



**GANGGUAN PSIKOLOGI PENYINTAS ERUPSI  
GUNUNG MERAPI TAHUN 2010 SEBAGAI  
INSPIRASI DALAM KARYA SENI GAMBAR**

Proyek Studi  
diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

oleh  
Danni Febriana  
2401410031

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

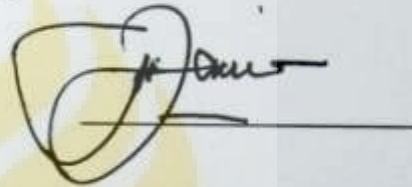
Hari : Selasa

Tanggal : 11 April 2017

### Panitia Ujian Proyek Studi

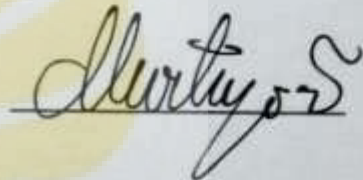
Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip M.Hum.  
(NIP. 196202211989012001)



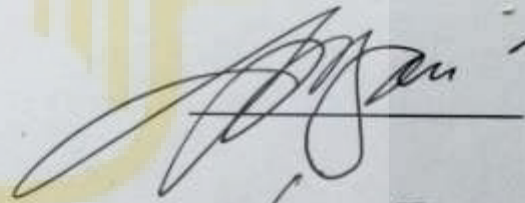
Sekretaris

Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn.  
(NIP. 196702251993031002)



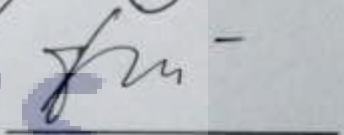
Penguji 1

Drs. Purwanto, M. Pd.  
(NIP. 196803071999031001)



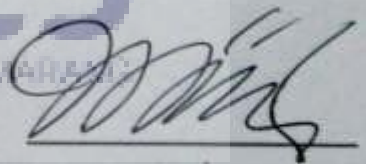
Penguji 2

Drs. Moh Rondhi, M.A.  
(NIP. 195310031979031002)



Penguji 3/Pembimbing

Mujiyono, S.Pd., M.Sn.  
(NIP. 197804112005011001)



Mengetahui  
Dekan FBS UNNES



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP. 196008031989011001

## PERNYATAAN

Proyek studi ini dengan judul “Gangguan Psikologi Penyintas Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010 Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Gambar” beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam laporan proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Maret 2017



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Danni Febriana

2401410031

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Bakat terbentuk dalam gelombang kesunyian, watak terbentuk dalam riak kehidupan

(Goethe)



Persembahan :

1. Untuk Bapak, Ibu, dan keluarga yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan do'a yang tulus.
2. Almamater UNNES

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan proyek studi yang berjudul “Gangguan Psikologi Penyintas Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010 Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Gambar”. Sholawat serta salam tak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu dinanti syafaatnya di dunia maupun di akhirat.

Dalam penyusunan Proyek Studi ini, penulis menyadari tanpa do’a dan usaha yang maksimal, serta bantuan dari berbagai pihak, penyusunan laporan ini tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu paling awal penulis mengucapkan terima kasih kepada Mujiyono, S.Pd., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu, bimbingan, petunjuk, serta saran dengan penuh kesabaran dan ketulusan.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan terhadap penulis untuk menempuh studi di Unnes
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.

3. Dr. Syakir, M. Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan akademik dan administratif kepada penulis dalam menempuh studi dan menyelesaikan proyek studi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga, yang telah memberikan dukungan baik berupa spiritual maupun material.
6. Sahabat dan teman-teman Seni Rupa Angkatan 2010 yang selalu memberikan nasehat dan masukan.
7. Teman-teman komunitas yang selalu memberikan dukungan dalam menyelesaikan proyek studi.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Selama pembuatan proyek studi ini, penulis memperoleh banyak pelajaran tentang kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu tugas. Harapan penulis semoga proyek studi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 27 Maret 2017



Danni Febriana

2401410031

## SARI

Febriana, Danni. 2017. *Gangguan Psikologi Penyintas Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010 Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Gambar*, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Mujiyono, S.Pd., M.Sn.

**Kata kunci:** *Post Traumatic Stress Disorder, Gunung Merapi, Seni Gambar.*

Erupsi Gunung Merapi yang terjadi pada tahun 2010 menyisakan permasalahan psikologis yang dialami oleh para penyintas pasca terjadinya bencana. Mereka mengalami trauma karena kehilangan orang yang dicintai, harta benda, rumah dan juga sawah yang menjadi mata pencaharian selama ini. Gejala-gejala psikologis yang ditunjukkan oleh penyintas dapat berkembang menjadi gangguan stress pasca trauma (*post traumatic stress disorder*-PTSD. Gejala psikologis tersebut dapat terdiagnosa jika kondisi penyintas tetap memberikan reaksi buruk dalam waktu beberapa bulan pasca terjadinya bencana. Berdasarkan hal tersebut, penulis berupaya merangkum dan menjadikannya sebagai gagasan penciptaan proyek studi. Tujuan proyek studi ini adalah menghasilkan karya seni gambar tentang kondisi penyintas erupsi Gunung Merapi tahun 2010 yang mengalami PTSD sebagai sumber inspirasinya.

Metode yang digunakan dalam berkarya meliputi pemilihan media, teknik berkarya, dan proses berkarya. Media yang digunakan berupa bahan (foto referensi, kanvas, kertas, *charcoal*, cat akrilik, dan fiksatif), alat (kuas), perlengkapan (*cutter, paper tape*, benang, dan plastik klip), dan teknik (arsir dan model *layering*). Proses berkarya dalam proyek studi ini terbagi menjadi lima langkah, yaitu: (1) pencarian referensi gambar, (2) *editing* foto referensi, (3) membuat sket, (4) pengarsiran, dan (5) sentuhan akhir.

Secara keseluruhan, penulis menghasilkan sepuluh karya seni gambar dengan rona hitam-putih dan dalam ukuran yang bervariasi. Karya-karya tersebut, yaitu: *Post Disaster* (120 cm x 100 cm), *Siclus* (50 cm x 50cm x 3 panel), *Shocking Beauty is Goat* (90 cm x 100 cm), *The Cow from Merapi* (80 cm x 60cm), *Giant Goat Attack* (130cm x 180cm), *Survivor #1*(90cm x 140cm), *Amor Fati* (42cm x 30cm), *Survivor #2* (80cm x 80cm), *Hening Diantara* (200cm x 150cm) dan *Post Mortem* (200 cm x 400cm). Karya yang merupakan interpretasi penulis berdasarkan proses *artistic research* ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi nilai bagi masyarakat. Penulis juga menyarankan agar masyarakat secara umum dapat lebih meningkatkan kepedulian terhadap gejala sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga dapat tercipta kehidupan yang harmonis dan sejahtera.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
SARI .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Alasan Pemilihan Jenis Karya .....	5
1.4 Tujuan Pembuatan Proyek Studi .....	6
1.5 Manfaat Penciptaan Karya .....	6
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 <i>Post Traumatic Stress Disorder</i> dalam Gangguan Psikologi .....	7
2.1.1 Pengaruh Peristiwa Traumatis Terhadap <i>Post Trumatic Stress Disorder</i> .....	7
2.1.2 Pengertian <i>Post Traumatic Stress Disorder</i> .....	8
2.1.3 Ciri-Ciri <i>Post Traumatic Stress Disorder</i> .....	9



