini masih tetap metafora visual dari teman perupa yakni Nanda, walaupun sudah lulus SMK namun masih tetap selalu bertemu di setiap akhir pekan untuk membahas berbagai hal maupun hanya untuk berhaha-hihi. Hal ini tersebut membuat rasa kesepian perupa ketika di kampus terobati, bersama Ridho dan Nanda perupa sering menjelajah dan kadangkala bertingkah seperti anak kecil.

4) Nilai Reflektif

Apapun yang terjadi, ikatan pertemanan akan selalu ada jika kedua belah pihak masih saling berkomunikasi dan selalu berkeinginan untuk bertemu.

23. Figur imajinatif 23

Gambar 74. Figur kelabang, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur dengan kaki berjumlah banyak, dengan sepasang kaki depan yang berukuran lebih besar. Tersusun dari modul A yang disambungkan sejumlah 10 buah, dengan 1 modul berukuran besar sebagai tubuh paling depan, dan modul C pada bagian kepala. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis figur kelabang ini memiliki karater arketip the shadow menurut Jung (2016, h. 54-55) yang merupakan sisi gelap dari perupa.

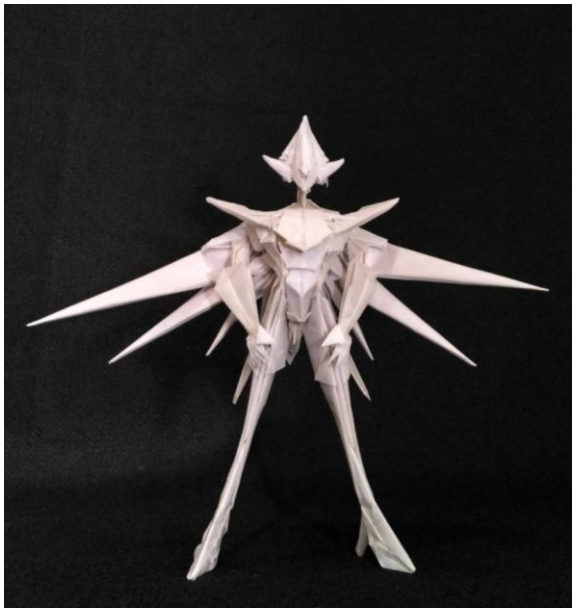
3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Berbentuk kelabang sosok mengerikan yang merupakan metafora visual dari sesuatu buruk yang sedang dialami perupa hingga saat ini, karena hal ini perupa merasa bingung dan minder, serta memiliki keinginan untuk selalu berada di rumah.

4) Nilai Reflektif

Setiap orang pasti memiliki rahasia yang tidak ingin diketahui oleh siapapun

24. Figur Imajinatif 24



Gambar 75. Figur metafora Faidok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk :

Berbentuk figur antropomorfis yang dimodifikasi dengan karakter binatang purba dan tambahan sepasang sayap tajam dipunggungnya. Bentuk figur simetris, keseluruhan figur ini menggunakan 8 buah modul A, 4 buah sebagai tangan dan kaki, 2 buah untuk sepasang sayap, serta 2 buah utnuk bagian tubuh dan kepala. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik origami modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga karya tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur antropomorfis dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karakter arketip the hero menurut Jung (2016,

h.65-66), karena figur ini merupakan metafora dari sosok Faiz yakni teman perupa. Bagi perupa Faiz merupakan sosok pahlawan.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Metafora visual dari sosok Faiz adalah bentuk robot berdasarkan referensi superhero. Superhero dipilih karena perupa menganggap sosok Faiz demikian. Kehidupan perupa sebagai mahasiswa menjadi sekian baik ketika bertemu dengan Faizia berjasa membuat perupa menjadi lebih nyaman bergaul diantara teman-teman.

Perupa seperti dipertemukan oleh sosok kakak. Setelah sebelumnya kehilangan sosok tersebut. Faiz sudah perupa anggap seperti kakak sendiri karena ketika bersamanya perupa merasa aman dari ketakukan dan kepanikan

4) Nilai Reflektif

Seseorang dapat menjadi pahlawan bagi siapapun, baik bagi untuk diri sendiri maupn orang lain, jika seseorang memilikimemiliki mental yang tak tergoyahkan dan siap berkorban demi orang lain

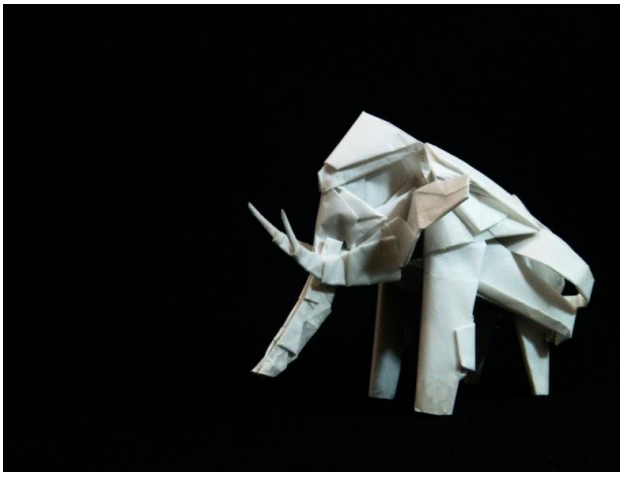
25. Figur Imajinatif 25

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur berkaki empat memiliki kepala yang besar berbelalai dan terdapat gading. Figur serupa gajah berukuran sedang dengan keseimbangan simetris, keseluruhan figur ini dirangkai dari 6 buah modul B, 4 buah modul untuk bagian

kaki, 1 modul untuk bagian tubuh, dan 1 modul untuk bagian kepala. Paduk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik origami modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali.



Gambar 76. Figur Mamoth, (dok pribadi. 2016

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur gajah dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karater arketip Love at first sight menurut Jung (2016, h.72), karena figur ini merupakan perwujudan bentuk cinta untuk seseorang yang disukai perupa pada pandangan pertama.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini merupakan metafora visual dari seseorang yang disukai perupa, bentuk gajah dipilih karena sifat gajah yang memiliki daya ingat luar biasa. Hal yang perupa sukai dari dirinya adalah pada saat ketika bertemu, bagaimana cara dia berbicara sangat hati-hati agar tidak salah bicara, kemudian tentang bagaimana dia memberi nama pada setiap alat tulisnya, ketika bermain gelembung sabun

bersama, serta gambarnya yang sangat imut, hal tersebut membuat perupa terus mengingatnya. Walaupun demikian perupa tidak melakukan pendekatan samasekali, karena perupa sadar akan diri yang masih memiliki kekurangan disanasini.

4) Nilai Reflektif

Untuk saat ini cinta tidak harus berhasil memiliki, namun jika waktunya sudah tepattidak ada salahnya sebelum mencoba.

26. Figur Imajinatif 26

Gambar 77. Figur metafora Ibu Cuk pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur ini dapat berdiri dengan kedua kakinya yang besar, terdapat kepala yang besar serta ekor panjang, namun tangan figur ini lebuh kecil. Figur berbentuk Tyranosaurus berukuran besar dengan keseimbangan simetris.

