

SENI MENGGAMBAR HURUF SEBAGAI REPRESENTASI KESADARAN AKAN PENGALAMAN MASA LAMPAU YANG HIDUP KEMBALI

Muhammad Rafli¹, Soni Sadono², Teddy Ageng Maulana³

^{1,2,3}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu -
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
rafliemhammad@student.telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id,
teddyam@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK: Ketertarikan penulis terhadap tulisan tangan dan kebanggaan terhadap hasil dari tulisan tangan yang cukup bagus menjadi poin penting terhadap tema yang diangkat pada proyek tugas akhir ini. Sejarah penulis yang panjang dalam hal proses menulis inilah menjadi suatu latar belakang karya, berbicara tentang pengalaman penulis dalam belajar menulis sewaktu kecil hingga dewasa, ingatan ini merupakan momentum waktu yang menjadi pengalaman berharga dalam tumbuh kembang penulis. Hal-hal sederhana seperti ingatan dari kehidupan lampau ini yang menarik perhatian, memfokuskan pada elemen paling dasar dari pengalaman hidup di dunia dan perjalanan instan melalui waktu. Dalam proyek tugas akhir ini membahas tentang ingatan dan tulisan tangan, dua hal sederhana yang sejatinya luar biasa dalam prosesnya menarik perhatian pada hal-hal mendasar dalam diri sendiri. Memproyeksikan ingatan dalam karya berupa seni menggambar huruf dan memfokuskan pandangan orang-orang dalam proses kehidupan terhadap hal-hal kecil yang terabaikan menjadi tujuan dalam proyek karya tugas akhir ini, dimana karya ini merupakan bentuk warna-warni kehidupan dan meditasi diri dalam fokus proses berkeseni.

Kata Kunci: ingatan, menulis, proses, seni menggambar huruf

ABSTRACT: The author's interest in handwriting and pride in the results of a fairly good handwriting are important points to the theme raised in this final project. The long history of the author in terms of the writing process is the background of the work, talking about the author's experience in learning to write from childhood to adulthood, this memory is a momentum of time that becomes a valuable experience in the author's growth and development. It's the simple things like these memories from past lives that catch the eye, focusing on the most basic elements of the experience of living in the world and instant travel through time. In this final project discussing memory and handwriting, two simple things that are actually extraordinary in the process draw attention to the basic things in oneself. Projecting memories in the form of the art of drawing letters and focusing people's views in the process of life on the little things that are neglected is the goal in this final project, where this work is a colorful form of life and self-meditation in the focus of the artistic process.

Keywords: memory, writing, process, the art of drawing letter

PENDAHULUAN

Tulisan tangan adalah keahlian hidup yang wajib dimiliki setiap orang, bagus atau jelek tulisan tersebut dan suka atau tidak mereka menulis. Fakta bahwa tulisan tangan seseorang adalah ciri khas dan karakter dari setiap diri seseorang, bukan menjadikan tulisan tangan seseorang sebagai acuan baik buruknya sifat. Yulia Lisnawati memaparkan tentang karakter setiap tulisan tangan sebagai berikut: "Tiap individu memiliki gaya tulisan tangan yang berbeda, mulai dari tulisan tangan yang tebal, tipis, miring ke kanan atau ke kiri. Nyatanya, gaya tulisan tangan seseorang bisa mengungkap karakter maupun kepribadian terdalam individu tersebut" (Lisnawati, 2021). Proses seseorang dari awalnya tidak bisa menulis sampai bisa adalah sebuah perjalanan kehidupan yang harus dilalui seseorang untuk bisa terus hidup, menulis juga menjadi bagian dari proses belajar selain membaca, menghafal, dan lain sebagainya. Sebuah keahlian yang wajib dimiliki setiap orang untuk bisa terus belajar akan dunia yang luas, suatu poin penting yang akan menuntun mereka dalam proses memahami kondisi yang terjadi baik dalam diri masing-masing maupun yang terjadi diluar. Masalah dimana dengan beragam kemudahan yang terdapat dari gaya hidup serba instan zaman sekarang ini malah membuat manusia lupa dengan hal penting dalam belajar/pekerjaan, yaitu proses. Mereka ingin cepat selesai dan mengelak mengerjakan sesuatu secara berlarut-larut. Sebenarnya, tidak ada salahnya dengan menerapkan gaya hidup serba instan ini dalam suatu pekerjaan.

Meskipun menulis menggunakan keyboard merupakan sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman sekarang, menguasai kemampuan tulis tangan memberikan efek tersendiri bagi tubuh dan pikiran. Mungkin saja menulis langsung menggunakan tangan merupakan aktivitas rumit yang membutuhkan berbagai usaha. Secara sederhana tulisan tangan adalah hasil dari gerakan tunggal seluruh tubuh yang unik. Pasalnya, seseorang membutuhkan waktu untuk bisa menulis tangan, perlu belajar bagaimana caranya memegang pensil yang benar, menghafal berbagai abjad, hingga bisa menulis kata demi kata. Hal inilah yang menjadi perbedaan terbesar dibandingkan jika mengetik menggunakan *keyboard*. Berbeda dengan menulis, kegiatan mengetik selalu sama apapun hurufnya hanya sekedar menekan tombol.

Adanya ketertarikan penulis terhadap tulisan tangan dan kebanggaan terhadap hasil dari tulisan tangan yang cukup bagus menjadi poin penting terhadap tema yang diangkat pada proyek tugas akhir ini. Dan semakin banyak melatih tulisan tangan, penulis merasa senang dalam hal menulis tulisan (seni menggambar huruf) sehingga hasil dari tulisan itu menjadi sebuah kebanggaan tersendiri bagi penulis. Sejarah penulis yang panjang dalam hal proses menulis inilah menjadi suatu latar belakang karya tugas akhir ini, sebuah proses perjalanan atau lika-liku kehidupan dalam proses belajar yang akan dibagikan kepada khalayak umum nantinya. Beberapa ingatan penulis terhadap kegemaran menulisnya adalah tema dari karya tugas akhir ini, yang mana penulis ingin menyampaikan bahwa menulis manual penting dilakukan meski di era digital seperti

sekarang ini. Beralih pada seni menggambar huruf yang menjadi proses utama dalam karya ini, dimana karya tulisan ini menjadi acuan dalam gagasan dan konsep yang akan disajikan. *Lettering* yang merupakan istilah umum untuk apapun yang melibatkan menggambar huruf dan menulis huruf, sekaligus merupakan bagian dari ilmu tipografi yang mana berhubungan dalam hal seni huruf dan tulisan.