<b>2.2 Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010 .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.1 Gunung Merapi .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2.2 Erupsi Merapi Tahun 2010 .....</b>	<b>12</b>
<b>2.3 Penyintas Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010.....</b>	<b>13</b>
<b>2.4 Kaitan Antara <i>Post Traumatic Stress Disorder</i> dengan Bencana Alam Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010 .....</b>	<b>14</b>
<b>2.5 Dokumentasi Fotografi Sebagai Acuan dalam Berkarya .....</b>	<b>16</b>
<b>2.6 Pengertian Gambar .....</b>	<b>16</b>
<b>2.7 Gaya dan Aliran Seni Gambar.....</b>	<b>18</b>
<b>2.7 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Gambar .....</b>	<b>20</b>
<b>2.8 Prinsip-prinsip Pengorganisasian Unsur-Unsur Rupa dalam Seni Gambar .....</b>	<b>23</b>
<b>BAB 3 METODE BERKARYA .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1 Media Berkarya .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.1 Alat dan Bahan .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1.2 Perlengkapan .....</b>	<b>33</b>
<b>3.2 Teknik Berkarya .....</b>	<b>34</b>
<b>3.3 Proses Berkarya .....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.1 <i>Artistic Research</i> .....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.2 Pencarian Referensi Gambar .....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.3 <i>Editing</i> Foto Referensi .....</b>	<b>36</b>
<b>3.3.4 Membuat Sket .....</b>	<b>36</b>
<b>3.3.5 Pengarsiran .....</b>	<b>37</b>

3.3.6 Sentuhan Akhir .....	39
3.4 Referensi Seniman .....	39
3.4.1 Bestrizal Besta .....	39
<b>BAB 4 HASIL KARYA .....</b>	<b>41</b>
4.1 Karya 1 .....	41
4.2 Karya 2 .....	46
4.3 Karya 3 .....	51
4.4 Karya 4 .....	58
4.5 Karya 5 .....	63
4.6 Karya 6 .....	68
4.7 Karya 7 .....	72
4.8 Karya 8 .....	77
4.9 Karya 9 .....	82
4.10 Karya 10 .....	88
<b>BAB 5 PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
5.1 Simpulan .....	93
5.2 Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses pemotretan model .....	28
Gambar 3.2 Kerangka hewan ternak milik warga .....	29
Gambar 3.3 Berbagai macam jenis <i>Charcoal</i> .....	31
Gambar 3.4 Jenis <i>fixative</i> dengan merk “ <i>Daler Rowney</i> ” .....	32
Gambar 3.5 Proses pembuatan karya dengan berbagai macam jenis <i>charcoal</i> .....	38
Gambar 3.6 “ <i>Lord of the Time</i> ”, <i>charcoal on canvas</i> .....	40
Gambar 4.1 Karya <i>Post Disaster</i> .....	41
Gambar 4.2 Karya <i>Siclus</i> .....	46
Gambar 4.3 Karya <i>Shocking Beauty is Goat</i> .....	51
Gambar 4.4 Karya <i>The Cow from Merapi</i> .....	58
Gambar 4.5 Karya <i>Giant Goat Attack</i> .....	63
Gambar 4.6 Karya <i>Survivor #1</i> .....	68
Gambar 4.7 Karya <i>Amor Fati</i> .....	72
Gambar 4.8 Karya <i>Survivor #2</i> .....	77
Gambar 4.9 Karya “ <i>Hening Diantara</i> ” .....	82
Gambar 4.10 Instalasi karya “ <i>Post Mortem</i> ” .....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis .....	98
Lampiran 2 Poster Pameran .....	101
Lampiran 3 Katalog dan Undangan Pameran .....	102
Lampiran 4 Dokumentasi Pameran.....	103



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Erupsi Gunung Merapi yang terjadi pada tanggal 26 Oktober 2010 hingga 5 November 2010 di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sebagian wilayah Jawa Tengah, hingga kini masih menyisakan kepedihan dan trauma yang mendalam di hati warga. Erupsi yang telah mengakibatkan jatuhnya banyak korban jiwa dan juga kerugian material tersebut merupakan bencana erupsi Gunung Merapi terbesar dibandingkan dengan lima bencana erupsi lain yang pernah terjadi sebelumnya, yakni pada tahun 1994, 1997, 1998, 2001 dan 2006 (Rachman, 2010).

Berdasarkan data pusat pengendalian operasi BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) pada tanggal 27 November 2010, telah tercatat sebanyak 242 korban jiwa meninggal di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan 97 lainnya di wilayah Jawa Tengah. Informasi ini diperkuat Kepala Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi, Surono. Dalam catatannya ia menyatakan bahwa erupsi Gunung Merapi 2010 di Yogyakarta merupakan bencana terburuk sejak tahun 1870 atau dalam waktu 100 tahun, karena sebanyak 32 desa dengan jumlah penduduk lebih dari 70.000 jiwa direkomendasikan harus mengungsi karena berada dalam zona berbahaya (Rachman, 2010).

Usaha relokasi korban ke tempat pengungsian tidak sepenuhnya menuntaskan dampak bahaya yang terjadi, dalam kondisi tersebut mereka tetap menghadapi situasi dan kondisi yang sangat kompleks, baik secara fisik, psikis,

maupun sosial. Para korban mengalami trauma karena kehilangan orang yang dicintai, harta benda, hancurnya rumah dan sawah yang menjadi mata pencaharian mereka selama ini. Kondisi di pengungsian yang tak layak menambah tekanan jiwa semakin berat. Semakin lama waktu yang dihabiskan di pengungsian, berdampak pada banyaknya jumlah pengungsi yang mengalami gangguan psikologis.

Menurut Nova Riyanti, seorang dokter ahli jiwa mengatakan bahwa sebanyak 70-80 % orang yang mengalami peristiwa traumatis akibat bencana akan memunculkan gejala-gejala *distress mental* seperti ketakutan, gangguan tidur, mimpi buruk, panik, siaga berlebihan, berduka dan lain-lain. Gejala ini merupakan respon wajar dalam situasi tidak normal seperti bencana alam. Meskipun demikian, umumnya keadaan ini bersifat sementara, sebagian besar akan pulih secara alamiah dengan berlalunya waktu sekitar satu bulan pasca bencana, dan hanya sekitar 20% hingga 30% saja yang akan mengalami gangguan jiwa berat (Portal CBN Cyber-health, 2010).

Ada beberapa gangguan jiwa yang dapat terjadi setelah trauma bencana yaitu pertama, gangguan jiwa yang merupakan akibat langsung dari trauma yang dialami, seperti gangguan stres akut dan gangguan stres pasca trauma. Kedua, gangguan jiwa yang dicetuskan oleh peristiwa traumatis yang dialami korban seperti gangguan depresi, gangguan kecemasan, dan gangguan psikotik. Ketiga, gangguan jiwa yang muncul kembali karena terjadinya kekambuhan pada gangguan yang diderita sebelumnya, misalnya *skizofrenia* (Portal CBN Cyber-health, 2010).

Gangguan psikologis berupa gejala *distress mental* yang dialami para korban di tempat pengungsian pada umumnya memang merupakan respon wajar terhadap kondisi yang tidak menentu. Hal demikian berdampak lebih serius jika tidak segera mendapatkan perhatian dan dukungan sosial yang diberikan terhadap mereka. Jika sebelumnya dijelaskan beberapa gangguan jiwa yang dapat dialami oleh para korban pasca bencana, maka gangguan klinis tersebut juga terjadi pada korban erupsi Gunung Merapi tahun 2010 yang tetap memberikan reaksi buruk dalam waktu beberapa bulan pasca bencana. Halgin dan Whitbourne (2010:221) mengategorikan gangguan klinis tersebut sebagai “gangguan stres pasca-trauma (*post traumatic stress disorder* – PTSD)”. Gangguan tersebut dapat dipahami juga sebagai “gangguan stress yang berkembang terhadap individu yang mengalami peristiwa traumatis dan mengancam dirinya atau lingkungan sekitar, sehingga pada saat tertentu individu tersebut seakan merasakan kembali pengalaman traumatik yang pernah dialaminya”.