Keseluruhan figur ini dirangkai dari 8 buah modul B untuk kaki dan tangan, 2 buah modul A untuk bagian tubuh, 1 buah modul C untuk ekor, dan 3 buah modul B pada bagian kepala. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sanga dalam menggunakan teknik origami modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali, namun bagian tangan figur masih dapat dilepas.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur Tyranosaurus dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karakter arketip the wise old man menurut Jung (2016, h. 62-63). Figur ini merupakan metafora dari sosok Ibu Cut yakni dosen perupa. Bagi perupa Ibu Cut merupakan sosok Arketi yang memiliki kekuatan akan pengetahuan dan kebijaksanaan.

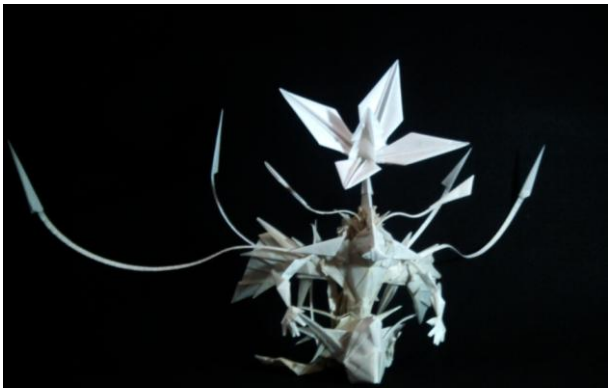
3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Metafora visual dari sosok Ibu Cut adalah bentuk Dinosaurus jenis Tyranosaurus. Tyranosaurus ini dipilih karena pada awalnya perupa menganggap Ibu Cut adalah sosok yang menyeramkan, karena banyak rumor yang mengatakan demikian, akan tetapi sebenarnya Ibu Cut adalah dosen yang sangat perhatian kepada mahasiswanya. Disamping mengajar beliau juga mendidik akan nilai-nilai kehidupan.

4) Nilai Reflektif

Perupa mengerti satu hal, agar tidak selalu memperhatikan hal-hal yang bersifat propaganda sebelum terbukti kebenarannya.

27. Figur imajinatif 27



Gambar 78. Figur bunga fase-4, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur ini merupakan evolusi dari figur 19, bunga berevolusi menjadi lebih besar, memiliki sepasang tangan lengkap dengan kuntum bunga yang mekar sempurna, persenjataan yang ada diubah mejadi pedang dan tentakel lebih mudah bergerak. Keseluruhan figur ini menggunakan 4 buah modul A untuk bagian tangan, 5 buah modul B untuk menyusun tubuh, serta 2 buah modul B pada bagian kepala bunga. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik origami modular tanpa lem sehingga bagian-bagian tertentu dapat dilepas.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis bentuk figur berbentuk dengan karakter bentuk purba ini memiliki karater arketip the caregiver menurut Jung (5-23), karena figur ini merupakan metafora dari perupa yakni yang sudah lebih terbuka. Perupa yang sudah terbuka cenderung sangat suka menolong dan berbagi dengan

mengabdi perupa merasa hidupnya lebih bermakna, contoh pengabdian yang dilakukan diantaranya seperti mendengarkan dengan sabar, jarang mengkritik, mencoba untuk memahami dan tidak menghakimi, serta selalu optimis dan positif.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini merupakan metafora visual dari perupa yang jauh lebih berkembang pada tahun-2 berada di Jurusan Seni Rupa. Perupa sudah dapat sedikit terbuka pada beberapa orang, pedang tentakel yang ada merepresentasikan kepribadian perupa yang lebih open minded dan fleksibel. Banyak orang yang menganggap bahwa perupa adalah orang yang sombong, cuek, terlihat acuh, namun perupa tidak menghiraukannya karena bukan seperti itu yang sebenarnya terjadi, walaupun demikian perupa menjalani hari-hari dengan normal dengan sedikit tekanan.

4) Nilai Reflektif

Sebaiknya jangan langsung menyimpulkan sepihak tentang seseorang, jika tidak mengerti apa yang sebenarnya terjadi,

28. Figur Imajinatif 28

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur ini berbentuk angsa dengan aksen purba yang sedang berpose mengepakkan sayapnya, dapat berdiri memakai kedua kaki dengan kepala menghadap keatas

Keseluruhan figur ini menggunakan 5 buah modul B untuk membuat tubuh dari kepala hingga pangkal ekor, sedangkan ekor menggunakan 1 buah modul C, untuk kaki menggunakan modul A, sepasang sayang menggunakan 2 buah modul A. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga kaki tidak dapat dilepas kembali, namun masih ada bagian sayap yang dapat dilepaskan.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis figur Zoomorfis dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karater arketip the entertainer menurut Jung (2016, h. 771), karena figur ini merupakan bentuk dari kebahagiaan dan cara perupa menghibur diri.

Gambar 79. Figur kebebasan, dok pribadi. 2016

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini merupakan metafora visual perupa ketika bernyanyi dan mendengarkan musik, karena merupakan hal yang disukai perupa. Selain membuat origami, dengan bernyanyi perupa juga dapat mencurahkan emosi dan

berekspresi Perupa jarang sekali menunjukkan ekspresi ketika berada pada lingkungan luar, namun pada kenyataannya perupa adalah orang yang sen berbicara dan ekspresif namun hanya ketika perupa sedang sendiri atau dengan orang-orang tertentu saja.

4) Nilai Reflektif

Kebahagian bisa didapat sekalipun hanya dengan cara sederhana, yang terpenting hal tersebut tidak mengganggu orang lain.

29. Figur imajinatif 29

Gambar 80. Figur rasa takut, dok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

figur ini merupakan bentuk lain dari figur imajinatif 28 terdapat perbedaan ekor yang lebih lurus, kepala yang menunduk, dan sayap digantikan dengan sepasang tangan. Keseluruhan figur ini menggunakan 8 buah modul B untuk bagian kaki dan tangan, 1 modul A untuk bagian tubuh, 2 modul C pada bagian

leher dan ekor, serta 1 modul B untuk bagian kepala. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis figur dengan karakter bentuk binatang purba ini memiliki karater arketip self menurut Jung (2016, h.72), karena figur ini merupakan metafora dari sosok perupa ketika sedang merasa takut.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini merupakan metafora visual ketika berjalan ataupun melewati kerumunan orang. Perupa merasa canggung dan paranoid serta beranggapan jika kerumunan orang tersebut sedang membicarakan perupa. Penyebab ini terjadi disebabkan kenangan ketika perupa masih di bangku SMP, ketika banyak orang yang seringkali membicarakan hal negatif kepada perupa. Bahkan figur ini memiliki mekanisme pertahanan seperti cicak, yakni melepas ekornya ketika dalam bahaya.