Hand Lettering sendiri merupakan tulisan tangan yang spesifik mengacu pada seni menggambar huruf yang dibuat secara manual tanpa memerlukan aplikasi teknologi digital. Berbicara tentang pengalaman penulis dalam belajar menulis sewaktu kecil, suatu ingatan penulis merupakan momentum waktu yang menjadi pengalaman berharga dalam tumbuh kembang penulis. Sebuah perjalanan menuju kedewasaan dalam hal kesenian yang sudah digeluti sedari kecil, menjadikan ingatan-ingatan tersebut melekat dalam otak. Safa Haruka berpendapat tentang pengertian ingatan sebagai berikut:

Ingatan merupakan proses dimana terjadinya penarikan kembali informasi yang pernah didapat sebelumnya. Ingatan secara umum dapat diartikan kemampuan seseorang mengingat kembali pengalaman yang telah berlalu. Meskipun tidak semua pengalaman dapat diingat tetapi rata-rata orang mampu mengingat peristiwa yang mempunyai arti tersendiri dalam hidupnya (Haruka, 2020).

Hal-hal sederhana seperti ingatan dari kehidupan lampau ini yang menarik perhatian penulis, memfokuskan pada elemen paling dasar dari pengalaman di dunia dan perjalanan melalui waktu. Dengan tulisan singkat akan cerita pengalaman yang melekat dalam otak sebagai sarana penyampaian karya, penulis mendefinisikan hal-hal sederhana dan biasa dilihat dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penulis selaku seniman dari karya ini ingin menunjukkan tulisan tangan sebagai sarana representasi masa lalu dan ingatan menjadi wadah yang berbentuk kata-kata sebagai pengganti citra visual. Mengeksplorasi hubungan antara ide dan gambar serta kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan, ingatan itupun menjadi renungan dengan kebulatan pikiran atau perhatian penuh yang direpresentasikan sebagai kata-kata dalam seni menggambar huruf dalam tulisan. Menyajikan serangkaian pengalaman menarik antara saat ini dan masa lalu yang diinformasikan kepada khalayak umum, karena setiap sepenggal kata-kata pengalaman pasti telah lewat pada saat dilihat, potongan-potongan itu juga menunjukkan kefanaan saat ini: perjalanan instannya ke masa lalu. Masalah akan keresahan yang dialami penulis akan hal gaya hidup yang selalu instan menjadi pokok utama dalam karya ini, dimana seringkali gaya hidup tradisional/hal-hal konvensional seperti menulis dan mengingat menjadi terlupakan. Sebuah masalah yang tidak bisa dianggap remeh sekarang bahwa nanti kedepannya akan berakibat fatal. Sebuah "proses" yang diangkat menjadi karya seni dalam tugas akhir ini juga akan menjadi cerminan penulis selaku seniman sebagai manusia biasa yang juga sering melupakan hal sederhana seperti itu.

TEORI

1. Teori Belajar

Menulis dan mengingat/menghafal merupakan suatu proses belajar dasar yang diterapkan, dari sekian banyaknya metode belajar yang diajarkan di dunia ini. Pada dasarnya belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia itu lahir sampai hembusan napas terakhir. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapat perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingatkan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik 2014: 36). Tarigan (2008: 22) menyatakan bahwa “menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut”. Dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa penulis harus paham terlebih dahulu untuk menulis, pasalnya penulis menulis apa yang akan dia tulis agar para pembaca dari tulisan tersebut paham dan sebaliknya. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, menulis juga dapat diartikan sebagai penuangan ide, gagasan, atau perasaan lewat media tulisan supaya bermanfaat bagi pembaca. Menulis berfungsi untuk meningkatkan cara berpikir seseorang secara kritis, juga memperdalam daya tangkap atau persepsi dan menyelesaikan masalah. Imam Syafi'i pernah berkata:

الْوَائِقَةُ بِالْحَبَالِ صِيُودَكَ قَيْدٌ قَيْدُهُ وَالْكِتَابَةُ صَيْدُ الْعِلْمِ
ظَالِمَةُ الْخَلَائِقِ بَيْنَ وَتَرْكُهَا غَرَالَةٌ تَصِيدُ أَنْ الْحَمَاقَةَ فِيمَنْ

Artinya: “Ilmu adalah buruan dan tulisan adalah ikatannya, ikatlah buruanmu dengan tali yang kuat. Termasuk kebodohan kalau engkau memburu kijang, setelah itu engkau tinggalkan terlepas begitu saja.”

2. Teori Seni Konseptual

Seni konseptual adalah gerakan yang menghargai gagasan atas komponen formal atau visual dari karya seni. Sebuah campuran dari berbagai kecenderungan daripada gerakan kohesif erat, Konseptualisme mengambil banyak sekali bentuk, seperti pertunjukan, kejadian, dan lain sebagainya. Dari pertengahan tahun 1960 hingga pertengahan tahun 1970, seniman konseptual menghasilkan karya dan tulisan yang sepenuhnya menolak gagasan seni standar. Klaim utama mereka bahwa artikulasi ide artistik cukup sebagai sebuah karya seni, menyiratkan bahwa perhatian seperti estetika, ekspresi, keterampilan, dan daya jual, semuanya merupakan standar yang tidak relevan yang biasanya digunakan untuk menilai seni. Disederhanakan secara drastis, bagi banyak

orang mungkin tampak bahwa apa yang dianggap sebagai seni konseptual sebenarnya bukanlah "seni" sama sekali, seperti karya Andy Warhol "Brillo Boxes" (1964), tampaknya bertentangan dengan apa yang sebelumnya telah berlalu untuk seni.

3. Teori Seni Menggambar Huruf

Seni menggambar huruf adalah Teknik seni yang dipergunakan dalam karya seni Tipografi, seni untuk memperindah tulisan dalam dunia seni. Ada beberapa contoh seni menggambar huruf seperti *Lettering* dan kaligrafi. *Lettering* dianggap sebagai bentuk seni di mana setiap huruf dalam frasa atau kutipan bertindak sebagai ilustrasi. Setiap huruf dibuat dengan memperhatikan detail dan memiliki peran unik dalam sebuah komposisi. "Seni menulis merupakan keterampilan menulis indah memperlihatkan bentuk tulisan meliuk-liuk atau dengan teknik coretan-coretan tak biasa." (Prasetya, 2021).

REFERENSI SENIMAN

Allan Kaprow adalah tokoh penting dalam perubahan dunia seni pada 1960-an; Happenings-nya adalah suatu bentuk aksi spontan dan non-linier, merevolusi praktik Seni Pertunjukan (performance art). Sementara Allan Kaprow mulai sebagai pelukis, pada pertengahan 1950-an minatnya beralih ke teoritis, terutama didasarkan pada konsep ruang yang bergeser seperti yang dialami secara subjektif oleh pemirsa. Allan Kaprow muncul dari kelompok seniman yang dikenal sebagai Grup Rutgers, yang berbasis di Rutgers, The State University of New Jersey tempat Kaprow mengajar sejarah seni dan seni studio.