Bagi penyintas atau korban selamat yang mengalami PTSD, ingatan tentang pengalaman traumatis dapat berkesan sangat menyakitkan. Hal tersebut dapat menumbuhkan level stress yang sangat kuat secara psikologis dan fisiologis. Simptom atau gejala PTSD yang tampak pada diri penyintas dibagi kedalam dua klasifikasi yang saling berhubungan. Klasifikasi pertama, “gangguan dan penghindaran”, mencakup pikiran yang mengganggu, mimpi yang berulang, kilas balik, hiperaktivitas terhadap isyarat yang berhubungan dengan trauma, dan menghindari pikiran atau hal-hal yang dapat mengingatkan terhadap trauma. Klasifikasi kedua, “*hyperarousal* dan mati rasa”, mencakup simptom yang

melibatkan perasaan memisahkan diri, hilangnya minat untuk beraktivitas, gangguan tidur, mudah marah, dan perasaan dapat menggambarkan perspektif masa depan (Halgin dan Whitbourne, 2010:221). Selain itu, simptom fisiologis yang ditunjukkan oleh penyintas PTSD ditandai juga dengan beberapa gejala tubuh dan pengalaman kewaspadaan yang berlebih pada sistem saraf otonom. Simptom yang ditunjukkan antara lain: percepatan denyut jantung, keringat dingin, bernafas dengan cepat dan jantung berdebar-debar.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin merangkum dan menjadikan permasalahan di atas sebagai gagasan penciptaan proyek studi. Sebagai fokus kajian adalah, dampak erupsi Gunung Merapi terhadap kondisi psikologis penyintas yang mengalami PTSD. Sedangkan periode waktu yang diambil adalah pasca erupsi tahun 2010 hingga sekarang. Bagi penulis, topik tersebut menjadi menarik untuk diangkat, karena fenomena yang terjadi memberikan kesadaran pribadi akan hubungan manusia dengan alam untuk hidup saling berdampingan sebagai takdir atas kuasanya. Selain itu, Erupsi Merapi tahun 2010 merupakan siklus erupsi terbesar dan telah memakan banyak korban jiwa, sehingga dengan penciptaan proyek studi ini menjadikannya simbol yang kuat untuk mewakili masalah kegunungapian di Indonesia.

Melalui pembuatan proyek studi ini, penulis mencoba merespon fenomena di atas kedalam penciptaan karya seni gambar. Karya yang akan ditampilkan nantinya memakai pendekatan artistik yang bersifat simbolik dan figuratif, walaupun tidak serta merta mengenyampingkan sumber artistik dan ikonografi dalam penyampaiannya. Dengan demikian karya proyek studi ini tetap dapat



dimaknai sebagai kondisi bahasa visual yang diharapkan bisa memberikan inspirasi nilai dan kesadaran terhadap kondisi masing-masing individu.

## 1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Dalam pengantar Kuratorialnya, Susanto (2013) menempatkan “gambar” atau “menggambar” pada tingkat paling sederhana yaitu sebagai dasar bagi segala hal dalam seni rupa, atau dianggap sebagai “*mother of arts*”. Selain itu keberadaan gambar juga merupakan fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan “rencana” seniman di setiap wilayah kreativitasnya.

Melalui penciptaan proyek studi ini, penulis mencoba menggali potensi artistik seni “gambar” sehingga dapat menjadi karya yang utuh dan “sebanding” dengan karya seni rupa lainnya. Penulis menggunakan gambar dengan media *charcoal* di atas kanvas berbagai ukuran. Material *charcoal* dipilih menjadi media berkarya sebagai sebuah pemahaman filosofis sisa-sisa pembakaran, terkait dengan proyek studi ini adalah dampak dari erupsi Merapi tahun 2010.

Pemanfaatan material *charcoal* di atas kanvas juga menimbulkan nuansa warna hitam-putih pada gambar. Penulis sengaja menggunakan warna netral (hitam-putih) sebagai rekayasa citraan tentang kondisi erupsi Gunung Merapi yang berkesan kelam, remang dan gamang.

Penulis memilih menggunakan gambar untuk melibatkan diri secara aktif baik secara fisik maupun psikis selama proses pengerjaan karya sehingga karya tersebut memiliki nilai yang melampaui realitas fotografi sebagai sebuah notasi, catatan, atau sketsa dari realitas sesungguhnya. Selain itu gambar sebagai

instrumen wicara diharapkan mampu menuturkan ide dan gagasan penulis yang secara otomatis termasuk juga “rasa” dan imaji didalamnya.

### **1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi**

Tujuan dari proyek studi ini adalah menciptakan karya seni gambar tentang kondisi penyintas erupsi Gunung Merapi tahun 2010 yang mengalami *Post Traumatic Stress Disorder* sebagai sumber inspirasinya.

### **1.4 Manfaat Penciptaan Karya**

Bagi penulis, penciptaan karya proyek studi ini memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan sensitivitas penggunaan *charcoal* sebagai media dalam berkarya seni gambar. Proses berkarya secara terstruktur juga mampu menumbuhkan sikap disiplin serta bertanggung jawab pada diri penulis.

Bagi apresiator atau masyarakat luas, penampilan karya dalam proyek studi ini dapat memberikan gambaran dampak psikologi yang dirasakan oleh para penyintas erupsi Gunung Merapi pada tahun 2010. Dengan demikian akan diperoleh pemahaman tentang realitas psikologi penyintas sebagai dampak dari bencana erupsi tersebut

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 *Post Traumatic Stress Disorder* sebagai Tema Karya

##### 2.1.1 Pengaruh Peristiwa Traumatis Terhadap *Post Traumatic Stress Disorder*

Gangguan stress pasca trauma (*Post Traumatic Stress Disorder*-PTSD) diklasifikasikan ke dalam gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) yang merupakan perkembangan dari gangguan stres akut (*Acute Stress Disorder*).

Peristiwa traumatis bagi sebagian orang dapat menimbulkan efek psikologis dan fisiologis yang berat. Peristiwa traumatis mencakup tragedi personal, seperti berada dalam kecelakaan yang serius, menjadi korban kekerasan, atau mengalami peristiwa bencana yang mengancam hidup (Halgin dan Whitbourne, 2010:221). Setiap peristiwa traumatis memberikan dampak terhadap penderitaan manusia. Orang yang dapat bertahan hidup harus mengatasi kenangan menyakitkan yang berasal dari peristiwa traumatis tersebut, kenangan orang terdekatnya yang telah menjadi korban, bahkan kecemasan terhadap hidup mereka yang nyaris terbunuh.

Beberapa orang kemudian menderita gangguan stres akut (*Acute Stress Disorder*) setelah mengalami peristiwa traumatis. Pada kondisi ini, individu mengalami perasaan ketakutan yang kuat, tidak berdaya, atau kengerian. Individu tersebut terus merasakan kembali peristiwa ini dalam gambaran, pikiran, mimpi mereka, serta mengalami kilas balik mengenai peristiwa tersebut. Mereka dapat melakukan sesuatu yang ekstrem, sebagai upaya untuk menghindar dari segala hal

yang mengingatkan mereka terhadap peristiwa yang dialaminya tersebut. Mereka juga kerap merasakan kecemasan yang kuat, merasa kesulitan untuk tidur, sulit berkonsentrasi, mudah marah dan sangat waspada (Halgin dan Whitbourne, 2010:222)..