4) Nilai Reflektif

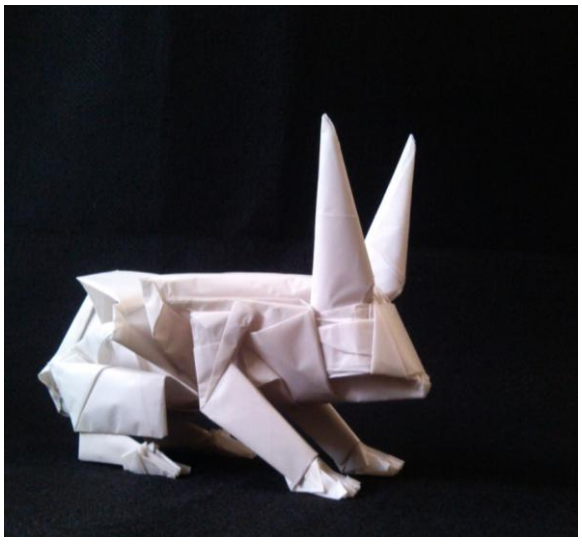
Setiap masalah yang berkaitan ketakutan tidak akan selesai jika hanya lari dari kenyataan, masalah harus dihadapi bukan dihindari.

30. Figur imajinatif 3 0

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur berkaki empat dan bertelinga panjang berukuran besar yang merupakan sosok kelinci. Bentuk figur simetris, keseluruhan figur menggunakan 1 buah modul A untuk keseluruhan tubuh, 4 buah modul B untuk telapak kaki dan 2 buah modul C untuk bagian telinga. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular dengan finishing menggunakan lem super, sehingga rakitan tidak dapat dilepas kembali. Terdapat artikulasi pada bagian telinga yang dapat bergerak bebas.



Gambar 81. Figur metafora Ibu Nana, dok pribadi. 2016

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis figur kelinci ini memiliki karater arketip the mentor menurut Jung (2016, h. 612), karena figur ini merupakan metafora dari sosok Ibu Nana yakni dosen pembimbing perupa yang berlaku sebagai konsultan dan penasehat.

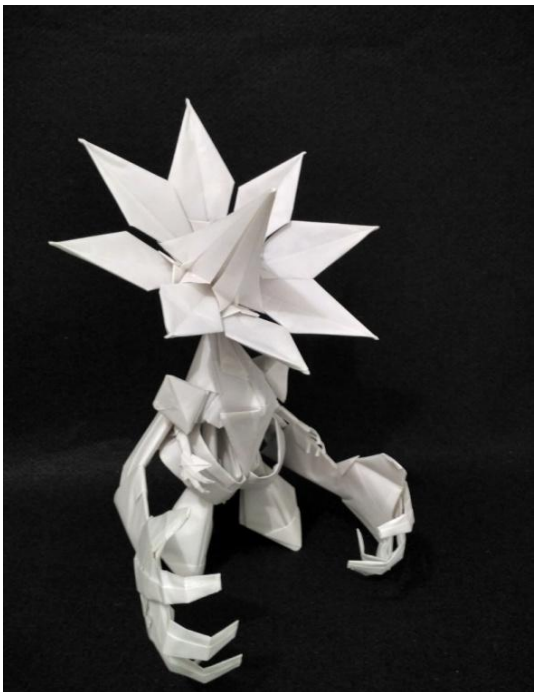
3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Figur ini berbentuk kelinci namun dibuat dengan ukuran besar 1:1, figur tersebut merupakan metafora visual dari Ibu Aprina yang merupakan dosen pembimbing perupa. Kuping kelinci yang besar adalah metafora visual dari Ibu Aprina yang merupakan sosok pendengar yang baik, selalu mendengar keluh kesah dan cerita perupa sehingga perupa dapat terbuka dan percaya. Cara berjalan kelinci yang selalu melompat-lompat merepresentasikan sifat dari Ibu Aprina yang selalu membawakan sikap ceria pada situasi apapun.

4) Nilai Reflektif

Sesuatu yang dapat diambil hikmahnya dalam figur imajinatif 30 tersebut adalah menjadi pendengar yang baik, selalu mengapresiasi usaha orang lain

31. Figur Imajinatif 31



Gambar 82. Figur bunga fase-5, Sedok pribadi. 2016

1) Deskripsi Visual

a. Struktur Bentuk

Figur ini merupakan bentuk dari evolusi figur 27, perubahannya terletak pada mahkota yang lebih besar dan sempurna. Pondasi yang sudah berubah menjadi sepasang kaki, persenjataan yang sebelumnya berubah menjadi tangan yang besar, kini figur tersebut memiliki 2 pasang tangan. Keseluruhan figur ini menggunakan 8 buah modul A untuk 2 pasang tangan, 2 buah modul B utnuk kaki, 1 buah modul A untuk tubuh, dan 2 buah modul B pada bagian kepala bunga. Bentuk menjadi bagian penting dari karya origami sehingga warna tidak digunakan. Sistem Sambungan menggunakan teknik Origami Modular yang bagian-bagian figur dapat dilepas kembali.

2) Analisis Arketip

Ditinjau dari aspek psikologis Jung (2016, h.67-68), figur bentuk bunga ini termasuk karater arketip the creator. The Creator merupakan pencipta, membuat dari yang sebelumnya tidak ada menjadi ada. Figur ini merupakan metafora dari perupa yang membuat figur-figur origami.

3) Intepretasi (Kisah dibalik Figur)

Metafora visual dari perupa saat ini, perupa berkembang menjadi pribadi yang lebih baik, sepasang kaki yang terdapat pada figur merupakan metafora dari keinginan perupa untuk move on agar tidak selalu terpuruk dengan keadaan yang ada, senjata yang ada berubah menjadi sepasang tangan besar, hal tersebut merupakan representasi dari perupa yang tidak akan melakukan aksi kekerasan. Perupa akan menjawab setiap cemoohan, salah paham, hingga permasalahan yang ada

saat ini dengan cara berkar Karya yang perupa buat adalah bentuk figur imajinatif menggunakan teknik origami.

4) Nilai Reflektif

Setiap akibat pasti ada sebabnya, apapun dapat dilakukan seseorang jika memiliki kemauan dan selalu berusaha untuk mencapainya.

Karya Jadi

Judul : Archeology Of The Past

Ukuran : Variabel dimensi

Jenis : Seni Instalasi

Tahun : 2017

Karya ini menampilkan instalasi dari susunan beragam bentuk dan ukuran figur berjumlah 31 buah di atas base dengan ukuran beragam yang disusun dinamis sepanjang 4 meter. Figur imajinatif yang tersusun dalam seni instalasi ini bertema makhluk purba. Pada latar belakang perupa menggunakan warna hitam

agar figur-figur yang berada diatas base menjadi point of interest, sehingga jika dilihat keseluruhan akan nampak kontras yang dinamis dan mengagumkan.