Gambar 1 "Words" 1962 | Allan Kaprow

(Sumber: <https://thecupofteadiscussions.files.wordpress.com/2012/07/kaprowwords.jpg>)

Joseph Kosuth adalah salah satu pencetus seni Konseptual pada pertengahan 1960-an, yang menjadi gerakan besar yang berkembang hingga 1970-an dan tetap berpengaruh. Dia memelopori penggunaan kata-kata sebagai pengganti citra visual dalam bentuk apa pun dan mengeksplorasi hubungan antara ide dan gambar serta kata-kata yang digunakan untuk menyampaikannya.



Gambar 2 "One and Three Chairs" 1965 | Joseph Kosuth

(Sumber: <https://artscenter.okstate.edu/youth-classes/art-camp/1064-week-five-the-1970-s>)

On Kawara adalah salah satu seniman modern yang paling misterius. Seperti pendahulunya Marcel Duchamp, Kawara mundur dari dunia seni, menghindari pembukaan pamerannya sendiri dan menolak diwawancarai, sehingga persona publiknya hanya ditentukan melalui karyanya. Tetapi pekerjaan itu sendiri tampaknya menawarkan sedikit lebih banyak penghargaan kepada para penulis biografi. Sebaliknya, secara metodis dan cermat mendokumentasikan lintasan kehidupan, tanpa ornamen yang jelas, sebuah seni berdasarkan ide daripada estetika yang duduk kokoh dalam tradisi seni konseptual yang terkait dengan Joseph Kosuth dan Lawrence Weiner. Namun, durasi yang luar biasa dari proyek berbasis proses Kawara, berlangsung hampir lima puluh tahun, menghasilkan hampir 3.000 karya individu, konsistensi meditatif yang ia terapkan pada tugas-tugasnya, membedakan karyanya, dan menghubungkan karyanya dengan latar belakangnya dalam filsafat Buddha dan Shinto. Dengan menarik perhatian pada hal-hal kecil dari kehidupan sehari-hari, karya Kawara memfokuskan perhatian kita pada elemen paling dasar dari pengalaman kita di dunia: lokasi kita di planet ini, dan perjalanan kita melalui waktu.



Gambar 3 "Date Painting" 1966-2013 | On Kawara

(Sumber: <https://www.phaidon.com/agenda/art/articles/2014/july/14/on-kawaras-date-paintings-explained/>)

KONSEP

Konsep karya yang akan diusung pada proyek tugas akhir adalah seni konseptual, mengeksplor hubungan antara menulis dan ingatan yang berupa visualisasi kata-kata dalam karya dengan seni menggambar huruf sebagai representasinya. Hal-hal sederhana yang mewakili umat manusia sehari-hari menjadikan topik utama pada karya tugas akhir ini, dengan unsur menulis dan ingatan yang menjadi representasi hal-hal sederhana tersebut. Hal-hal sederhana inilah yang menjadi bagian kehidupan dari proses tumbuh kembang setiap manusia, apakah di era serba instan seperti sekarang masih perlu dijalani dan dilalui? Dengan kemajuan teknologi seperti sekarang apakah cara manual telah hilang begitu saja? Dengan karya tugas akhir ini penulis ingin menyampaikan bahwa hal-hal luar biasa berawal dari hal-hal yang biasa, tetapi perkembangan zaman menyeret pikiran-pikiran lampau kepada yang lebih modern. Terinspirasi dari seniman-seniman dan karya-karyanya yang mengangkat tema hal-hal sederhana, tema yang berangkat dari sebab akibat kehidupan yang dialami masing-masing orang. Membuat penulis tertarik akan membuat karya dari referensi seniman-seniman tersebut, dengan kemampuan yang sudah digeluti selama ini seperti seni menggambar huruf. Konsep kegiatan pembuatan karya ini akan memiliki endurance, penulis akan membuat karya yang terus menerus setiap harinya dengan menuliskan kata-kata dari ingatan masa lampau.

Menuliskan diatas media kosong (kertas, kanvas, dll) dengan alat semestinya, menjadikan menulis sebagai kegiatan meditasi kehidupan lampau yang telah terjadi. Mengingat hal-hal sederhana yang terjadi di masa lampau menjadi meditasi diri "bersyukur" akan apa yang telah diberi oleh tuhan selama hidup di dunia, proses kehidupan yang telah terjadi menjadi sebuah cerita yang akan disampaikan pada karya ini berupa kata-kata kontemplatif yang mewakili hal-hal sederhana dalam karya tugas akhir ini. Kata-kata didapatkan dari keseharian yang dijalani oleh penulis sendiri, apapun dan dimanapun itu kata berasal. Kata dari keseharian ini merpresentasi proses belajar penulis dalam berkarya menjadi poin penting dalam keseharian pengaryaannya ini. Menjadi konsistensi tersendiri atas pembuatan karya ini dimana setiap pengalaman yang berkolerasi terhadap kehidupan sehari-hari penulis akan dituangkan dalam karya ini. Konsistensi dan endurance penulis ini juga bisa dijadikan sebagai representasi terhadap topik proses belajar/perkerjaan itu sendiri, dimana penulis selaku seniman dari karya ini pun merasakannya sendiri dan terapi untuk diri sendiri. Seni menggambar huruf adalah media yang mendasari karya yang diangkat kali ini, dimana karya tulis tangan ini menjadi representasi dari menulis manual itu sendiri. Membuat sejarah akan kehidupan dengan kata-kata keseharian yang akan selalu diingat nantinya.

Setiap huruf dalam *hand Lettering* ini memiliki karakter masing-masing, apalagi jika jenis font yang dibuat ini nampak unik dan rumit ketika dirangkai. Nah, disinilah tingkat kesulitan dalam seni menulis indah dengan pena ataupun dengan alat lainnya, namun dengan jam terbang yang cukup banyak dan tekun belajar pasti bisa melakukannya. Kata-kata kontemplatif (merenung dan memandang) sebagai isi dari

setiap tulisan yang dibuat menjadikan-nya karya seni menggambar huruf yang utuh, dimana setiap kata-kata yang ditulis menjadi sejarah penulis sebagai pengingat akan memori masa lampau yang akan hidup kembali disaat dilihat kembali nantinya. Menjadi pengingat diri (*self reminder*) disaat melihat karya dengan kata-kata kontemplatif sebagai isi nya.

PROSES PENCIPTAAN KARYA

1. Beraktivitas dan Mendapatkan Kata-Kata

Beraktivitas seperti biasa dan mencoba memahami apa yang terjadi pada hari itu, merenungi apa yang menjadikan hari itu suatu proses dalam kehidupan seorang penulis rasakan. Suatu terapi diri bagi penulis untuk selalu mengingat apa yang telah terjadi setiap harinya, dan bersyukur untuk apa yang telah diberikan akan hari itu dalam kehidupan penulis. Kata-kata yang didapatkan pun beragam, bisa disaat menonton tontonan (film, anime, dan lain sebagainya), santai istirahat, mengobrol dengan seseorang, ataupun kegiatan lainnya yang secara tidak langsung terpikirkan penulis saat melakukannya. Lalu ditulis dalam notebook pribadi dan di eksekusi pada karya nantinya.

