
AKU, SAYA DAN DIRIKU

Chany Foresty Drs. Asmudjo Jono Irianto

Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB
Email: rolandoleia@gmail.com

Kata Kunci : boneka, ekspresi diri, introversi, introvert

Abstrak

Introversi artinya “bersifat suka memendam rasa dan pikiran sendiri dan tidak mengutarakannya kepada orang lain”. Dalam tekanan sosial, seorang *introvert* dapat melakukan represi emosi dan ekspresi yang berlebihan dan jika tidak disalurkan secara sehat, maka dapat terjadi kecenderungan penyakit mental yang dikenal sebagai depersonalisasi. Dengan menggunakan boneka sebagai media berekspresi dan objek simbol yang mewakili sosok ideal penulis, penulis membuat boneka-boneka sebagai manifestasi atas fantasi yang tercipta dari emosi dan perasaan yang tidak tersampaikan supaya tersalurkan dengan sehat. Kemudian manifestasi ini menggantikan penulis untuk berbicara melalui sebuah *cinematic poem* yang menampilkan perjalanan emosi yang dialami penulis sehingga penulis dapat mengutarakan apa yang sebenarnya dirasakannya. Karya ini menyampaikan pemikiran terpendam, keinginan, fantasi, identitas seniman dan menjadi komunikasi internal dalam diri seniman untuk tetap jujur pada diri sendiri.