Bagi sebagian besar orang dapat dengan mudah kembali hidup secara normal dalam hitungan hari atau minggu. Akan tetapi tidak bagi sebagian yang lain. Mereka kemudian mengalami gangguan stres pasca trauma (*post traumatic stress disorder*–PTSD), diagnosis yang diberikan jika simptom atau gejala-gejala gangguan stres akut tetap ada selama lebih dari satu bulan (Halgin dan Whitbourne, 2010:222).

*Post Traumatic Stress Disorder* merupakan gangguan yang cukup sering dialami oleh sebagian penyintas pasca terjadinya bencana alam. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya tenaga konselor dalam pemberian *trauma healing* yang bermanfaat untuk mengurangi resiko trauma atau gangguan psikologi lainnya.

### **2.1.2 Pengertian *Post Traumatic Stress Disorder***

Gangguan stress pasca trauma atau biasa disebut dengan istilah PTSD menurut DSM IV-TR (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder IV-Text Revised*), melibatkan sekelompok gejala kecemasan yang terjadi setelah seseorang mengalami peristiwa traumatis yang mengakibatkan perasaan tidak berdaya atau takut. PTSD didefinisikan sebagai reaksi yang berkelanjutan terhadap suatu peristiwa traumatis yang melibatkan kematian, ancaman kematian, cedera fisik serius, atau ancaman terhadap keselamatan diri sendiri serta orang

lain (Nevid, et al: 2005). Dengan kata lain, PTSD dapat juga didefinisikan sebagai gangguan yang menyebabkan distress yang bersifat menetap, yang terjadi setelah menghadapi ancaman keadaan sehingga membuat individu benar-benar merasa tidak berdaya atau ketakutan (Durand dan Barlow, 2003). Sedangkan yang biasanya ditunjukkan adalah penyintas merasa mengalami kembali trauma itu, menghindari stimuli yang terkait dengannya, dan mengembangkan sikap mematiraskan responsivitasnya hingga memiliki tingkat kewaspadaan dan *arousal* yang meningkat (Durand dan Barlow, 2003).

Senada dengan DSM-IV TR, Manguno-Mire dan Franklin (2009) juga memaparkan PTSD sebagai gangguan kecemasan yang berkembang setelah menyaksikan kejadian traumatis yang ditandai dengan gejala *re-experience* (merasa mengalami kembali kejadian traumatis), *avoidance* (menghindari stimuli yang berkaitan dengan kejadian traumatis) dan *hyperarousal* (memiliki tingkat kewaspadaan yang berlebih).

### **2.1.3 Ciri-Ciri *Post Traumatic Stress Disorder***

Diagnosa PTSD dapat dilakukan terhadap seseorang yang pernah menyaksikan atau mengalami kejadian traumatis dan tetap memberikan respon negatif selama lebih dari satu bulan pasca kejadian (Halgin dan Whitbourne, 2010:225). Hasil diagnostik pada mereka akan menunjukkan hal-hal sebagai berikut.

Pertama, seorang penyintas akan memaparkan kembali peristiwa traumatis yang pernah dialaminya. Mereka mengalami, menyaksikan, atau melawan suatu

kejadian yang melibatkan kematian dan mengancam keselamatan jiwa hingga dapat berakibat cedera fatal bagi dirinya atau orang lain.

Kedua, mereka memiliki perasaan seolah mengalami kembali situasi buruk yang pernah terjadi dalam hidupnya. Perasaan mengalami kembali (*re-experiencing*) dapat terwujud dalam bentuk kilas balik kejadian, halusinasi, mimpi buruk, dan emosi negatif terhadap peristiwa traumatis.

Ketiga, subjek akan menghindari stimuli yang berkaitan dengan kejadian traumatis. Mereka akan berusaha menghindari segala aktivitas, perilaku, suasana, tempat, atau orang yang dapat membangkitkan terjadinya trauma. Sebagai contoh adalah seorang penyintas erupsi Gunung Merapi yang merasa takut dan terancam ketika berada di tempat ramai. Dalam kondisi tersebut, mereka teringat situasi yang tidak menentu yang mereka alami selama berada di tenda pengungsian.

Keempat, subjek akan meningkatkan kewaspadaan atau kesiagaan berlebih terhadap hal-hal yang sebenarnya tidak berbahaya bagi dirinya, misalnya mudah terkejut jika ada suara gemuruh. Subjek dengan sangat cepat memberikan respon seperti berteriak histeris, gelisah dan tak mampu mengendalikan diri.

Kelima, adanya penurunan fungsi psikologis dalam diri penyintas. Penurunan fungsi psikologis di sini tidak hanya fungsi individu secara pribadi tetapi juga dalam kehidupan sosialnya. Subjek cenderung menarik diri dari orang-orang di sekitarnya dan hilangnya ketertarikan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas.

Ketujuh, cakupan afeksi yang terbatas pada individu setelah mengalami peristiwa traumatis (seperti ketidak mampuan untuk merasakan cinta). Afeksi atau kasih sayang tersebut sangat jarang ditunjukkan oleh subjek penyintas bencana.

Terakhir, gejala timbul selama satu bulan atau lebih. Berbagai kriteria gejala di atas dialami oleh subjek selama satu bulan atau lebih setelah berlangsungnya peristiwa traunatis.

## **2.2 Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010**

### **2.2.1 Gunung Merapi**

Gunung Merapi adalah salah satu gunung berapi teraktif di Indonesia yang berada di jantung Pulau Jawa. Terletak di antara Daerah Istimewa Yogyakarta dan Provinsi Jawa Tengah Gunung Merapi meliputi empat kabupaten, yaitu Kabupaten Sleman, Kabupaten Magelang, Kabupaten Boyolali, dan Kabupaten Klaten. Gunung Merapi menjulang tinggi dengan puncak mencapai 2.978 meter di atas permukaan laut (mdpl). Merapi memiliki diameter 28 km, luas 300-400 km<sup>2</sup> dan volume 150 km<sup>3</sup>. Posisi geografis Merapi 7° 32' 5" S ; longitude 110° 26' 5" E (Harjanto, 2014:03).

Gunung Merapi terbentuk secara geodinamik pada busur kepulauan akibat subduksi pertemuan lempeng Indo-Australia dengan lempeng Asia. Dinamika erupsi Merapi umumnya didahului pertumbuhan kubah lava diikuti guguran lava pijar dan jatuhnya piroklastik (BPPTKG). Bahaya utama yang mengancam sekitar 40.000 jiwa yang tinggal di Kawasan Rawan Bencana (KRB) adalah *pyroclastic flow* atau aliran awan panas, disamping bahaya sekunder lahar yang dapat terjadi pada musim hujan.

Dinamika perkembangan erupsi Merapi termasuk dalam kategori yang sangat sering, yaitu rata-rata terjadi sekali erupsi dalam 3-5 tahun di luar ancaman bencana yang sewaktu-waktu bisa terjadi. Merapi memiliki aspek sosial dan ekonomis yang penting bagi kemajuan wilayah di sekitarnya. Material erupsi Merapi seperti pasir dan batu menjadi penunjang pembangunan daerah. Demikian halnya dengan produk pertanian yang dihasilkan di lereng Merapi akan dapat tumbuh subur sehingga mendukung pertumbuhan ekonomi daerah setempat.

### **2.2.2 Erupsi Merapi Tahun 2010**

#### **2.2.2.1 Letusan 26 Oktober 2010**

Gunung Merapi yang berada di perbatasan Provinsi Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta, meletus pada Selasa petang tanggal 26 Oktober 2010. Erupsi pertama terjadi pada pukul 17.02 WIB, sedikitnya terjadi tiga kali letusan dalam beberapa menit. Menurut Surono dalam Harjanto (2014:4), “Sejak pukul 17.02 dan 17.23 WIB, awan panas besar telah melambung tinggi keluar dari kawah Gunung Merapi yang telah memasuki fase erupsi”.

