

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan merupakan suatu misteri yang dijalani seseorang, pengalaman positif maupun negatif tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan (Bastaman, 2007). Di dalam kehidupan pribadi penulis telah melakukan kesalahan dengan hal sia-sia seperti, tiduran, rebahan dan bermalas-malasan, hal tersebut menjadi kebiasaan dalam aktivitas kesehariannya sehingga setelah itu menimbulkan penyesalan.

Di dalam hidupnya yang terjadi semasa mahasiswa penulis telah membuang kesempatan waktu untuk berkarya, di mana hidup penulis lebih banyak tidak melakukan apapun dibanding dengan berkarya. Penulis merasa tidak bisa mengontrol diri, hal tersebut terjadi karena penulis terpengaruh oleh zona nyaman di dalam diri, penulis lebih memilih zona nyaman dengan memanjakan diri dirumah, tiduran di kamar tidur, di ruang tamu, maupun di ruang manapun yang sekiranya bisa buat rebahan atau tiduran. Bersikap malas-malasan, acuh tak acuh dan bodoamat dengan kehidupannya yang seharusnya dijalani dengan baik, penulis lebih memilih kenyamanannya sendiri dengan rebahan.

Masa mahasiswa penulis diwarnai dengan kesia-siaan. Alih-alih berkarya, penulis lebih banyak menghabiskan waktu tanpa melakukan hal yang berarti. Penulis merasa tidak berdaya atas dirinya sendiri, terjebak dalam zona nyaman dan lebih memilih bermalas-malasan di rumah, entah di kamar tidur, ruang tamu, atau ruangan mana pun yang bisa untuk berbaring. Sikap acuh tak acuh dan bodoamat terhadap masa depan yang seharusnya dioptimalkan, penulis lebih memilih kenyamanan sesaat dengan berdiam diri.

Hidup penulis yang terbiasa bermalas-malasan tak lepas dari peran benda-benda yang menunjang kenyamanannya saat rebahan. Bantal empuk untuk menyangga kepala, guling yang nyaman untuk dipeluk dan sprei yang halus sebagai alas tambahan, semua itu bagaikan magnet yang membuatnya enggan beranjak dari tempat tidur. Tak heran, rebahan telah menjadi istilah di

masyarakat untuk mereka yang gemar bermalas-malasan, termasuk penulis. Alasan utamanya? Ya, tentu saja karena mager. Mager adalah singkatan dari malas gerak (Abbas & Erlyani, 2020).

Terjebak dalam kebiasaan rebahan, penulis kehilangan rasa peduli terhadap waktu. Jam-jam berharga terbuang percuma hanya untuk bermalas-malasan. Rebahan bagaikan candu, membuat penulis mengabaikan dan menunda-nunda pekerjaannya. Seperti yang diungkapkan dalam buku “Masa Bodoh”, sikap acuh tak acuh dan malas adalah ciri orang lemah dan penakut. Mereka yang tergolong “*couch potatoes*”, sebutan untuk orang yang gemar bermalas-malasan (Mark manson, 2018).

Dari pemahaman ini, penulis tersadar bahwa kebiasaan telah menyia-nyiaakan waktu yang berharga. Penulis sadar bahwa hal ini tidak memberi kontribusi positif bagi hidupnya, dan berbagai peluang emas mungkin telah terlewatkan begitu saja. Dampak negatif dari gaya hidup rebahan ini telah membuatnya malas dan dihantui penyesalan. Malas memang indetik dengan sikap tidak aktif dan kurang semangat dalam melakukan aktivitas (Bella & Ratna, 2018).