2. Membuat Sketsa

Karya akan dibuat dengan endurance penulis, sebagai meditasi diri mengingat igamba masa lalu dimasa proses belajar. Dengan media kertas concorde dan alat-alat seperti pensil, penggaris, pena, dan lain sebagainya layaknya menulis biasa.



Gambar 4 Sketsa Karya
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Menggoreskan Tinta (Menebalkan)

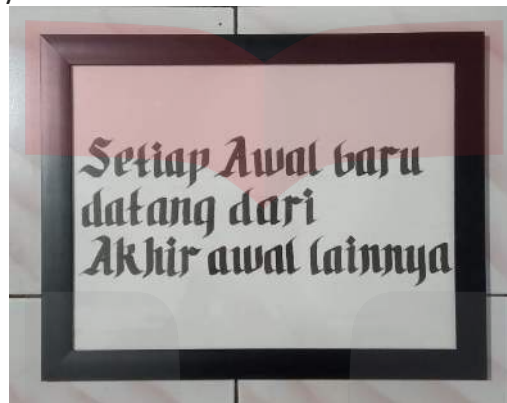
Karya seni ini berbentuk tradisional sebagaimana menulis pada zaman dahulu dengan semestinya. yang sekaligus juga tinta yang digunakan berwarna hitam di atas media datar yang kosong, membiaskan karya yang biasanya berupa visual menjadi karya yang informatif sekaligus meresapi apa arti dari menulis dan mengingat tersebut sebagai hal-hal sederhana dalam kehidupan. Menggunakan tinta bak/cina sebagai representasi menulis tradisional pada zaman dahulu dan originalitas terhadap menulis dengan tinta tersebut.

4. Memajangkan Karya

Khusus untuk karya diatas media kertas meajangkannya menggunakan bingkai layaknya foto dengan ukuran sesuai kertas yang dipakai. Dengan membuat bingkai untuk karya diatas kertas menggunakan bahan-bahan matrial seperti triplek dan list kayu. Layaknya foto diatas bingkai, karya tulisan ini akan dibuatkan bingkai/frame agar bisa dipajang. Menjadi proses tersendiri karena bingkai dibuat oleh penulis sendiri (Handmade) dalam proses penciptaan karya Tugas Akhir ini. Adapun eksplorasi medium diatas kanvas sebagai media lain selain kertas.

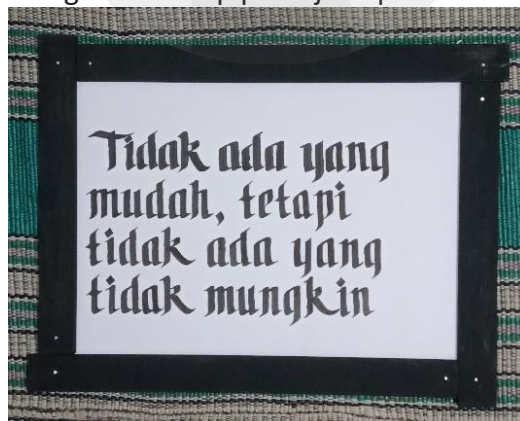
HASIL KARYA

Setiap karya mewakili 1 hari dimana kata-kata di dalamnya hidup dan mengingatkan kembali ingatan yang lalu. Berikut adalah lampiran hasil karya penulis selaku seniman dari karya ini:



Gambar 5. Karya 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kata-kata suatu "awal" ini berasal dari Lucius Annaeus Seneca, "seorang filsuf Stoik, negarawan, dan penulis drama Romawi pada Zaman Perak sastra Latin" (Wikipedia, 2021). Kata didapatkan diawal mengawali kegiatan Tugas Akhir ini, menjadi awal yang bagus untuk mengawali setiap pekerjaan penulis.



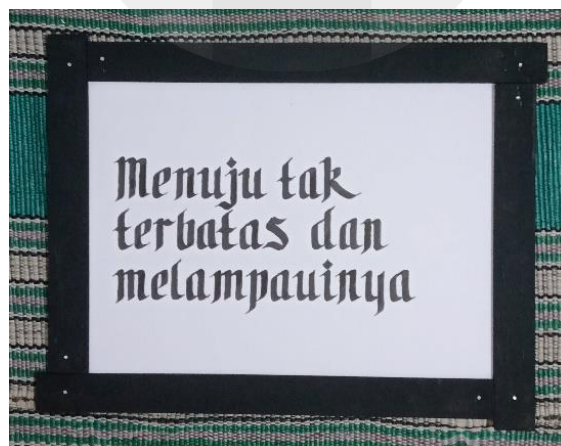
Gambar 6. Karya 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Teringat pada masa kecil dimana quote yang pernah dibaca dan menjadi prinsip yang tertanam dalam sanubari penulis adalah “Tidak ada yang mudah, tetapi tidak ada yang tidak mungkin”. Semua proses kehidupan pasti ada menang dan kalah, tetapi bagaimana kita menyikapinya adalah pelajaran yang mesti dialami. Kata dari Napoleon Bonaparte ini mengilhami penulis, setiap proses kehidupan tidak ada yang mudah, semua butuh proses dan tetapi tidak ada yang tidak mungkin untuk terjadi/mustahil. Ingatan terdekat penulis untuk menuliskannya dalam karya, karena sudah selalu diingat sebagai prinsip hidup.



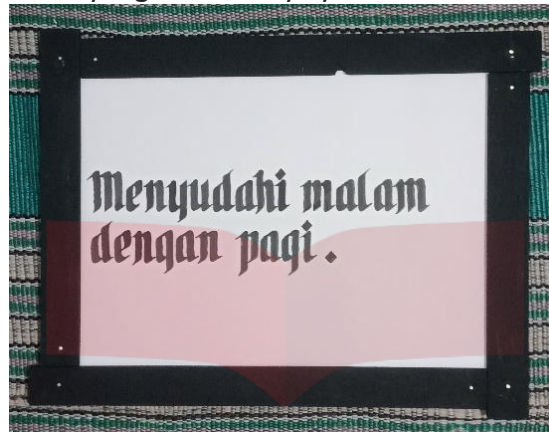
Gambar 7. Karya 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karya ketiga dimana proses untuk menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya, motivasi sesaat untuk melanjutkan karya-karya selanjutnya. Semua ini tidak ada yang mudah maka perlu proses untuk melewatinya, apapun itu lakukan apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan. Pada hari itu penulis menyimpulkan bahwa apapun pekerjaannya, yang hanya sesederhana pergi makan atau lainnya butuh yang namanya proses.



Gambar 8. Karya 4
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terinspirasi dari film “Toy Story”, salah satu mainan yang bernama Buzz Lightyear berkata “to infinity and beyond”. Jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah “menuju tak terbatas dan melampauinya”, meskipun film ini untuk anak-anak tetapi bagi kita yang telah dewasa bisa mengambil pelajaran yang terkandung di dalamnya. Apapun itu sumbernya kita dapat mengambil hikmah yang terkandung dibaliknya, seperti kata-kata yang sebelumnya yaitu “semua butuh proses. Apapun itu.”.