Perupa adalah seorang yang bertipe kepribadian melankolis yang introvert dan memiliki masalah kesulitan dalam bergaul, karena hal tersebut perupa terkadang terlihat tidak bersahabat, ditambah perasaan yang sangat sensitif dan mudah sakit hati membuat perupa semakin menarik diri dari pergaulan. Hal tersebut membuat perupa sering berprasangka membuat orang lain salah sangka sehingga membuat perupa salah paham. Oleh karena itu, perupa menginginkan suatu perubahan, kalaupun rasanya sulit karena pembawaan karakter dan sifat saat ini merupakan hasil dari bentukan yang berkembang sedari kecil, walaupun demikian perupa juga ingin dapat bergaul biasa seperti orang-orang pada umumnya. Perupa juga sadar, bahwa nantinya setelah lulus dari universitas seseorang harus bisa berbaur dalam masyarakat. Dalam karya ini perupa juga bermaksud untuk membuka diri kepada orang lain yang selama ini selalu tertutup, hal ini dimaksudkan agar tidak ada kesalahpahaman yang terjadi antara orang lain dan perupa.

Kesenjangan yang terjadi kemudian dicurahkan dalam bentuk figur-figur kertas dengan hasil akhir seni instalasi. Figur tersebut dibuat dengan gabungan tenik origami dan kirigami, karena teknik tersebut sudah melekat dalam kehidupan perupa sejak TK dan SD. Bahkan ketika SMP-figur yang perupa buat dengan origami dan kirigami adalah salah satunya sesuatu yang bisa disebut teman ketika berada di sekolah. Seni ditempatkan sebagai representasi diri yang

menunjukkan perupa yang sesungguhnya sebagai cara untuk meluskan kesenjangan yang terjadi, antara hubungan internal dan eksternal

Dalam proses pembuatan karya ini perupa berlau seraya arkeolog, jika arkeolog yang sebenarnya menari artefak purba, dalam karya ini perupa menggali kenangan masa lalu yang direpresentasikan menjadi metafora berwujud figur imajinatif origami dengan tema makhluk purba. Perupa mencoba mengenali diri sendiri dan membuka diri lewat karya dengan membuat metafora visual diri menjadi figur-figur imajinatif dengan teknik origami, setiap figur yang dibuat mewakilkan salah satu cerita maupun kejadian yang sudah terjadi di masa lalu, terdapat juga figur yang merupakan representasi orang-orang yang berpengaruh dalam kehidupan perupa.

Bukan merupakan kesalahan ketika seseorang menilai individu lain sesuka hati mereka, karena kebanyakan orang pasti akan menilai seseorang dari penampilan dan kesan pertama ketika bertemu. Setiap individu tidak lepas dari pandangan serta komentar orang lain tentangnya, dan komentar dari setiap orang pasti akan berbeda. Maksud perupa adalah, perupa ingin membebaskan persepsi dan intepretasi audience ketika melihat figur-figur yang dibuat oleh perupa.

Lewat representasi diri sebagai metafora visual melalui figur origami dalam seni instalasi, perupa bercerita tentang kejadian dalam perjalanan hidup dari kecil hingga sekarang ini, hal tersebut bermaksud bahwa seseorang di masa ini adalah hasil bentukan dari masa lalunya, dalam karya ini terdapat pesan agar setiap orang tidak langsung mengambil keputusan tentang seseorang sepihak

tanpa tahu apa yang sebenarnya terjadi, karena keadaan seseorang di masa ini tidak lepas dari pengaruh pengalaman di masa lalunya.

Perupa memperbolehkan audience untuk mendekati figur-figur untuk dapat dilihat lebih dekat dan bahkan dipegang, agar audience mengetahui betapa kompleksnya apa yang berada dalam isi hati perupa yang direpresentasikan dalam figur. Kemudian base yang menjadi tempat berpijak figur dalam instalasi ini terinspirasi dari meja yang ada pada sekolah perupa dulu, karena perupa selalu bermain dan membuat origami ketika pada jam sekolah. Base tersebut dibuat mudah sekali goyang, ketika base tersebut bergoyang membuat figur diatasnya akan kacau-balau atau bahkan terjatuh, hal ini merupakan perwujudan dari permasalahan yang dialami perupa yakni seringkali grogi dan panik pada waktu tertentu.

Dalam karya ini perupa berpesan agar jangan mudah mengambil keputusan tentang orang lain sepihak tanpa mengetahui apa yang sebenarnya terjadi, karena setiap akibat pasti ada penyebabnya, dan seseorang di saat ini merupakan hasil dari bentukan masa lalunya.

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Perupa melihat pandangan baru dalam berkesenian bahwa perkembangan zaman mempengaruhi karya seni. Pada saat ini seni tidak lagi terbatas pada bentuk dan cara pembuatan seperti seni yang konvensional, seperti yang dibuat dalam karya perupa yakni seni instalasi dengan tatanan figur origami yang diurutkan berdasarkan urutan waktu kejadian cerita dibalik tiap-tiap figur. Bagian figur kertas merupakan bentuk seni kriya yang pasif, namun dengan bantuan seni instalasi senu kriya tersebut dapat lebih bebas dan mampu menampung konteks yang diangkat oleh perupa. Melalui Seni Rupa Kontemporer perupa dapat menjembatani antara Seni Kriya dan Seni Instalasi.

Karya seni merupakan curahan hati seseorang dalam bentuk media ekspresi sesuai dengan kebutuhan dan ketertarikan masing-masing individu, seni juga dapat menampung curahan hati masalah yang dialami. Dalam karya perupa permasalahan pribadi diangkat menjadi konteks dalam karya seni berwujud metafora visual sebagai representasi diri melalui figur *origami*. Figur yang dibuat merupakan transformasi bentuk berdasarkan akumulasi kenangan dan pengalaman visual perupa semasa hidup, bersumber dari mainan, *video game*, dan film favorit.

Pembuatan figur menggunakan pendekatan *material thinking*, dimana dalam membuat figur tersebut muncul dari reaksi spontan yang intuitif, karena ketika perupa sudah menyentuh material, perupa langsung terbayang tentang

bentuk apa yang sanggup dibuat dengan kertas tersebut. Proses berkaya dengan reaksi spontan tersebut didapat dari pengalaman dan kebiasaan membuat origami yang berlangsung sejak kecil.

B. Saran

Masih terdapat kekurangan dalam penulisan laporan penciptaan karya ini, hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan perupa. Dengan selesainya penciptaan karya yang sudah dilakukan dalam Tugas Akhir ini, diharapkan dapat memenuhi kriteria dan wawasan baru dalam penciptaan karya yang lainnya nanti. Perupa dapat belajar dalam memberikan wacana praktik baru bagi perupa maupun institusi terkait. Perupa juga mendapatkan wawasan baru dan berbagai pengalaman terkait dengan eksplorasi penggabungan antara Seni Kriya dan Seni Murni menggunakan metode penciptaan karya dengan pendekatan Seni Kontemporer yang sudah diberikan oleh dosen pembimbing.

DAFTAR PUSTAKA

Bishop, Claire. 2005. Installation Art. Tate Enterprises Ltd. London: Millbank.

Darmayanti. Irma. 2006. *Psikologi Seni*. Bandung : PT Kiblat Buku Utama

Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus besar bahasa Indonesia pusat bahasa edisi ke-4. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gustami, SP.2007. *Butir-butir mutiara estetika timur: Ide dasar penciptaan seni kriya Indonesia*. Yogyakarta: Prasista.