Terjebak dalam zona nyaman membuat hidup penulis bagaikan terhenti, tak pernah merasakan pengalaman baru yang mendorongnya untuk berkembang. Zona ini bagaikan jebakan yang tak melahirkan kemajuan, karena terpaku pada satu titik yang semu menyenangkan, padahal di sana tak ada pelajaran berharga yang bisa dipetik (Seruni Nareswari, 2022). Dari sini penulis telah menghayati, merenungi, mengintropeksi diri sehingga menimbulkan motivasi dan dorongan untuk dapat mengubah pola pikir dan perilakunya menjadi lebih baik (Agus Wibowo, 2013). Permasalahan di dalam kehidupan tersebut membuat penulis ingin mengekspresikan kedalam karya seni

Penyesalan atas kemalasan dan waktu yang terbuang sia-sia menjadi sumber ide dalam penciptaan karya seni yang ingin penulis presentasikan kepada publik. Benda-benda yang menunjang kenyamanan saat rebahan, seperti bantal, guling, spre, meninggalkan jejak dari tubuh penulis. Jejak-jejak ini kemudian menjadi konsep dalam penciptaan karya seni ini.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dalam penciptaan sebuah karya dapat dirumuskan penciptaannya sebagai berikut:

1. Dari latar belakang karya seni jenis apa yang hendak diciptakan?
2. Bagaimana cara mewujudkan objek karya?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Menciptakan objek karya seni rupa 3 dimensi tempat rebahan.
- b. Karya diwujudkan dengan media kain yang dibekukan dan dibentuk menyerupai objek penunjang rebahan

2. Manfaat

Pembuatan karya tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

a. Manfaat Akademis

Penciptaan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk acuan, sumber informasi, dan ilmu pengetahuan, baik gagasan, Teknik, maupun teori dalam menghasilkan sebuah karya.

b. Manfaat bagi penulis

Penciptaan ini sebagai media ekspresi penulis didalam menuangkan keresahan dan kegelisahan menjadi sebuah karya.

c. Manfaat bagi publik

Penciptaan ini diharapkan mampu menjadi objek yang dimana publik dapat terhibur dalam menikmati karya, sehingga publik mampu mengapresiasi karya seni, salah satunya karya yang berbentuk tempat rebahan.

D. Makna Judul

1. Merekam

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) versi online/daring (dalam jaringan) merekam adalah mengecap, mencetak, memberi bergambar (garis-garis) berwarna pada kain dan sebagainya. (<https://kbbi.web.id>). Dalam hal ini yang dimaksud adalah mengecap, mencetak atau membentuk jejak pada objek yang digunakan rebahan.

2. Jejak

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) versi online/daring (dalam jaringan) jejak adalah bekas tapak, bekas Langkah, tingkah laku (perbuatan) yang telah dilakukan, perbuatan (kelakuan) yang jadi teladan, bekas yang menunjukkan adanya perbuatan atau sebagainya yang telah dilakukan. (<https://kbbi.web.id>). Konsep Derrida tentang jejak merupakan inti filosofi dekonstruksi ia menggunakan istilah tersebut untuk menjelaskan bahwa makna tidak sepenuhnya hadir, namun selalu ditangguhkan, dan ditambah dengan makna lain, (Derrida). Dalam hal ini yang dimaksud adalah jejak (bekas) yang terbentuk dan tercipta oleh karena rebahan.

3. Rebahan

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) versi online/daring (dalam jaringan) kata rebahan termasuk dalam kelas kata nomina (kata benda), secara bakunya rebahan memiliki arti pembaringan atau tempat berbaring. (<https://kbbi.web.id>).

4. Menemukan

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) versi online/daring (dalam jaringan) menemukan adalah mendapatkan sesuatu yang belum ada sebelumnya. (<https://kbbi.web.id>). Pada penciptaan ini ditemukannya (menemukan) makna melalui karya seni.

5. Makna

Pengertian makna menurut Verhaar adalah sesuatu yang berada dalam ujaran itu sendiri. (verhaar, 2012). Dalam hal ini yang dimaksud adalah makna atau pengertian yang muncul pada jejak objek karya.

6. Karya Seni

Menurut Plato, seni adalah hasil tiruan alam. Pandangan ini menganggap bahwa suatu karya seni merupakan hasil tiruan dari objek yang telah ada. (Plato).

Kesimpulan makna judul :

Jadi makna judul “Merekam Jejak Jebahan Menemukan Makna Melalui Karya Seni” menurut penulis adalah membentuk atau mengecap bekas jejak dari perbuatan yang dilakukan selama berbaring di tempat tidur atau rebahan, oleh karena aktivitas tersebut dijadikannya sumber dalam penciptaan karya seni yang memunculkan makna pengertian pada ujaran dari wujud objek karya seni tersebut.