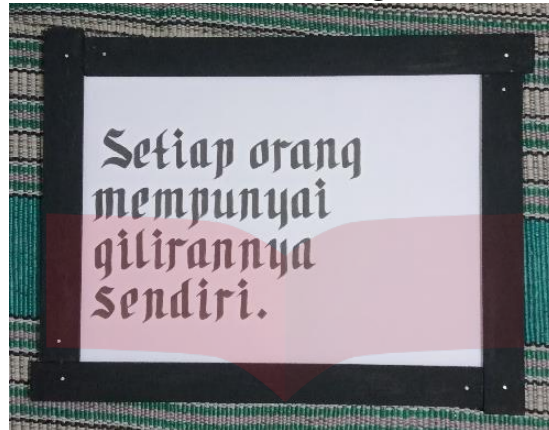
Gambar 9. Karya 5
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kebiasaan bergadang pada malam hari membuat pola tidur tidak sehat, siklus hidup jadi tidak teratur. Kata-kata yang terngiang setelah bergadang ini membuat penulis menyadari pola hidup ini akan terbentuk dan menjadi kebiasaan nantinya. Semoga kata ini menjadi pengingat bahwasanya penulis pernah ada dalam posisi itu, sebuah pelajaran yang didapat dari perilaku buruk yang dialami langsung. Tidak tentu apa yang dikerjakan, tetapi harus disudahi kegiatan yang tidak ada artinya ini.



Gambar 10. Karya 6
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah merasakan dampak dari kegiatan yang buruk, penulis menyadari akibat dari sebab yang telah dilakukan. Setiap pekerjaan mempunyai waktu untuk mencapai tujuannya, butuh proses yang dikerjakan untuk menyelesaikannya. Pola hidup yang berubah mengakibatkan kemunduran dalam beraktivitas, pola hidup tidak teratur menjadi faktor utama kebiasaan buruk dan terbelenggalnya pekerjaan. Tidur bukan hanya punya dampak positif dari sisi istirahat, dampak buruk jika terus-menerus tidur atau rebahan dalam kosakata anak zaman sekarang.



Gambar 11. Karya 7
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Termenung akan masa depan yang akan dihadapi penulis nantinya, dimana kata-kata dalam anime Jepang "One Piece" mengingatkan penulis akan hal itu. Salah satu karakter pernah berbicara pada karakter lainnya yang lebih muda darinya, "setiap orang punya gilirannya masing-masing". Menyiratkan bahwa setiap manusia di dunia ini mempunyai waktu/masanya masing-masing siap atau tidak kita akan mengalaminya. Kata-kata diubah berdasarkan KBBI untuk disederhanakan menurut media yang dipakai penulis.



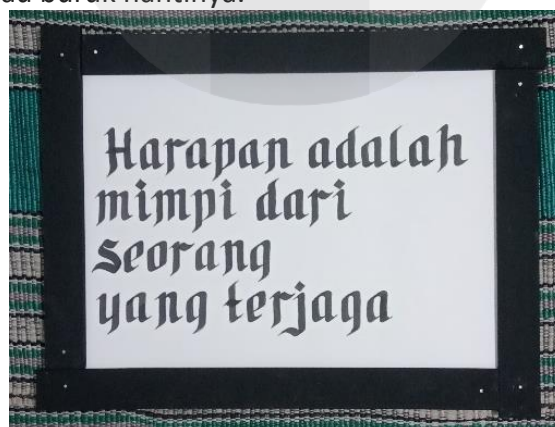
Gambar 12. Karya 8
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kenangan manis pada masa yang telah lama silam pada film menjadi sumber selanjutnya penulis, mungkin mendapatkan apa yang dicari saat itu akan menghasilkan sugesti dalam karya Tugas Akhir. Film "The Day After Tomorrow" memiliki dialog diantara pemerannya yaitu "Tulisan adalah hasil karya manusia yang terbesar", tertulis dalam subtitle Bahasa Indonesia yang tersedia dalam filmnya. Pengaruh dan sebagainya yang dapat menggerakkan hati orang dan sebagainya dalam kata-kata ini menjadi salah satu karya yang diambil penulis, dimana pembahasan terhadap isi Tugas Akhir ini memiliki kesamaan terhadap isi dari tulisan tersebut.



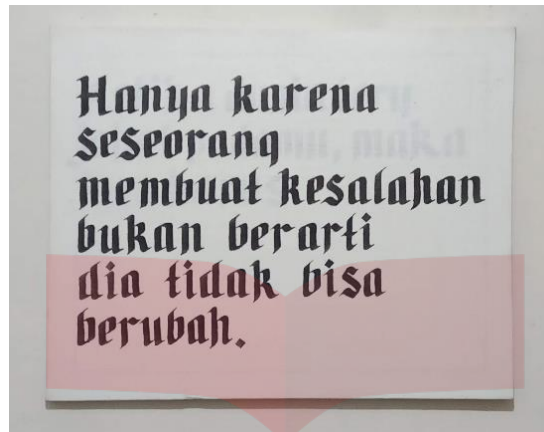
Gambar 13. Karya 9
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berhenti sejenak dari kegiatan yang terus menerus menjadi kegiatan yang menguntungkan dalam pencarian makna proses kehidupan, acara Talkshow yang tersedia dalam platform Youtube menampilkan Ahmad Dhani sebagai bintang tamunya. Beliau mengatakan bahwa yang terpenting dalam hidup itu adalah bisa menikmati hidup, suatu petuah yang terlontar dari mulut beliau bahwa hidup harus dinikmati setiap perjalanannya baik atau buruk nantinya.



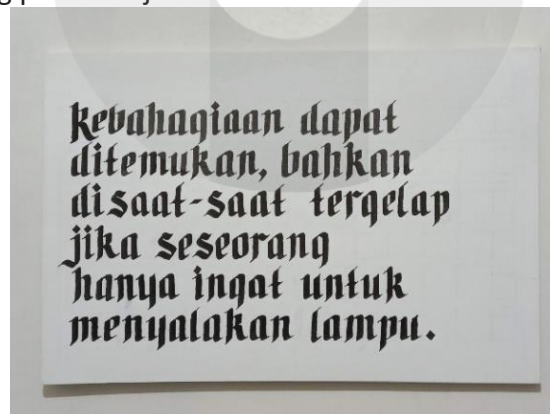
Gambar 14. Karya 10
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pikiran menjadi faktor utama dalam berkegiatan setiap harinya, istilah Overthinking seringkali ditemukan akhir-akhir ini. Hidup tidak akan berjalan jika hanya berharap saja, usaha adalah hal yang harus dilakukan untuk berharap hasil yang diinginkan nantinya. Maka benar bahwa harapan adalah mimpi dari seorang yang terjaga, itu hanya menjadi mimpi terus jika tidak ada usaha didalamnya meskipun mereka dalam keadaan sadar.