Irianto, Asmudjo Jono. 2014, Reposisi Kriya Indonesia :Kajian Tentang Upaya Pemetaan Dan Potensi Kriya. *Seni Rupa Galeri* 1, no.2 (Agustus): 7-19

Julian Stallabrass. 2004. Contemporary Art: A Very Short Introdaction. The United Stated by Oxford University Press Inc, New York.

Littauer, Florence. 2011. *Personality Plus (Kepribadian Plus)*. Tangerang Selatan : Karisma Publishing Group.

Michel Perty. 2000. The Arts of Not Making: The New Artists/Artisan Relationship.

Nimkulrat, Nithikul, Juni 2007, "Meaningful objects:Compelentary research documentation of experential qualities in art and design". University of Art and Design Helsinki Finland

Oliveira, Nicolas de, Nicola Owley & Michael Petry. 1994. Installation Art. Wahsington, D. C.: Smithsonian Institution Press.

Pusat Bahasa. 2016. KBBI. http://kbbi.web.id/representasi. Diakses: 04 September 2016

Pusat Bahasa. 2016. KBBI. http://kbbi.web.id/metafora. Diakses: 04 September 2016

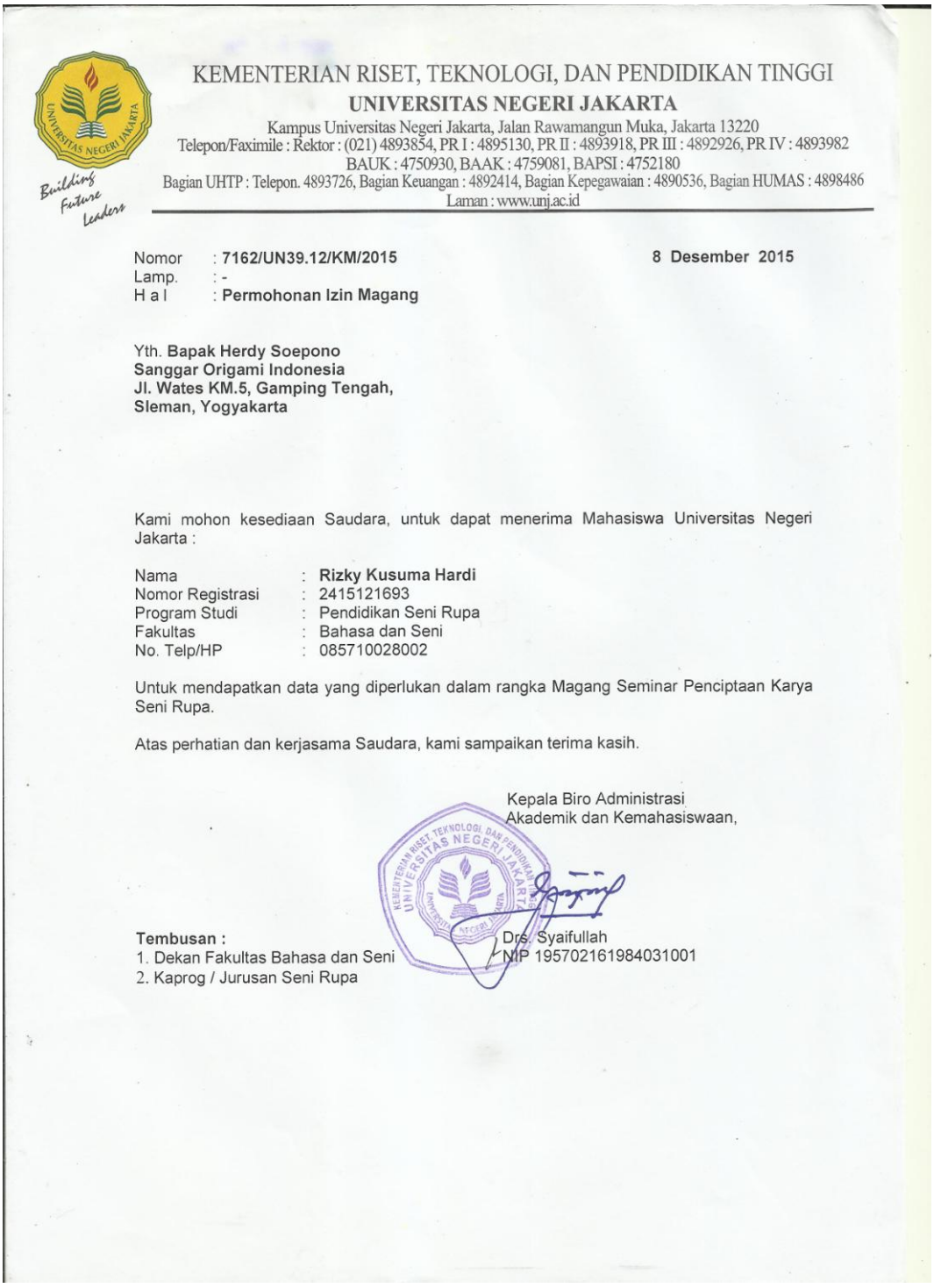
Pusat Bahasa. 2016. KBBI. http://kbbi.web.id/visual. Diakses: 04 September 2016

Saidi, Acep Iwan. 2008. Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia. Yogyakarta: ISAC BOOK.

Shafer, Jeremy. 2010. *Origami Ooh La La! Action Origami for Performance and Play*. English : CreateSpace Independent Publishing Platform

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin magang



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : **7162/UN39.12/KM/2015** **8 Desember 2015**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Magang**

Yth. **Bapak Herdy Soepono**
Sanggar Origami Indonesia
Jl. Wates KM.5, Gamping Tengah,
Sleman, Yogyakarta

Kami mohon kesediaan Saudara, untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama	:	**Rizky Kusuma Hardi**
Nomor Registrasi	:	2415121693
Program Studi	:	Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
No. Telp/HP	:	085710028002

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka Magang Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa.

