

REPRESENTASI AKRASIA DALAM MEDIUM PATUNG KONTEMPORER BJD SEBAGAI REFLEKSI KETERBATASAN PSIKOLOGIS

Zahra Dafani Heryana¹, Iqbal Prabawa Wiguna², Edwin Buyung³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Dafanii@student.telkomuniversity.ac.id, iqbalpw@telkomuniversity.ac.id, edwinbuyung@gmail.com

Abstrak : Tugas akhir ini berangkat dari refleksi personal mengenai kondisi *akrasia*, yaitu keadaan ketika seseorang sebenarnya memahami apa yang seharusnya dilakukan, namun tetap gagal melaksanakannya karena hambatan internal dan pergolakan batin. Tujuan dari penciptaan karya ini adalah merepresentasikan konflik batin tersebut melalui medium seni patung kontemporer dengan pendekatan modern. Proses penciptaan dilakukan melalui eksplorasi bentuk dan ekspresi menggunakan teknik pembentukan clay, konstruksi struktur, serta perakitan sendi seperti pada figur tiga dimensi. Karya ini divisualisasikan sebagai figur patung dengan pose tangan terulur, menjangkau keluar dari kandang metaforis yang melambangkan batasan psikologis dalam diri, sebagai simbol keinginan untuk melepaskan diri dari jerat batin. Simpulan dari karya ini menegaskan bahwa perjuangan melawan *akrasia* merupakan konflik internal yang kompleks dan layak divisualisasikan untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap isu kesehatan mental dan mendorong pemahaman yang lebih dalam terkait ketahanan emosi.

Kata kunci : *akrasia*, seni patung, ekspresionisme, konflik batin, representasi visual, seni kontemporer, OOAK.

Abstract : This final project originates from a personal reflection on the psychological condition known as *akrasia*, a state in which an individual clearly understands what should be done but still fails to take action due to internal struggles and mental obstacles. The purpose of this project is to represent this inner conflict through contemporary sculpture, applying a modern sculptural approach. The creative process involves exploring form and expression using clay modeling techniques, structural construction, and assembling articulated joints, similar to the process of crafting three-dimensional figurines. The artwork is visualized as a sculptural figure posed with one hand extended outward, reaching beyond a symbolic cage that represents the psychological barriers within oneself, symbolizing the desire to escape inner entrapment. The conclusion of this project highlights that the struggle to overcome *akrasia* is a deeply complex internal conflict, which is worthy of being visualized through art to increase public awareness and stimulate discourse about mental health issues and emotional resilience.

Keywords : *akrasia*, sculpture, expressionism, inner conflict, visual representation, contemporary art, OOAK.

PENDAHULUAN

Akrasia merupakan fenomena psikologis yang terjadi ketika seseorang mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, namun tetap gagal untuk melakukannya. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yang berarti kurangnya pengendalian diri atau kelemahan kehendak. Dalam kehidupan modern, akrasia banyak dihubungkan dengan perilaku menunda atau prokrastinasi, yang dapat dipicu oleh berbagai faktor internal seperti kecemasan, keraguan diri, hingga trauma emosional. Fenomena ini tidak hanya berkaitan dengan masalah disiplin diri, tetapi juga melibatkan mekanisme psikologis yang lebih kompleks, seperti penghindaran emosi negatif dan ketidakseimbangan antara dorongan impulsif dan tujuan jangka panjang.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa akrasia berkaitan erat dengan gangguan kecemasan, depresi, serta kecenderungan perilaku adiktif. Penjelasan mengenai hubungan ini dapat ditemukan dalam berbagai literatur, seperti yang dijelaskan oleh Robichaud dan Wieland (2017) dalam buku "*Responsibility: The Epistemic Condition*" yang menyoroti kegagalan individu dalam mengambil keputusan meskipun memahami konsekuensinya. Sementara itu, dalam "*The Procrastination Equation*" menegaskan bahwa perilaku menunda bukan sekadar bentuk kemalasan, melainkan hasil dari ketidakseimbangan antara impulsivitas dan motivasi (Steel, 2011). Perspektif lain dari Wiers, van Gaal, dan Le Pelley (2021) juga menegaskan bahwa akrasia memiliki keterkaitan erat dengan mekanisme neuropsikologis yang melibatkan sistem penghargaan otak.