Pihak berwenang kemudian melakukan evakuasi besar-besaran dan menghimbau kepada masyarakat agar segera mengungsikan diri dari zona bahaya dalam jarak sekitar 10-15 km dari puncak Merapi. Banu Hermawan dalam Harjanto (2014:4), melaporkan bahwa “Setidaknya 25 orang tewas, termasuk Mbah Maridjan, seorang wartawan dan dua relawan dalam letusan pertama yang terjadi pada tanggal 26 Oktober 2010”.

#### **2.2.2.2 Letusan 5 November 2010**



Gunung Merapi kembali meletus pada Jum'at dinihari tanggal 5 November 2010. Letusan terbesar dalam kurun waktu lebih dari seabad telah membakar ratusan pemukiman sehingga ribuan orang meninggalkan rumahnya ke barak pengungsian. Abu dan awan panas menyembur dari mulut Gunung Merapi dan membumbung tinggi ke langit mengakibatkan kepanikan terjadi di jalanan. Akhirnya seluruh orang melarikan diri dalam kegelapan.

Zona eksklusi melebar dari 15 km sampai 20 km di sekitar area gunung, sehingga semua orang yang tinggal di daerah tersebut diperintahkan untuk segera meninggalkan rumah dan pindah ke barak pengungsian. Jumlah pengungsi yang terus membengkak dari 10.000 menjadi 70.000 orang, mengharuskan pengungsi dipindah ke sebuah stadion yang berjarak 25 km dari puncak.

Sejak letusan 26 Oktober 2010, jumlah korban jiwa erupsi Gunung Merapi mencapai 339 jiwa. Meskipun jumlah korban jiwa lebih sedikit dari erupsi Merapi yang pernah terjadi pada tahun 1930 dan menewaskan sekitar 1.300 orang, erupsi pada tahun 2010 dianggap sebagai erupsi terbesar sejak tahun 1872. Menurut Subandrio selaku Kepala Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kegunungpian (BPPTK) menyatakan bahwa “jumlah materi yang dimuntahkan akibat letusan Merapi pada tahun 2010 lebih besar dari letusan tahun 1930” (Harjanto, 2014:5).

### **2.3 Penyintas Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010**

Pengertian penyintas atau yang sering disebut sebagai *survivor* adalah orang yang mengalami peristiwa traumatik secara langsung. Sedangkan Nashori (2007) memberikan pengertian penyintas atau *survivor* sebagai orang yang *survive*

(bertahan) setelah terkena bencana. Maka, yang disebut dengan penyintas adalah mereka yang mengalami secara langsung peristiwa traumatik dan berhasil untuk bertahan dari bencana tersebut.

Dalam proyek studi penulis, penyintas yang dimaksud adalah orang-orang yang berhasil bertahan setelah mengalami peristiwa erupsi Gunung Merapi tahun 2010 secara langsung. Para penyintas bencana merupakan penduduk yang bertempat tinggal di daerah lereng Merapi.

#### **2.4 Kaitan Antara *Post Traumatic Stress Disorder* dengan Bencana Alam Erupsi Gunung Merapi Tahun 2010**

Sejak meletus pada tanggal 26 Oktober 2010, menurut data Badan Pusat Penanggulangan Bencana (BNPB) yang dirilis pada tanggal 11 November 2010 jumlah korban tewas mencapai 194 orang. Aliran awan panas yang dimuntahkan lava/material Merapi pada Jum'at 5 November 2010 dengan kecepatan mencapai 100km per jam, dan panas mencapai kisaran 450-600 derajat celcius, membakar pepohonan dan rumah-rumah sehingga dilakukan evakuasi penduduk secara besar-besaran.

Letusan Merapi memicu evakuasi massa di Daerah Istimewa Yogyakarta (Sleman, Yogyakarta, Bantul) dan Jawa Tengah (Magelang, Klaten, Boyolali). Tempat-tempat pengungsian dipenuhi lebih dari 370.000 jiwa. Korban Merapi mengalami trauma karena kehilangan orang yang dicintai, harta benda, hancurnya rumah dan sawah yang menjadi mata pencaharian mereka selama ini. Kondisi di pengungsian yang tak layak menambah tekanan jiwa semakin berat. Semakin lama waktu yang dihabiskan di pengungsian, berdampak pada banyaknya jumlah

pengungsi yang mengalami gangguan psikologis seperti kecemasan, trauma, bahkan ke tingkatan yang lebih serius yaitu gangguan stress pasca trauma atau *post traumatic stress disorder* (PTSD).

Usaha relokasi korban ke tempat pengungsian memang tidak sepenuhnya menuntaskan dampak bahaya yang terjadi, dalam kondisi tersebut mereka tetap menghadapi situasi dan kondisi yang semakin kompleks terutama menyangkut masalah psikis. Hasil observasi dan pendampingan yang dilakukan relawan menyimpulkan bahwa sebagian besar pengungsi mengalami tekanan psikologis akibat bencana gunung Merapi. Dari sampel 50 orang pengungsi yang diklasifikasi berdasarkan kelompok umur, 60 persen memerlukan terapi psikologi (Harian Kedaulatan Rakyat, 3 Januari 2011).

Parkinson (2000) menjelaskan bahwa peristiwa traumatis pada seseorang dapat dialami pada saat bencana terjadi hingga bencana telah berlalu. Dalam kondisi tersebut seseorang didiagnosa mengalami PTSD. Artinya, penyintas mengalami peristiwa yang berkepanjangan sehingga dapat meninggalkan kesan yang mendalam pada ingatan mereka, dan kesan tersebut akan menimbulkan persoalan baru dengan munculnya berbagai macam gangguan psikologis.

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan masih banyak penyintas erupsi Gunung Merapi yang mengalami trauma berkepanjangan setelah peristiwa bencana terjadi. Di awal perkembangan, gangguan psikologis berupa gejala *distress mental* adalah respon wajar terhadap kondisi yang tidak menentu pada penyintas selama tinggal di pengungsian. Hal demikian berdampak lebih serius jika tidak segera mendapatkan perhatian dan dukungan sosial yang diberikan

terhadap mereka. Trauma yang ditinggalkan akan terus hidup dalam diri penyintas yang mengalami langsung peristiwa mengerikan tersebut. Tanpa penanganan kejiwaan secara terpadu maka akan muncul kecenderungan yang mengarah pada PTSD.

## **2.5 Dokumentasi Fotografi Sebagai Acuan dalam Berkarya**

Ketika fotografi telah mengambil posisi lukisan atau *drawing* untuk merepresentasikan realita, maka penulis mencoba mengambil arah yang berbeda untuk menampilkan sebuah dunia yang sama sekali baru. Walaupun pada kenyataannya, fotografi sendiri pun tidak sepenuhnya dapat dipercaya sebagai representasi realitas yang sebenarnya. Semakin berkembangnya teknologi tidak menutup kemungkinan untuk memanipulasi foto agar menjauhi atau mengingkari kenyataan, sehingga nilai kebenaran dalam sebuah foto menjadi hal yang subyektif.

Dalam perkembangan seni, teori-teori seomitika pasca-strukturalisme telah membongkar fotografi sebagai medium yang tidak pernah netral dari berbagai kepentingan kuasa (Godfrey: 301). Maka, dalam konteks perkembangan itu, salah satu cara untuk bisa menempatkan seni lukis atau *drawing* pada posisinya yang baru adalah dengan mengikuti logika pembacaan fotografi. Bagi penulis, keberadaan fotografi tak lantas dapat secara langsung mengambil alih esensi lukisan atau *drawing*, alih-alih ia justru mendapatkan tempatnya sebagai medium yang ‘diperkaya’, secara visual, teknis maupun teoretis, oleh perkembangan teknologi media tersebut.