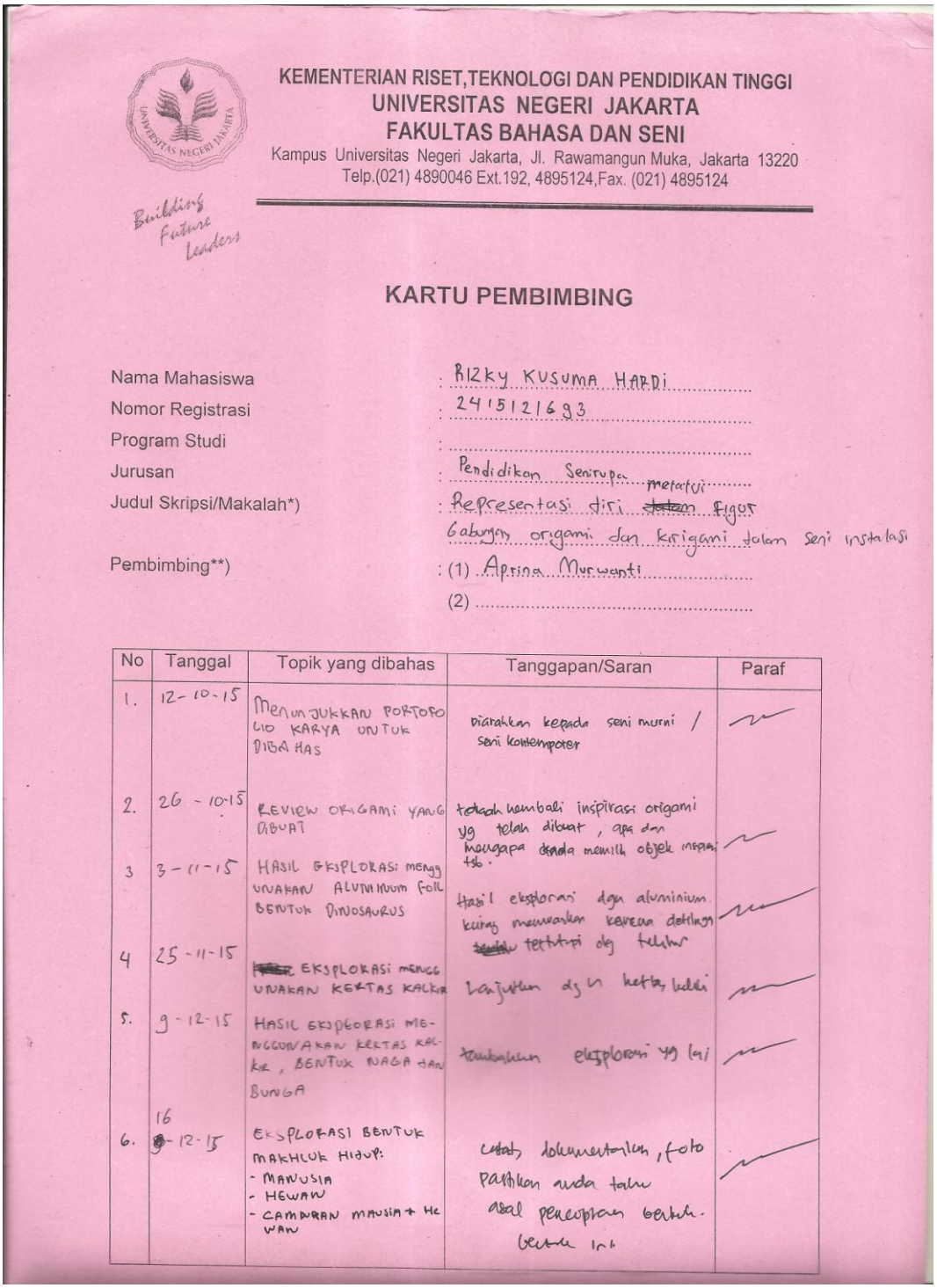
Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi
Akademik dan Kemahasiswaan,

Drs. Syaifullah
NIP 195702161984031001

Tembusan :
1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
2. Kaprog / Jurusan Seni Rupa

Lampiran 2 Kartu bimbingan SPKSR



KEMENTERIAN RISET,TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp.(021) 4890046 Ext.192, 4895124,Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rizky Kusuma Hardi
Nomor Registrasi : 2415121693
Program Studi :
Jurusan : Pendidikan Seni rupa
Judul Skripsi/Makalah*) : Representasi diri ~~dalam~~ figur Gabungan origami dan kirigami dalam seni instalasi
Pembimbing**) : (1) Aprina Murwanti
(2) .....

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	12-10-15	Menunjukkan portofolio karya untuk dibahas	diarahkan kepada seni murni / seni kontemporer	
2.	26-10-15	Review origami yang dibuat	tetaplah kembali inspirasi origami yg telah dibuat, apa dan mengapa anda memilih objek inspirasi tsb.	
3	3-11-15	Hasil eksplorasi menggunakan aluminium foil bentuk dinosaurus	Hasil eksplorasi dgn aluminium kurang menuangkan karena detilnya ~~tidak~~ tertutupi oleh telur	
4	25-11-15	~~Hasil~~ eksplorasi menggunakan kertas kalkir	Lanjutkan dgn kertas lainnya	
5.	9-12-15	Hasil eksplorasi menggunakan kertas kalkir, bentuk naga dan bunga	tambahkan eksplorasi yg lain	
6.	16-12-15	Eksplorasi bentuk makhluk hidup: - manusia - hewan - campuran manusia + hewan	catat, dokumentasikan, foto pastikan anda tahu asal perceptan bentuk-bentuk ini	

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
7.	23 - 12 - 15	MEMBAHAS APA YANG AKAN DIBUAT UNTUK SEMINAR • MEMBAHAS SENI INSTALASI • MEMBAHAS SENI KRIYA	• pelajari seni instalasi dari Agus Iwan Saidi, Asmudjo, .. • perkuat material tentang.	
8.	30 - 12 - 15	menunjukkan beberapa hasil figur	Figur sudah bagus, buat figur sebebas mungkin	
9.	16 - 3 - 16	• Penyerahan bab 2, bab 3 dan bab 5	• Tambahkan Refrensi praktik dari Skripsi ataupun tugas akhir yang ada • Perbaiki tulisan dan tanda baca • Eksplorer	
10.	30 - 3 - 16		- perbaiki penulisan, awali dengan deskripsi tug TA / skripsi orang - Perbaikan penulisan, deskripsi	

KEMENTERIAN RISET,TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp.(021) 4890046 Ext.192, 4895124,Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