Gambar 15. Karya 11
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

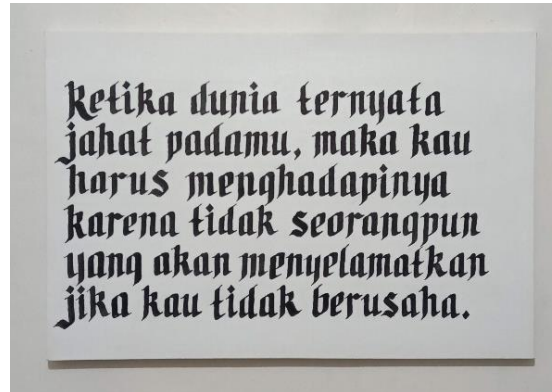
Mulai berpindah dari kertas kepada media yang mirip-mirip, kanvas pertama dalam pembuatan karya selanjutnya. Setelah menimbang untuk kata-kata yang lebih panjang, tetapi salah untuk pertama kalinya dalam penulisannya dan memutuskan mengisi kanvas dengan kata-kata yang berbeda dan menarik perhatian. Karena menurut penulis kata-kata menjadi cerminan pada hari itu, sepenggal tulisan yang menjadi proses setiap kehidupan yang pernah dijalani.



Gambar 16. Karya 12
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

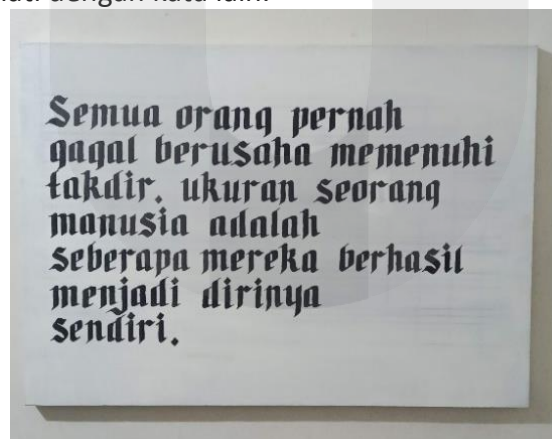
Bahagia dalam KBBI adalah “keadaan atau perasaan senang dan tenteram (bebas dari segala yang menyusahkan)” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Sesaat penulis merasakannya saat-saat sederhana seperti menulis, menonton, mendengarkan musik,

atau hanya sekedar berdiam dan merenung menjadi perasaan sesaat bahwa hidup bersyukur memang indah untuk dinikmati.



Gambar 17. Karya 13
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

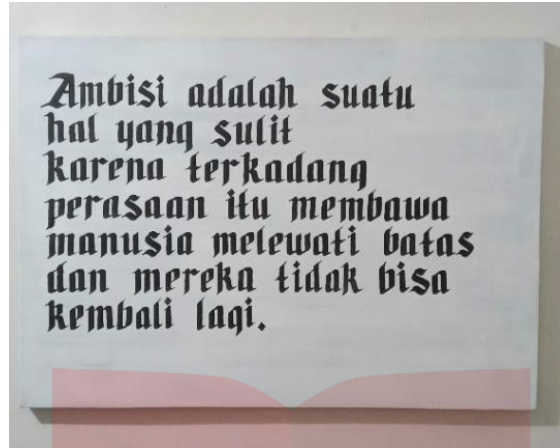
Tidak setiap perjalanan hidup selalu tentang kesenangan, ada kalanya hidup tidak berjalan dengan mulus. Kita beranggapan bahwa dunia ini jahat kepada kita dengan memberikan masalah, tetapi kita tidak bisa hanya mengeluh terhadapnya karena masalah tidak akan selesai dengan sendirinya. Masalah harus dihadapi tidak dengan menghindarinya, karena menghindarinya hanya akan mendapatkan masalah lainnya nanti. Dengan menghadapinya setiap manusia mempunyai bekal akan masalah yang lebih dari yang sebelumnya, penulis memilih kata-kata ini bahwasannya jika tidak berusaha sama saja mati dengan kata lain.



Gambar 18. Karya 14
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

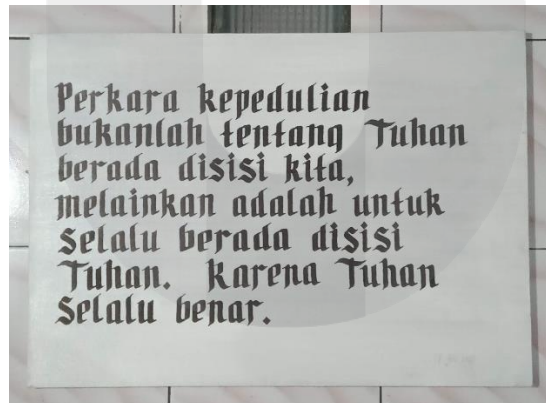
Berdiam dan merenung akan masa depan boleh saja, tetapi hidup terus berjalan seiring waktu. Kita harus terus hidup untuk menemukan apa yang kita cari di dunia ini, apa yang menjadi tujuan dalam hidup ini. Penulis merasa terus kurang dalam mengerjakan sesuatu tetapi lupa akan hal menjadi diri sendiri, karena sesuatu hal yang dekat dengan kita sering terkaburkan oleh hal yang jauh dalam ekspektasi. Semua harus

bermula dari diri sendiri barulah yang lain akan ikut serta dalam perjalanannya, kata-kata diatas mencerminkan bahwa penulis harus menjadi diri sendiri sebelum menjadi apa yang diekspektasikan oleh pikiran nantinya.



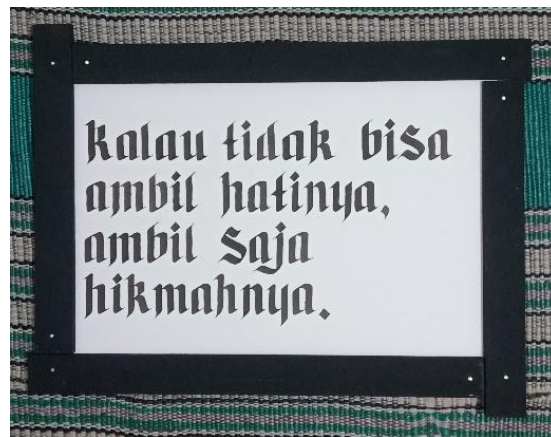
Gambar 19. Karya 15
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berlebihan menjadi bumerang bagi diri sendiri disaat melakukan sesuatu bukan pada porsinya, penulis menyadari sesuatu batas yang tidak boleh dilalui saat melakukan sesuatu atau mencapainya. Segala sesuatu memiliki resiko, sebagai manusia tidak boleh gegabah saat mengerjakan sesuatu, hati-hati adalah hal penting yang harus dipikirkan setiap manusia.