## 2.6 Pengertian Gambar

Dalam pengantar Kuratorialnya, Susanto (2013) menempatkan “gambar” atau “menggambar” pada tingkat paling sederhana yaitu sebagai dasar bagi segala hal dalam seni rupa, atau dianggap sebagai “*mother of arts*”. Selain itu keberadaan gambar juga merupakan fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan “rencana” seniman di setiap wilayah kreativitasnya.

Gambar adalah suatu perangkat penting yang digunakan untuk menyelidiki solusi yang sudah ada maupun berpotensi untuk menanggapi masalah yang ada di lingkungan fisik kita. Menurut Ching dalam (Muharrar dan Mujiyono, 2007:4), menggambar adalah dalam rangka mengungkap realita menurut kesadaran baru sehingga mampu membuka cakrawala terkini bagi masyarakat. Ada beberapa pengertian mengenai kegiatan menggambar, Ching berpendapat bahwa menggambar adalah suatu usaha untuk menghasilkan kemiripan atau menyajikan suatu bentuk objek, dengan menarik garis demi garis di atas suatu permukaan medium (Muharrar dan Mujiyono, 2007:4). Walaupun aktivitas menggambar pada umumnya bersifat linear, elemen-elemen gambar seperti titik-titik dan sapuan kuas juga ikut terlibat. Apapun bentuknya pada dasarnya gambar adalah sarana dari visi dan ekspresi yang mendasar.

Kata “gambar” dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2011) berarti “tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya”. Pengertian ini menandakan bahwa gambar secara fisik bisa berupa lukisan, sketsa, ilustrasi

cerita, maupun imaji (citra) yang mewujud dalam bentuk apapun. Sedangkan dalam bahasa Inggris istilah “gambar” memiliki padanan yang jelas, yakni *drawing*.

Seni gambar sering disamakan dengan seni lukis, baik dari teknik berkarya maupun hasil karyanya akibat pemahaman seseorang mengenai kedua jenis karya dua dimensi tersebut masih kurang. Meskipun memiliki kesamaan sebagai karya seni rupa dua dimensi, seni gambar memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan seni lukis atau melukis. Mengenai perbedaan ini Kartika (2004:36) menerangkan bahwa:

“Lukisan dan gambar tidak dapat dibedakan dengan sekedar memilahkan material yang digunakan, tetapi lebih jauh dari itu yang lebih memerlukan pertimbangan tentang estetika, latar belakang pembuatan karya, dan sebagainya. Secara singkat seni gambar merupakan seni lukis yang menonjolkan unsur garis, dan lukis dengan menonjolkan warna. Yang jelas, seni gambar memerlukan keterampilan khusus untuk menggambarkan sesuatu sebagai bentuk representasi. Adapun seni lukis merupakan ungkapan pengalaman estetika yang diwujudkan dalam bentuk dua dimensional. Sehingga perbedaan antara keduanya terletak pada genetika proses penciptaan karya seni, bukan pada hasil akhir.”

Penulis menyimpulkan bahwa gambar atau menggambar adalah suatu proses estetika yang bertujuan menghasilkan citra sebagai representasi suatu bentuk objek dengan menorehkan guratan garis di atas suatu permukaan bidang sebagai medium.

Senada dengan pernyataan di atas, penulis menggunakan gambar sebagai pendekatan yang dipilih dalam pengerjaan proyek studi. Alasan penulis memilih menggunakan gambar yaitu untuk melibatkan diri secara aktif baik fisik maupun

psikis selama proses pengerjaan karya, sehingga karya tersebut memiliki nilai lebih yang mampu melampaui realitas fotografi sebagai sebuah notasi, catatan, atau sketsa dari realitas sesungguhnya.

## 2.7 Gaya dan Aliran Seni Gambar

Kajian mengenai gaya dalam seni rupa, khususnya seni lukis atau seni gambar penting dilakukan untuk memperoleh pengertian tentang keterkaitan antara cara kerja

seniman, hasil karya seni, dan reaksi pengamat terhadap karya tersebut. Rondhi (2002: 38) menjelaskan bahwa “dalam pengertian luas ‘gaya’ merupakan suatu pengelompokan berdasarkan waktu, wilayah, penampilan, teknik, subjek mater, dan lain sebagainya”.

Feldman (dalam Rondhi, 2002:38) mengklasifikasikan gaya dalam seni rupa menjadi empat golongan, antara lain:

### a. Gaya Ketepatan Objektif (*Objective Accuary Style*)

Gaya ketepatan objektif muncul dari gagasan bahwa seni adalah imitasi gejala visual, dimana ketepatan dan kesamaan antara objek yang dilukiskan dengan hasil lukisan merupakan ukuran keunggulan bagi suatu karya seni. Gaya ini memunculkan aliran seni rupa diantaranya realisme dan naturalisme. Dalam gaya ketepatan objektif, terdapat pula pemahaman bahwa imitasi yang dilakukan seniman tidak sepenuhnya meniru persis objeknya secara fotografis, tetapi juga melakukan seleksi dan membuat bentuk yang yang berbeda dari objeknya. Pemahaman ini memunculkan aliran lain yakni impresionisme dan pointilisme.

b. Gaya Bentuk Formal (*Formal Order Style*)

Gaya bentuk formal menggunakan ukuran baku secara matematis untuk mencapai harmoni, keseimbangan, dan keindahan karya. Cara pengungkapan ini timbul dari pemahaman bahwa seni adalah suatu pencarian untuk mendapat proporsi yang tepat. Contoh aliran dalam gaya bentuk formal yakni klasikisme.

c. Gaya Emosi (*Emosional Style*)

Gaya emosi berawal dari pandangan bahwa seni tidak harus setara dengan apa yang dihasilkan dari kamera. Dalam gaya emosi ini, seniman tidak begitu tertarik dengan ketepatan objek, ukuran atau keseimbangan bentuk, melainkan lebih tertarik pada ekspresi emosi misalnya gembira, sedih, marah, dan sebagainya. Contohnya romantisme, ekspresionisme, dan abstraksionisme. Dalam memaknai karya dengan gaya ini pengamat perlu menggunakan daya imajinasinya untuk memahami konteks yang dihadirkan seniman dalam karya yang diamati.

d. Gaya Fantasi (*Fantasy Style*).

Gaya fantasi muncul karena adanya keahlian seniman dalam memanipulasi material yang digunakan, sehingga seniman dapat membuat bentuk-bentuk yang bahkan belum pernah dilihat dan dibayangkan sebelumnya. Seniman tidak puas dengan melukiskan bentuk-bentuk yang logis semata, tetapi juga menggunakan daya khayal yang dimiliki untuk menciptakan bentuk-bentuk baru yang seolah-olah nyata. Gaya fantasi melingkupi aliran surealisme dan dekoratif fantastik.



## 2.8 Unsur-unsur Rupa dalam Seni Gambar

### 2.8.1 Garis

Garis merupakan salah satu unsur yang mendasar sebagai bahasa ungkap dalam karya seni rupa. Sementara sebagian orang mengatakan bahwa garis merupakan dua titik yang saling berhubungan. Dalam dunia seni rupa seringkali kehadiran “garis” juga menjadi sebuah simbol ungkapan emosi perupa, atau lebih tepat disebut goresan.

Garis dapat berupa garis nyata atau garis semu. Menurut Sunaryo (2002:7) (garis nyata) adalah deretan sebuah titik atau noktah dapat membentuk sebuah garis. Sedangkan garis semu menurut Sanyoto (2009:87) merupakan batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa, rangkaian massa, dan lain-lain. Dalam proyek studi ini, penulis cenderung menggunakan garis-garis semu, tujuannya agar gambar yang dihasilkan dapat mendekati referensi fotografis.