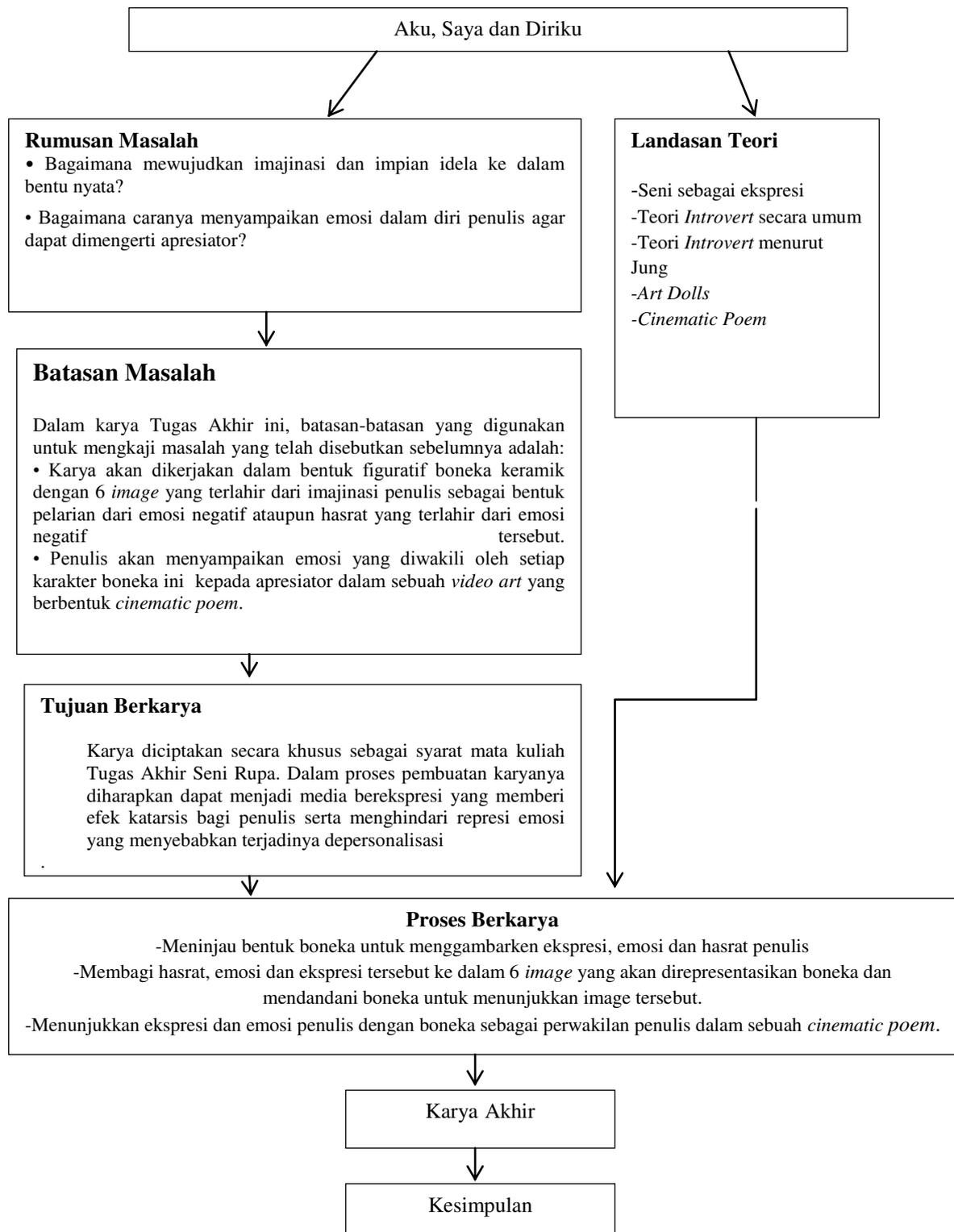
Abstract

Introversion means "be like undemonstrative and mind of its own and does not say so to others". In social pressure, an introvert can do emotional repression and overexpression and if not channeled in a healthy manner, they can lead to a tendency of mental illness known as depersonalization. By using dolls as a medium to express and as a symbolic object of an ideal image, the author makes the dolls as a manifestation of the top fantasy created by the emotions and feelings that are not delivered, so the feeling the author channeled in healthy way. This manifestation then represents the author to communicate the journey of her emotions through a cinematic poem so that the author able to deliver what she feels. This work shows wholly the undercurrent of thoughts, desires, fantasies, the identity of the artist and become internal communication within the author to remind that the author should always remain true to herself.

1. Pendahuluan

Ada banyak definisi kepribadian, namun kepribadian secara umum ada 2 macam, yaitu *extrovert* dan *introvert*. Seorang *introvert* mempunyai kecenderungan untuk lebih tertutup, tenggelam dalam dunia pikirannya dan menyembunyikan emosi. Karena penulis adalah seorang yang *introvert*, ketika dalam masa bersekolah penulis cenderung menahan dan membuang emosi dalam menghadapi tekanan-tekanan di lingkungan sekolah. Penulis juga memiliki kecenderungan kognitif *introverted feeling*, yang disebut Jung sebagai fungsi yang memiliki rasa “keakuan” tinggi dan imajinatif, sehingga cenderung sering melarikan diri ke alam imajinasinya sebagai bentuk pelarian dari dunia nyata. Represi emosi dan pelarian ini lambat laun mengakibatkan terjadinya depersonalisasi, suatu penyakit psikologis dimana seorang individu merasa kehilangan identitas. Untuk menghindari trauma tersebut, penulis harus mencari cara untuk mengekspresikan apa yang sebenarnya dirasakan penulis. Sebagai seseorang yang memiliki dominan *introverted feeling*, mengutarakan perasaan dapat dilakukan dengan merealisasikan impian dan imajinasi ideal ke dalam bentuk nyata. Bentuk realisasi ini dapat berupa perwujudan sosok ideal ke dalam bentuk boneka.

2. Proses Studi Kreatif



Bagan 2.1 Proses Studi Kreatif

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Penulis yang akrab dengan dunia manga, sudah memprioritaskan manga sebagai salah satu bentuk identitas penulis. Sehingga penulis memutuskan untuk fokus kepada karya berbentuk *manga*. Salah satunya adalah 6 karakter *manga* yang merepresentasikan hal-hal yang diinginkan penulis. 6 karakter ini terlahir sebagai pelarian penulis dari emosi yang mengganggu penulis. Kemudian, agar manifestasi emosi ini terasa lebih nyata, penulis memutuskan untuk mewujudkan mereka dalam sebuah wadah berbentuk boneka yang dirasa tepat untuk merepresentasikan mereka sebagai karakter ideal, namun juga dapat dimanipulasi oleh penulis. Boneka ini kemudian memiliki peran sebagai media komunikasi penulis dalam *cinematic poem*.