Gambar 20. Karya 16
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hal-hal keyakinan terhadap Tuhan menjadi hal penting dan sensitif, tetapi apapun yang diyakini jangan beranggapan bahwa Tuhan berada disisi kita saat senang dan sebaliknya. Kita harus yakin dan meyakini bahwa diri kita selalu berada disisi Tuhan suka maupun duka keadaannya, tetapkan dalam hati bahwa keyakinan terhadap Tuhan adalah hal terpenting apapun yang terjadi. Kesadaran bahwa semua sudah ditetapkan oleh Yang Maha Kuasa setiap waktu kita.



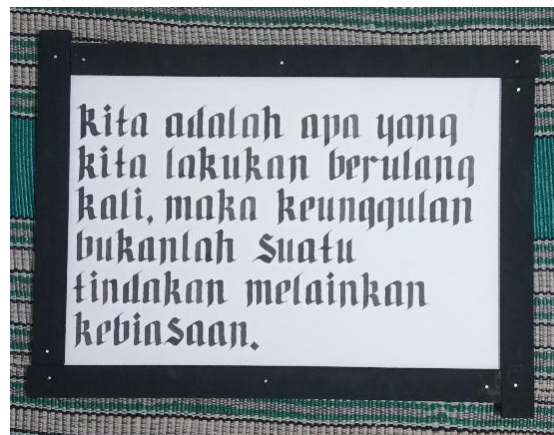
Gambar 21. Karya 17
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam hal percintaan penulis merasa tidak berbakat, tetapi penulis sadar bahwa aka nada waktunya bisa memiliki pasangan hidup. "Jodoh sudah ada yang ngatur" menjadi ketetapan yang penulis pegang, apapun yang akan terjadi nantinya. Memikirkan hal-hal yang belum pasti akan terus ada dan tidak aka nada habisnya, setidaknya ada pelajaran dibalik semua yang terjadi. Tidak terlalu terburu-buru karena masa muda tidak datang 2 kali dalam seumur hidup.



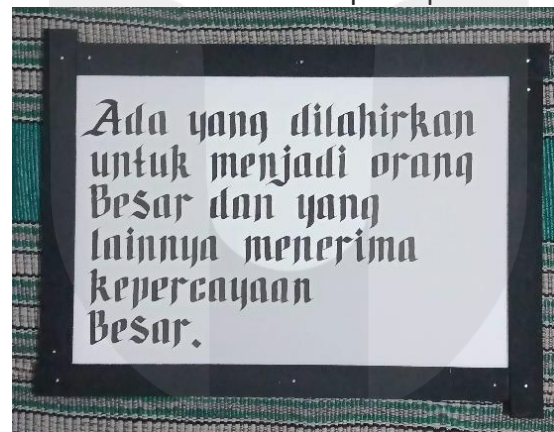
Gambar 22. Karya 18
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Layaknya permainan, hidup pun demikian. Ada kalanya menang dan ada kalanya kalah, kita harus bersyukur apapun yang terjadi dan terus hidup untuk sampai pada tujuan. Penulis merasakan hari yang menyenangkan dan penuh tantangan layaknya permainan, jika dianalogikan pun hidup penuh dengan lika-likunya yang penuh dengan teka-teki untuk menyelesaikannya, bagaimana manusia menyikapi kehidupan dengan berbagai keberagamannya.



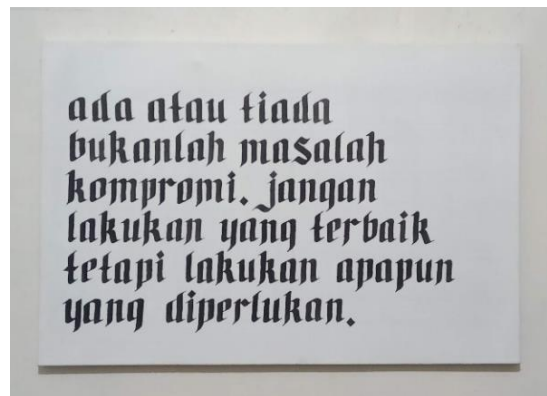
Gambar 23. Karya 19
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

“Bisa karena biasa” petuah yang sering terdengar disekeliling kita, kebiasaan adalah hal lumrah yang terabaikan bila hidup terasa monoton. Padahal kebiasaan itu menjadi keunggulan tersendiri jika dirasakan, kebiasaan tentang akan hal apapun itu dimana membawa manusia kepada hal-hal positif. Sebaliknya kebiasaan terhadap hal-hal buruk akan berakibat fatal dan beresiko, setidaknya kebiasaan adalah hal yang sudah berulang kali terjadi jika tidak memulai mau sampai kapan akan terus diam di tempat.



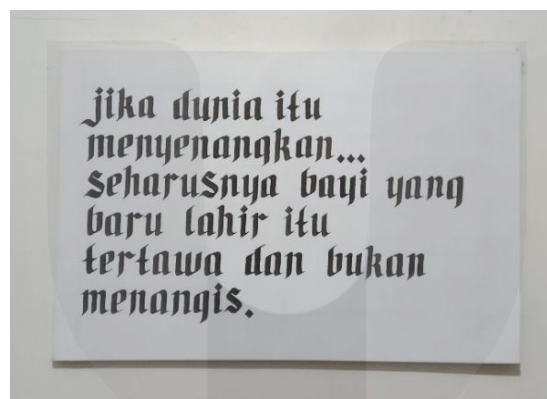
Gambar 24. Karya 20
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Orang lain terasa lebih baik daripada diri sendiri adalah perasaan yang sering terjadi, membanding-bandingkan adalah kegiatan diantara manusia yang sering dilakukan. Padahal belum tentu mereka bisa menjadi seperti orang lain rasakan, setiap orang memiliki ceritanya masing-masing. Menjadi diri sendiri adalah cara terbaik untuk mengetahui apa yang kita mau, tidak membanding-bandingkan dengan orang lain.



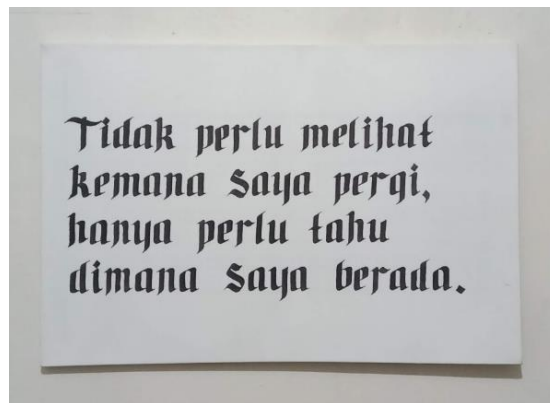
Gambar 25. Karya 21
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jangan berpikir untuk melakukan yang terbaik dahulu karena itu akan menjadi beban untuk diri sendiri, lakukan apapun yang diperlukan adalah hal yang lebih baik daripada melakukan yang terbaik menurut penulis. Karena belum tentu apa yang dilakukan itu terbaik, setidaknya lakukan apapun yang diperlukan menjadi patokan untuk usaha kedepannya agar lebih baik lagi.