### 2.8.2 Warna

Menurut Syafii (2001:24) warna merupakan unsur rupa yang menampakkan perbedaan kualitas wujud suatu raut bidang (*planar shape*) dengan bidang datar (latar) atau dengan raut-bidang lain yang ada di sekelilingnya. Pendapat lain mengatakan warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau yang identik raut, ukuran dan nilai gelap terangnya (Sunaryo 2002:12). Dalam proyek studi ini warna yang digunakan penulis adalah warna netral (hitam-putih). Penulis memilih menggunakan warna netral yang dihasilkan

oleh media *charcoal* sebagai rekayasa citraan tentang kondisi erupsi Gunung Merapi tahun 2010 yang berkesan kelam, remang dan gamang.

### 2.8.3 Tekstur

Syafii (2001) menjelaskan istilah barik atau tekstur digunakan untuk menyebut kesan raba atau karakter permukaan suatu raut atau area, apakah polos atau bergoresan, kasat atau licin, halus atau kasar, rata atau berbenjolan. Tekstur ada dua jenis yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah kualitas permukaan yang dapat kita raba halus dan kasarnya. Sedangkan tekstur semu adalah tekstur yang timbul karena adanya intensitas warna, untuk karya gambar dengan pendekatan yang realistis pada umumnya menggunakan tekstur jenis ini.

### 2.8.4 Gelap Terang

Menurut Susanto (2012) gelap terang atau nada merupakan salah satu unsur yang bertujuan memvisualisasikan kesan volume, keruangan dan ikut pula mendukung kekontrasan dalam karya seni. Nada ada juga yang menyebutnya unsur rupa cahaya. Gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap (Sunaryo 2002:20).

Kaitannya dengan warna, gelap terang dapat disebut *value*. Misalnya warna kuning terasa lebih terang mendekati putih, dan warna ungu terlihat lebih gelap mendekati hitam (Sanyoto 2009:53). Penggunaan unsur rupa gelap terang yang paling kontras adalah pada karya hitam putih. Gelap terang diperoleh

melalui teknik menggradasi halus untuk menyatakan sinar dan bayangan atau dalam istilah lain disebut dengan *chiaroscuro* (Susanto 2012:79).

### **2.8.5 Ruang**

Ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya (Sunaryo 2002:21). Unsur ruang dapat menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh, dan dekat. Kesan kedalaman ruang dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain (1) melalui penggambaran gempal, (2) penggunaan perspektif, (3) peralihan warna, gelap terang, tekstur, dan pergantian ukuran, (5) penggambaran bidang bertindih, (6) pergantian tampak bidang, (7) pelengkungan atau pembelukan bidang, dan 8) penambahan bayang-bayang (Sunaryo 2002:22). Pada karya gambar penulis, ruang dimunculkan untuk memberi kesan jarak antara subjek dengan latar belakang dengan harapan menghadirkan nuansa dramatis pada karya.

### **2.8.7 Bidang**

Bidang menurut Susanto (2012:55) adalah area yang dibatasi oleh garis nyata maupun garis yang sifatnya ilusif. Suatu bentuk dwimatra pada permukaan datar yang bukan titik atau garis, tergolong sebagai bidang (*plane*) (Syafii 2001:61). Pemanfaatan bidang dalam karya gambar tervisualisasi pada subjek dan background. Subjek lebih banyak menggunakan bidang-bidang organis dari pada anorganis, khususnya pada latar belakang dengan warna yang rata (block).

## **2.9 Prinsip-prinsip Pengorganisasian Unsur-unsur Rupa dalam Seni Gambar**

### **2.9.1 Irama**

Menurut Feldman dalam Susanto (2012:334) Irama adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya. Pendapat lain mengatakan Irama merupakan pengaturan unsur rupa atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya (Sunaryo, 2002:35). Irama dapat diperoleh dari beberapa cara, yakni (1) repetitif, (2) alternatif, dan (3) progresif. Repetitif ialah irama yang diperoleh secara berulang, berkesan monoton dan cenderung menjemukan. Irama alternatif merupakan bentuk irama yang diperoleh dengan cara pengulangan unsur-unsur rupa secara bergantian. Irama progresif menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat.

Irama dalam gambar penulis digunakan untuk memperoleh arsiran yang tidak monoton, dalam hal ini lebih sering menggunakan irama repetitif dan progresif.

### **2.9.2 Keseimbangan**

Keseimbangan merupakan persyaratan estetik dalam karya seni. Pada karya gambar, umumnya hanya memiliki tiga jenis keseimbangan, antara lain (1) Simetri yaitu keseimbangan setangkup, keseimbangan simetri merupakan keseimbangan belah dua sama kuat, (2) asimetri yaitu keseimbangan yang bertentangan dengan keseimbangan simetri, sebab bagian sebelah menyebelah garis jumlahnya tidak sama, tetapi nilainya tetap sama oleh karena itu tetap

seimbang (3) keseimbangan radial yaitu keseimbangan memusat, keseimbangan ini terjadi karena dalam satu desain ada dua unsur yang menjadi pusat dari unsur-unsur lainnya. Bagian-bagian itu tetap seimbang karena unsur yang lain saling beraturan dan berkelanjutan.

### **2.9.3 Dominasi**

Susanto (2012:109) menjelaskan dominasi atau dominan adalah bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sependapat dengan hal tersebut Sunaryo (2002:36) mendeskripsikan dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam satu keseluruhan. Dominasi sering disebut juga sebagai pusat perhatian atau *center of interest*.

### **2.9.4 Proporsi**

Proporsi menurut Sanyoto (2009:251) adalah suatu ukuran perbandingan dari penciptaan karya seni yang dibuat atas dasar kaidah-kaidah perbandingan yang dianggap paling ideal/proportional. Proporsi dapat pula diartikan sebagai upaya pengaturan yang berkenaan dengan ukuran antara bagian satu dengan bagian lainnya. Besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, atau tinggi rendah adalah persoalan proporsi. Dalam gambar penulis, prinsip proporsi digunakan untuk mengukur anatomi figur pada setiap subjek yang dihadirkan. Prinsip perbandingan lebih menekankan pada variasi ukuran antara unsur satu dengan unsur yang lain dalam kesatuan yang utuh.

### **2.9.5 Kesatuan**

Menurut Sanyoto (2009:24) prinsip kesatuan sesungguhnya ialah adanya hubungan antar unsur yang disusun. Dapat dikatakan kesatuan merupakan hasil akhir dari penggabungan prinsip-prinsip dengan menjadikan keharmonisan karya secara keseluruhan. Harmoni merupakan tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Hal tersebut dimaksudkan sebagai kondisi yang memiliki keselarasan antara bagian-bagian, tidak saling bertentangan, semua cocok dan terpadu.

Pengorganisasian unsur-unsur tersebut juga dapat memperkuat rasa keutuhan, memberi rasa tenang, nyaman, sedap dan tidak mengganggu penangkapan oleh panca indra kita. Sunaryo (2002: 31) berpendapat bahwa kesatuan merupakan tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip keseimbangan, kesebandingan, irama dan lainnya.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dalam proyek studi ini penulis telah berhasil mengangkat permasalahan seputar erupsi Gunung Merapi yang terjadi pada tahun 2010 khususnya dampak yang dapat menimbulkan masalah psikologi berupa Gangguan Stress Pasca Trauma (PTSD), dalam diri penyintas. Para penyintas atau orang yang mampu bertahan, mengalami tekanan yang sangat berat ketika harus mengadopsi pikiran serta kenangan buruk tentang bencana erupsi yang menjadi pengalaman traumatikanya.