Pertama-tama, penulis mengobservasi boneka yang populer untuk merepresentasikan manga dan dapat dikustomisasi. Kemudian, penulis membuat desain *blueprint* boneka dan berdasarkan *blueprint* tersebut dibuatlah rangka keseluruhan boneka. Kemudian rangka tersebut dicetak menjadi 15 bagian mulai dari kepala, dada, torso, lengan, tangan paha dan kaki. Dengan teknik cetak tuang, penulis mencetak bagian-bagian boneka menggunakan slip *stoneware* 5 yang berwarna abu namun putih bersih ketika dibakar suhu 900 derajat celcius. Tanah ini dipilih karena teksturnya yang lembut serta ringan sehingga tepat digunakan untuk membuat boneka. Bagian-bagian yang sudah dicetak kemudian dimodifikasi sehingga sendi-sendi boneka dapat disambungkan. Kemudian setelah lengkap, bagian-bagian boneka ini dibakar di dalam tungku selama 5 jam dengan suhu 900 derajat celcius. Bagian-bagian boneka yang sudah menjadi keramik kemudian diampas hingga halus. Bagian kepala kemudian dipasang bola mata plastik khusus boneka, dan didandani menggunakan cat air. Setelah itu, bagian-bagian boneka yang terpisah-pisah disatukan menggunakan kawat dan tali karet sehingga utuh menjadi satu badan boneka.

Kemudian, boneka-boneka ini diberi kostum dan aksesoris agar menggambarkan karakter yang mereka perankan. Karakter-karakter ini adalah Idol yang menggambarkan hasrat ingin dipuja, Penguasa Jahanam yang menggambarkan hasrat ingin mempunyai daya dan karisma, penyihir yang menggambarkan hasrat ingin memanipulasi, Tuan Puteri yang menggambarkan hasrat ingin segalanya dipenuhi, Peri yang menggambarkan hasrat ingin diakui, dan Malaikat yang menggambarkan hasrat ingin menolong dan dibutuhkan. Hasrat ini merupakan emosi yang timbul akibat tekanan yang dialami penulis semasa bersekolah, namun dipendam oleh penulis. Emosi ini memiliki alur perjalanan dan menggambarkan apa yang dilalui penulis secara mental, sehingga penulis merangkum emosi ini dalam sebuah puisi. Boneka-boneka yang mewakili setiap emosi tersebut berperan sebagai simbol atau bagian dari diri penulis dalam mengungkapkan emosi dalam puisi di *cinematic poem* berjudul “Aku, Saya dan Diriku”

Pada karya “Aku, Saya dan Diriku” ini, penulis menghadirkan 6 karakter boneka keramik yang bisa digerakkan dengan sambungan Joint, atau lebih dikenal dengan istilah Ball Jointed Doll (BJD). Keenam boneka ini menjadi wakil dari penulis untuk merepresentasikan fantasi yang dimiliki penulis. Pewujudan fantasi ini merupakan salah satu penyaluran ekspresi dan imajinasi penulis. Setiap boneka memiliki fitur berbeda dan masing-masing menggambarkan image suatu karakter manga dalam imajinasi penulis. Karakter ini memiliki latar yang menggambarkan 6 hal yang tidak dapat dilakukan penulis di dunia nyata. 6 image itu adalah :

1. Penyihir.
2. Peri
3. Malaikat.
4. Idol.
5. Penguasa Jahanam.
6. Tuan Puteri.

Boneka tersebut memainkan peran masing-masing dalam sebuah video poem. Setiap perlakuan dan perbuatan mereka melambangkan emosi dan perasaan dari penulis yang terpendam:

- Idol berperan sebagai seorang gadis cantik yang sangat memperhatikan penampilan. Ia bercermin untuk memastikan penampilannya sempurna.
- Karakter penyihir berperan sebagai seorang wanita yang dapat menaklukkan pria yang ia inginkan, bagaikan menyihir orang tersebut. Ia dapat berinteraksi dengan mudah dan menarik perhatian pria tersebut.
- Karakter tuan puteri memiliki kharisma dan terlihat anggun dengan gaun merah muda menyala. Ia dibiarkan duduk manis dengan latar yang lebih megah dibandingkan boneka lainnya.
- Karakter Penguasa Jahanam memiliki wajah yang lebih tegas dibandingkan boneka lainnya. Ia memiliki tanduk merah seperti setan. Ia berbaring bermandikan harta benda, uang yang ia miliki. Di tangan kirinya ia memegang senjata.
- Karakter peri memiliki peran sebagai salah satu boneka yang unik. pada awal kemunculannya terlihat ditutupi oleh kain-kain sehingga kecantikannya tidak terlihat. Kemudian kain-kain tersebut mulai dibuka sedikit-demi sedikit hingga akhirnya wujud keseluruhannya terlihat dengan sayap berupa daun berwarna kuning keemasan.
- Karakter malaikat berperan sebagai sosok yang lembut. Ia terlihat duduk anggun, berpenampilan serba putih dengan kedua sayapnya terbentang. kedua tangannya memegang tanaman yang hampir layu. Ia mendekati tanaman itu perlahan.



Gambar 3.1. *Blueprint* boneka dan boneka yang sudah terangkai sempurna (Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.2 Keenam karakter boneka (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Penutup / Kesimpulan

Sering kali seorang introvert tidak memiliki keberanian untuk mengutarakan apa yang dirasakan dan diinginkannya secara jujur. Terkadang untuk mencari aman, mereka memilih untuk menekan hasrat tersebut atau membuang tidak nyaman jauh-jauh. Penulis merasa tertekan karena tidak bisa menjadi diri sendiri dan sempat mengalami depersonalisasi karena melakukan represi terhadap ekspresi dan keinginan diri penulis.

Penulis takut menunjukkan kelemahan sehingga merepresi perasaan, namun akibatnya penulis merasa kekosongan dalam diri. Pembuatan boneka ini menyalurkan hasrat terpendam penulis, menjauhkan penulis dari rasa depersonalisasi, sekaligus menjadi pesan penting bagi penulis untuk melakukan komunikasi internal dengan baik, selalu jujur terhadap emosi sendiri. Pada akhirnya penulis menyadari kualitas identitas yang dimiliki penulis setelah mengungkapkan apa yang dirasakan penulis. Meski rasa iri terhadap apa yang dimiliki orang lain akan selalu muncul, namun jika kita jujur pada emosi kita sendiri maka kita akan dapat menemukan diri kita, dan menghargai apa yang sudah kita miliki.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Rupa FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Asmudjo Jono Irianto M.sn.

Daftar Pustaka

- Alwisol, 2009. Psikologi Kepribadian : UMM Press
- Bychkova, Marina. 2014. Enchanted Dolls : Baby Tattoo Books
- Kleinman, Paul. 2012. Psych 101 : Adams Media
- Lehrer, Keith. 2012. Art, Self and Knowledge : Oxford University Press
- Light, Cassandra. 1996. Way of the Dolls : Chronicle Books.
- Rhodes, Daniel. 1973. Clay and Glazes For The Potter : Pitman Publishing London
- Vartanian, Ivan. 2005. Drop.Dead.Cute: Raincoast books.

SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING TA

Bersama surat ini saya sebagai pembimbing menyatakan telah memeriksa dan menyetujui Artikel yang ditulis oleh mahasiswa di bawah ini untuk diserahkan dan dipublikasikan sebagai syarat wisuda mahasiswa yang bersangkutan.

diisi oleh mahasiswa

Nama Mahasiswa	
NIM	
Judul Artikel	

diisi oleh pembimbing

Nama Pembimbing	
Rekomendasi Lingkari salah satu →	1. Dikirim ke Jurnal Internal FSRD
	2. Dikirim ke Jurnal Nasional Terakreditasi
	3. Dikirim ke Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi
	4. Dikirim ke Seminar Nasional
	5. Dikirim ke Jurnal Internasional Terindex Scopus
	6. Dikirim ke Jurnal Internasional Tidak Terindex Scopus
	7. Dikirim ke Seminar Internasional
	8. Disimpan dalam bentuk Repositori

Bandung,/...../

Tanda Tangan Pembimbing : _____

Nama Jelas Pembimbing : _____