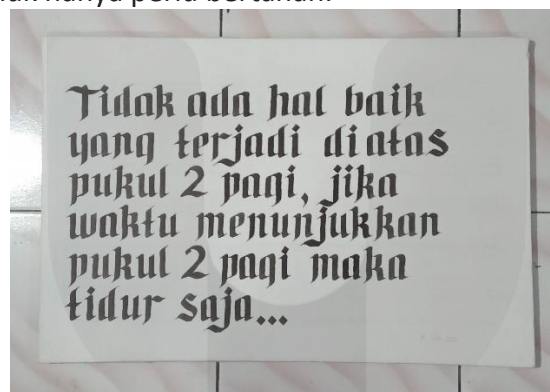
Gambar 26. Karya 22
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Analogi terhadap dua hal yang beriringan, antara dunia yang keras untuk dihadapi dan bayi yang baru lahir ke muka bumi. Resapan perasaan terhadap pahit getirnya dunia luas, tergantung manusia menyikapinya dengan masing-masing perasaannya. Kata-kata dari karakter serial anime "One Piece" ini mengilhami penulis untuk menyikapi proses dalam kehidupan penuh dengan semangat dan tenang di setiap jalannya.



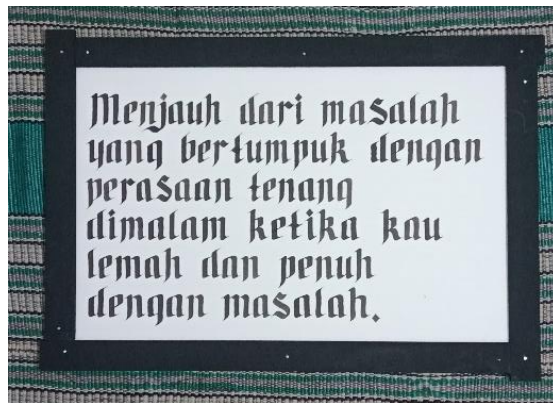
Gambar 27. Karya 23
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dialog dalam film biasanya menyimpan pesan tersirat yang terkandung didalamnya, sama halnya dengan kata-kata diatas. Dialog dari film "Cars" menyiratkan bahwa kemanapun dan dimana pun manusia berada, hanya perlu tahu dimana ia ada, tidak perlu tahu akan kemana ia nantinya. Penulis menganggap bahwa "Tempatkanlah tempat pada tempatnya" tepat untuk pesan yang terkandung pada kata-kata tersebut, tidak perlu muluk-muluk hanya perlu bertahan.



Gambar 28. Karya 24
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perasaan seorang teman tersampaikan saat keluarganya sedang berduka atas kehilangan salah satu anggota keluarga, tidak hanya masalah duka bahwa kata-kata diatas menjadi peringatan bahwa malam adalah waktu yang tidak tepat untuk beraktivitas. Kejahatan sering terjadi dimalam hari, maka dari itu malam adalah waktu untuk istirahat.



Gambar 29. Karya 25
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terjemahan dari lirik lagu diatas menyampaikan pesan kepada penulis disaat lagu tersebut sedang diputar, menjadi sugesti tersendiri setiap lagu yang diputar selalu berkolerasi terhadap diri sendiri. Mencoba menelaah lirik dari lagu tersebut dan sampai dalam hati bahwa lagu tersebut mencoba menyampaikan pesan disetiap perjalanan hidup manusia khususnya.

Karena seluruh karya menginterpretasikan satu keseluruhan atau satu untuk semua, display karya atau penempatannya akan berada dalam satu ruangan dan karya akan mengelilinginya. keseluruhan karya pun menjadi satu kesatuan untuk memenuhi tujuan yang akan dicapai, di mana semua karya merepresentasikan sejarah penulis dengan setiap tanggal kejadian mewakilinya. Semua karya mencakup hari-hari yang telah dilewati penulis untuk selalu diingat di masa yang akan datang nanti dan menjadi pengalaman akan kesadaran masa lampau yang hidup kembali. Bahan-bahan tambahan untuk display karya pada ruangan yang akan dipakai adalah:

1. Kain hitam: untuk melapisi meja sebagai alas untuk menaruh karya.
2. Easel kanvas: untuk menaruh karya berupa kanvas.
3. Double tip nano: untuk menempelkan karya diatas tembok/dinding ruangan



Gambar 30, 31, 32, 33 Display Karya
(Sumber: Dikumentasi Pribadi)

KESIMPULAN

Menulis dan mengingat adalah salah satu contoh pekerjaan sederhana yang dilakukan oleh setiap insan di muka bumi ini, sebuah hal sederhana yang baik tujuannya dan memiliki peran besar dalam proses tumbuh kembang manusia. Bukan hanya tentang membaca jika tidak ada menulis sebelumnya, begitupun mengingat jika tidak ada bacaan yang dibaca, semua punya peran dan bagaimana cara kita menanggapi hal-hal tersebut dalam hidup kita.

Di era digital seperti sekarang ini semua hal serba instan, hanya bermodalkan smartphone kita bisa dapatkan semua yang kita inginkan. Tetapi hal-hal sederhana atau tradisional seperti menulis tetap harus dilakukan sebagai dasar dalam proses kehidupan. Membaca, menulis mengingat, dan lain sebagainya perlu menjadi pondasi dalam berkehidupan di dunia ini.

Tulisan adalah hasil karya manusia yang terbesar dalam sejarahnya, dimana jika tidak ada tulisan kita tidak tahu akan menjadi apa duni ini. Dari tulisan kita membaca dan mengingat apa yang telah dituliskan, suatu pengalaman akan kesadaran masa lampau yang hidup Kembali inilah yang menjadi tujuan akan adanya tulisan. Apapun bentuk tulisannya, bagaimana dan dari mana tulisan itu berasal, semua adalah ilham yang menjadi proses di setiap perjalanan manusia kedepannya sebagai makhluk bersejarah.

DAFTAR PUSTAKA**BUKU**

Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

INTERNET

Haruka, Safa. Apa yang dimaksud dengan ingatan? 21 Juni 2020, <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-ingatan/14825>, diakses pada 17 November 2021.

Lisnawati, Yulia. Ketahui Kepribadian Terdalam dari Gaya Tulisan Tangan Anda, 5 Agustus 2021, <https://www.liputan6.com/citizen6/read/4625000/ketahui-kepribadian-terdalam-dari-gaya-tulisan-tangan-anda>, diakses pada 17 November 2021.

Prasetya, Ananda D. Belajar Seni Menulis Indah Kala Gabut Libur Sekolah Akibat Pandemi, 29 Juli 2021, <https://merahputih.com/post/read/belajar-seni-menulis-indah-kala-gabut-libur-sekolah-akibat-pandemi>, diakses pada 30 Agustus 2022