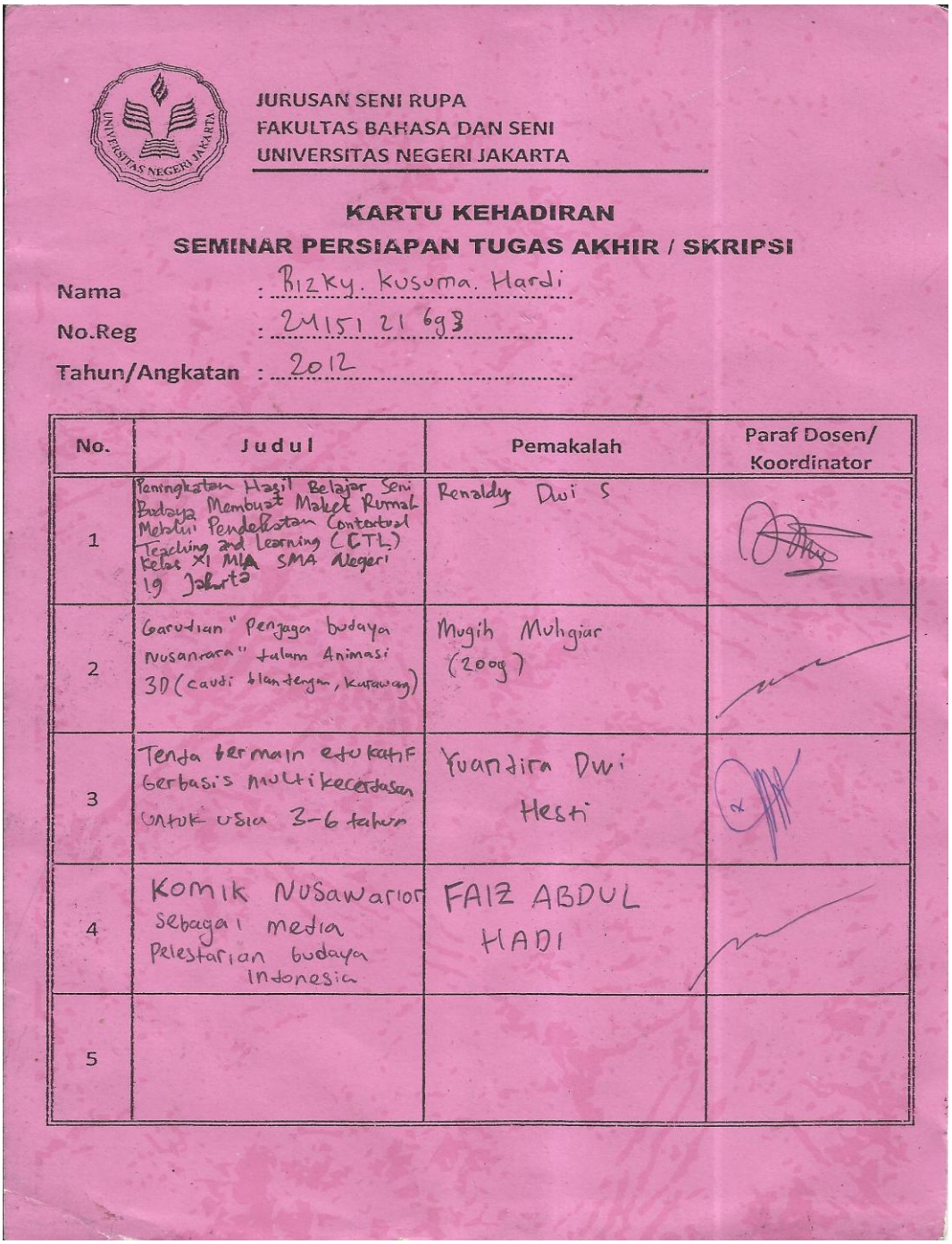
KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rizky Kusuma Hardi
Nomor Registrasi : 2415216y3
Program Studi :
Jurusan : Pendidikan Seni rupa
Judul Skripsi/Makalah*) : Representasi diri dalam seni Instalasi Dengan teknik origami, Kirigami, Ichinogami
Pembimbing**) : (1) .....
(2) Cut Kamaril Wardani

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	9-03-2016	membahas peta konsep dan judul, serta Bab 1	Lengkapi peta konsep Judul terlalu panjang dan terlalu global, lengkapi Bab 1	
2	16-03-2016	membahas judul dan peta konsep	Peta konsep tambahkan seni instalasi, judul diganti, kata "aktualisasi" menjadi "Representasi" buat deskripsi proses setiap karya yg sudah jadi. (menggunakan sketch up)	
3.	25-4-2016	Review BAB 1 dan 2	- Perbaiki tata bahasa - Format penulisan sesuai kaidah - Perbaiki BAB 1	
4.	27-4-2016	Pembahasan BAB 1	- lengkapi dan perbaiki tata bahasa - Konten dari BAB 1 dilengkapi - sumber / kutipan tulisan dicantumkan	

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
5	11 mei 2016	membahas Bab 2 Tinjauan pustaka dan Bab 2 kajian teori	- Perbaikan penulisan dan tata bahasa - melengkapi sumber - memperkuat konsep - kerangka teori	
6	13 mei 2016	menyerahkan Bab 3 via online	- Revisi: Teknis penulisan	
7	1 Juni 2016	menyerahkan bab 1-3	Revisi, perbaikan tata letak Istilah - Istilah, Sumber	
8.	15 Juni 2016	Menyerahkan bab 4& 5	Revisi, perbaikan tata letak Tambahkan komponen dan karakter tiap-tiap figur, Deskripsi figur diperjelas	
9.	29 - Juni 2016	menyerahkan bab 1-6	Revisi langsung, tipografi, Istilah asing, layout penulisan, Tambahkan mind map, ~~ke Cabi Siapkan~~ Selesai Revisi siap Ujian	

Lampiran 3 Kartu kehadiran seminar



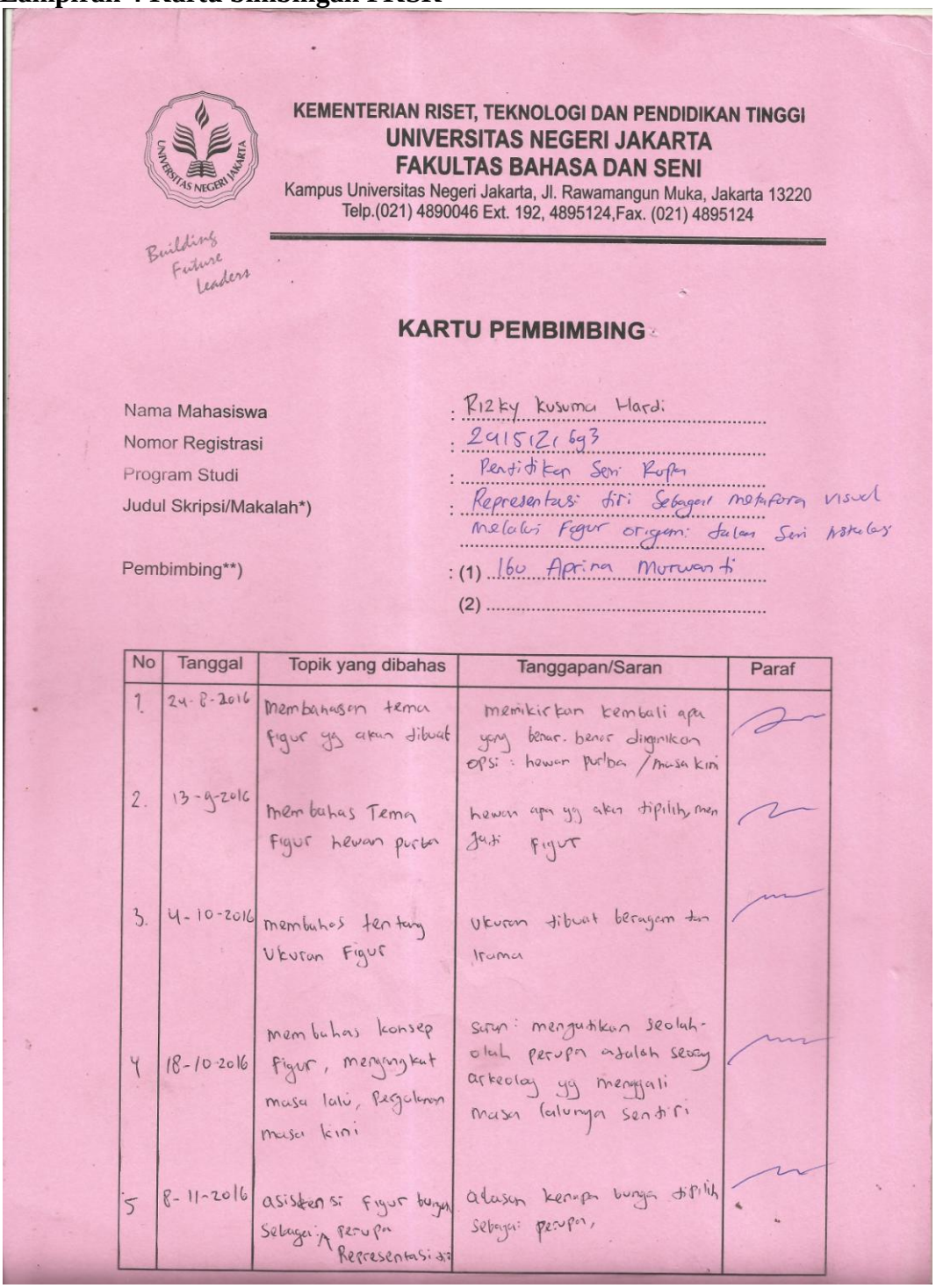
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