Penulis kemudian menghadirkan permasalahan tersebut ke dalam karya seni gambar di atas kanvas maupun kertas. Karya yang diciptakannya dengan menggunakan media *charcoal* ini, merupakan interpretasi subjektif yang didukung berbagai data dan temuan terkait dengan tema yang diangkat.

Secara keseluruhan, penulis menghasilkan sepuluh karya seni gambar dengan rona hitam-putih dan dalam ukuran yang bervariasi. Karya-karya tersebut, yaitu: *Post Disaster* (120 cm x 100 cm), *Siclus* (50 cm x 50cm x 3 panel), *Shocking Beauty is Goat* (90 cm x 100 cm), *The Cow from Merapi* (80 cm x 60cm), *Giant Goat Attack* (130cm x 180cm), *Survivor #1*(90cm x 140cm), *Amor Fati* (42cm x 30cm), *Survivor #2* (80cm x 80cm), *Hening Diantara* (200cm x 150cm) dan *Post Mortem* (200 cm x 400cm).

Penulis memilih menggunakan warna netral (hitam-putih) yang dihasilkan oleh media *charcoal* sebagai rekayasa citraan tentang kondisi erupsi Gunung Merapi tahun 2010, yang berkesan kelim, remang dan gamang. Kepekatan warna hitam yang dihasilkan media tersebut memang dapat menghadirkan sebidang kegelapan, yang seolah menyimpan rahasia, enigmatik, sebetuk ruang kelim berpuaka. Hal tersebutlah yang membuat penulis selalu tergoda dan asyik-masyuk menggoreskan dan mengusapkan *charcoal* pada bidang kanvasnya.

Keindahan dalam karya proyek studi penulis terletak pada hasil gambar yang digarapnya dengan gaya realis yang sangat detail dan rinci. Melalui pendekatan realis, penulis berhasil menghadirkan berbagai macam gambar yang mempresentasikan gagasan besar dalam setiap karyanya. Kekuatan karya penulis juga diperoleh dari penggunaan *charcoal* untuk berkarya gambar. Bagi penulis, *charcoal* tidak hanya berfungsi sebagai media saja. Material tersebut juga hadir menjadi simbol yang mampu memberi nilai lebih terhadap karya. Dalam hal ini, yaitu sebagai sebuah pemahaman filosofis tentang dampak erupsi Gunung Merapi yang menyisakan puing-puing sisa kehancuran. Kepekatan warna hitam yang dihasilkan media *charcoal* juga mampu menghidupkan suasana yang kelim, remang, dan gamang. Suasana tersebut hadir sebagai keindahan yang mampu menimbulkan impresi terhadap setiap apresiator yang melihatnya.

Penulis menemukan beberapa hal yang menarik dalam proses penciptaan karya proyek studinya. Pertama, kegiatan *artistic research* yang dilakukannya di daerah lereng gunung Merapi, telah memberikan pandangan baru terhadap



pemanfaatan media *charcoal* dalam karya seni gambarnya. *Charcoal* selain menjadi sebuah medium dalam berkarya, juga menjadi idiom yang mampu melengkapi gagasan penulis. Kedua, proses *artistic research* juga membawa pemahaman baru bagi diri penulis, yaitu tentang hubungan masyarakat sosial terkait dengan tempat tinggal yang menampung kelangsungan hidup mereka. Pemahaman itu berupa sikap saling melengkapi dan menjaga antara alam dan manusia, agar tercipta hubungan yang harmonis dan seimbang. Sikap tersebut ditunjukkan dengan kearifan lokal masyarakat sekitar Merapi, dalam setiap upacara adat yang dilakukan sebagai ungkap rasa syukur atas karunia-Nya. Ketiga, pada akhirnya penulis meyakini bahwa proses menggambar bukan hanya olah kerja estetis saja, didalamnya juga terdapat spiritualitas yang lahir dari sisi psikis dan pengalaman penulis yang sangat fundamental.

## 5.2 Saran

Dengan adanya proyek studi ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nilai bagi masyarakat, mahasiswa dan juga perupa. Penulis menyarankan agar para mahasiswa, perupa dan masyarakat umum dapat lebih meningkatkan kepeduliannya terhadap gejala sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Hal tersebut menjadi penting demi terciptanya sebuah kehidupan yang harmonis dan sejahtera.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Durand, V. Mark., David .H.V.2003. *Essentials of Abnormal Psychology Third Edition*. Canada: Thomson Learning
- Halgin ,R.P, dan Whitbourne, S.K.2010. *Psikologi Abnormal: Perspektif Klinis pada Gangguan Psikologi*. Jakarta: Salemba.
- Harjanto, B. T. 2014. “Mt. Merapi”. *Katalog*. Dokumentasi Foto Jurnalistik Gunung Merapi. Sleman.
- Godfrey, Tony. 1998. “*ConceptualArt*”. New York: Phaidon Press
- Manguno-Mire & Franklin,C.L. (2009). Post-traumatic stress disorder. In Roland A. Carlstedt(Eds.), (*Handbook of integrative clinical psychology, psychiatry, and behavioral medicine: Perspective, practices, and research*). New York: Springer.
- Muharrar, Syakir dan Mujiyono. 2007. “Gambar 1”. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.
- Nashori. 2007. “Pelatihan *Adversity Intelligence* untuk Meningkatkan Kebermaknaan Hidup Remaja Panti Asuhan”. *Jurnal Psikologi*..23/Th.XII/Januari, 2007.
- Nevid, J. S, Spencer A. Rathus, and Beverly Greene. 2005. Psikologi Abnormal Jilid 1. *Terjemahan*. Jakarta: Erlangga.
- Parkinson, F. 2000. *Post trauma stress: A personal guide to reducet the longterm effects and hidden damage caused by violence and disaster*. Arizona: Fisher Book.
- Rondhi, M. 2002. “Tinjauan Seni Rupa 1”. *Buku Ajar*. Semarang : Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. "Nirmana". Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soegiyanto. "Program Trauma Healing Dibutuhkan Pengungsi Barak". *Harian Kedaulatan Rakyat*, 3 Januari 2011. Hlm.6.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004, *Seni Rupa Modern*, Yogyakarta : Rekayasa Sains.
- Sunaryo, Aryo. 2002. "Nirmana 1". *Papaparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.
- Sunaryo, Aryo. 2010. "Bahan Ajar Seni Rupa". *Pengembangan Materi 1: Sejarah dan Media Seni Rupa, Menggambar, Melukis, dan Mencetak*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.
- Susanto, Mikke. 2012. "Diksi Rupa". *Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. 2013. "Seni Gambar Basoeki Abdullah". *Katalog Pameran Seni Rupa*. Jakarta.
- Syafii, Ahmad. 2001. "Nirmana Datar". *Unsur, Kaidah dan Pola Dasar Komposisi Rupa Dwimatra*. Surakarta : STSI Press.
- Taufik, Rahmat. 2007. "Kehidupan Anak Jalanan Sebagai Sumber Inspirasi dalam Karya Seni Lukis". *Proyek Studi*. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Rachman, T. 2010. *Letusan Merapi 2010 terburuk sejak 1870*. Online at <http://www.republika.co.id/berita/breaking-news/nusantara/10/11/05/144681-letusan-merapi-2010-terburuk-sejak-1870>. (accesed 18/09/2014)
- <http://cybermed.cbn.net.id/cbprtl/cybermed/detail.aspx?x=Hot+Topic&y=cybermed%7C0%7C0%7C5%7C251> (accesed 19/09/2014)
- <http://www.galerisemarang.com/gallery/Lord-of-The-Time-180x270cm.jpg> (accesed 20/10/2015)