KARTU KEHADIRAN
SEMINAR PERSIAPAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI

Nama : Rizky. Kusuma. Hardi
No.Reg : 2415121693
Tahun/Angkatan : 2012

No.	Judul	Pemakalah	Paraf Dosen/ Koordinator
1	Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Membuat Maket Rumah Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Kelas XI MIA SMA Negeri 19 Jakarta	Renaldy Dwi S	
2	Garudian "Penjaga budaya Nusantara" dalam Animasi 3D (candi blantengan, kurawang)	Mugih Muhgiar (2009)	
3	Tenda bermain edukatif Berbasis multikecerdasan untuk usia 3-6 tahun	Yuandira Dwi Hesti	
4	Komik Nusawarior sebagai media Pelestarian budaya Indonesia	FAIZ ABDUL HADI	
5			

Lampiran 4 Kartu bimbingan PKSR



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp.(021) 4890046 Ext. 192, 4895124,Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rizky kusuma Hardi
Nomor Registrasi : 2415121693
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi/Makalah*) : Representasi diri sebagai metafora visual melalui figur origami dalam seni instalasi
Pembimbing**) : (1) Ibu Aprina Murwanti
(2) .....

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1.	24-8-2016	membahas tema figur yg akan dibuat	memikirkan kembali apa yang benar-benar diginkan opsi : hewan purba / masa kini	
2.	13-9-2016	membahas Tema figur hewan purba	hewan apa yg akan dipilih, men jadi figur	
3.	4-10-2016	membahas tentang Ukuran Figur	Ukuran dibuat beragam dan lrama	
4	18-10-2016	membahas konsep figur, mengangkat masa lalu, Pegalaman masa kini	saran: menguatkan seolah-olah perupa adalah seorang arkeolog yg menggali masa lalunya sendiri	
5	8-11-2016	asistensi figur bunga sebagai perupa Representasi diri	alasan kenapa bunga dipilih sebagai perupa,	

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
6.	20-11-2016	asistensi: Figur berbagai ukuran	Figur sudah bagus, tambahkan Pikirkan agar figur tidak mutah terpatah	
7	13-11-2016	asistensi: Figur yg memiliki jenis sumbu dan berevolusi	Transformasi bentuk sudah bagus dan dikembangkan lagi.	
8.	20-11-2016	asistensi: seni instalasi beserta base.	Eksplorasi instalasi, Perhatikan konsep	

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp.(021) 4890046 Ext. 192, 4895124,Fax. (021) 4895124

Building Future Leaders

KARTU PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rizky Kusuma Hardi
Nomor Registrasi : 2415121693
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi/Makalah*) : Representasi dari Sebagai Metafora Visual Melalui Figur Organi dalam Seni Instalasi
Pembimbing**) : (1) Ibu Cut Kamaril Wardani
(2) .....

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
1	4-1-2017	Perkembangan konsep dari seminar untuk dikembangkan untuk Tugas Akhir	~~Visual dan bentuk Figur yg dikembangkan~~ ~~lebih rinci~~ Visualisasi Figur dikembangkan dan dijelaskan secara rinci	
2.	6-1-2017	Penyerahan Bab 1	- Perbedaan pengembangan untuk TA - Perbaikan tujuan dan manfaat - Perbaikan kesalahan ketik dan Typo	
3.	11-1 2017	Penyerahan bab 2.	- Sumber referensi praktik kurang jelas - Tambahan media kertas kalkir dalam metode material Thinking - gambar jagan di Stretch - Perbaikan kesalahan ketik dan Typo	

No	Tanggal	Topik yang dibahas	Tanggapan/Saran	Paraf
4.		Penjerahan bab 3.	- Perbaikan ketik dan Typo - lengkapi PROFIL magang	
		Penyerahan bab 5.	- buat kerangka berfikir - Deskripsi karya jangan terlalu panjang - Perbaikan Typo dan ketikan	
5.		Perbaikan bab 1, 2, 3	- Perbaikan typo pada kalimat, perbaikan tanda baca dan kata	
6.		Penyerahan bab 4 dan 5	· Perbaikan Typo dan kalimat o Perbaiki layout Gambar dan penulisan	
7.		Penyerahan kerangka berfikir	• Tambahkan "material thinky" pada kajian teori • perbaikan layout & kalimat pada konsep tual, • Perbaikan sintetik & operasional	
		Penyerahan mind map.	• Perbaiki urutan, layout dan berikan paraf	

Lampiran 5 Dokumentasi Pameran

Pameran berlangsung dari tanggal 19-31 Januari 2017 di galeri Qubicle Center

Peserta workshop origami yang dilaksanakan pada 25 Januari 2017

Lampiran 6 Riwayat Hidup Perupa

H A R D I

Alamat : Jalan Raya PKP, Gang persatuan RT 07/9 Kelapa Dua Wetan,Ciracas,Jakarta Timur

HP : 085710028002

E-mail : Blebew@gmail.com

IG : @Blebew

Data Pribadi :

Nama Lengkap	: Rizky Kusuma Hardi
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, tanggal, lahir	:Jakarta, 9 November 1994
Kebangsaan	:Indonesia
Perguruan Tinggi	:Universitas Negeri Jakarta
Fakultas	:Bahasa dan Seni
Hobi	:Membuat *origami*, bernyanyi, menggambar
Minat	:Seni, Tenaga Pendidik

Pendidikan :

- 2000-2006 : SDN 04 Pagi Jakarta
- 2009-2012 : SMKN 58 Jakarta
- 2012-2017 : Universitas Negeri Jakarta

Lampiran 7 Dokumentasi Perupa dalam acara "Pagi-pagi" NETTV

Memenuhi undangan dari NETTV untuk mengenalkan karya *origami*