Dalam konteks seni rupa kontemporer, fenomena akrasia dapat menjadi sumber gagasan yang kuat untuk menciptakan karya yang personal dan reflektif. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam karya ini adalah seni patung kontemporer berbasis ilustrasi tiga dimensi, khususnya melalui medium *Ball - Jointed Doll* (BJD). Karya ini menggambarkan perjuangan internal melawan akrasia melalui representasi figur manusia dalam kandang metaforis. Visualisasi seperti

tangan yang terulur, dua kepala terdistorsi, hingga motif galaksi pada bagian tubuh menjadi simbol dari konflik batin yang dialami individu yang terjebak dalam akrasia. Karya ini tidak hanya bertujuan untuk menghadirkan representasi visual dari akrasia, tetapi juga sebagai media untuk membangun kesadaran terhadap isu kesehatan mental.

Dalam proses perancangannya, penulis terinspirasi oleh pendekatan seni kontemporer yang menggabungkan ekspresi personal dengan simbolisme visual yang kuat. Karya ini memanfaatkan medium air-dry clay, epoxy clay, serta bahan campuran lainnya untuk menciptakan patung yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga menyampaikan narasi psikologis yang mendalam. Pemilihan bentuk, komposisi, dan simbol dalam karya ini didasarkan pada pengalaman personal penulis dalam menghadapi akrasia, serta merujuk pada berbagai teori psikologi dan seni untuk memperkuat maknanya. Oleh karena itu, karya ini diharapkan dapat menjadi ruang refleksi bagi audiens, sekaligus memperluas pemahaman mengenai hubungan antara seni dan kesehatan mental.

Self - Regulation and Willpower

pengaturan diri atau *self - regulation* menjadi dasar penting dalam memahami fenomena akrasia. Teori ini menjelaskan kemampuan individu untuk mengendalikan dorongan emosional dan bertindak sesuai tujuan jangka panjang, meskipun dihadapkan pada godaan atau dorongan impulsif. Dalam konteks akrasia, seseorang mengalami kegagalan pengaturan diri, yaitu ketika individu sadar bahwa tindakan tertentu adalah yang terbaik, namun gagal melakukannya. seperti teori *ego depletion*, yang menyatakan bahwa pengendalian diri adalah sumber daya yang terbatas dan dapat habis jika digunakan secara terus - menerus (Baumeister et al, 1998). Ketika seseorang menahan diri dari godaan atau berusaha bersikap disiplin, cadangan energi mentalnya menurun. Akibatnya, kemampuan untuk membuat keputusan rasional di waktu berikutnya menjadi

lebih lemah, yang pada akhirnya memicu perilaku akrasia. Selain itu, faktor eksternal seperti kelelahan fisik dan stres turut mempercepat menurunnya *willpower*. Kondisi mental yang lelah membuat individu cenderung mengambil keputusan impulsif, yang memperburuk siklus akrasia.

Dual - Process Theory

Teori Sistem Ganda atau *Dual - Process Theory* menjelaskan bahwa manusia memiliki dua sistem dalam pengambilan seputusnya itu Sistem 1 yang cepat, otomatis, dan intuitif. Bekerja tanpa banyak usaha kognitif, namun cenderung impulsif dan emosional dan Sistem 2 Lambat, analitis, dan rasional. Ia memerlukan energi mental lebih besar untuk menganalisis dan mempertimbangkan dampak jangka panjang.

Dalam kasus akrasia, konflik antara kedua sistem ini menjadi kunci. Saat Sistem 1 mendominasi, individu cenderung memilih kepuasan instan meski sadar bahwa pilihan tersebut bertentangan dengan tujuan jangka panjangnya. Ditegaskan bahwa konflik antara Sistem 1 dan Sistem 2 adalah penyebab utama pengambilan keputusan yang tidak rasional, dan akrasia adalah contoh nyatanya (Strack & Deutsch, 2014).

Semiotika Roland Barthes dalam Analisis Visual

Semiotika visual dari Roland Barthes digunakan untuk memahami bagaimana tanda visual menyampaikan makna dalam karya seni. Barthes membagi tanda visual menjadi dua tingkat yaitu Denotasi yaitu makna literal atau deskriptif, yaitu apa yang terlihat secara langsung tanpa interpretasi lebih jauh. Misalnya, gambar kandang hanya menunjukkan objek kandang secara fisik dan Konotasi adalah makna tambahan yang bersifat simbolik atau emosional, bergantung pada pengalaman dan interpretasi individu. Kandang bisa dimaknai sebagai simbol pengekangan diri atau keterbatasan psikologis.

Dalam karya ini, teori Barthes digunakan untuk membedah simbol-simbol visual seperti kandang, rambut, dan figur tiga dimensi yang menggambarkan kondisi akrasia.

Contemporary Illustration

Seni ilustrasi kontemporer menjadi fondasi utama dalam penciptaan karya ini. Ilustrasi kontemporer tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan ide dan pengalaman personal yang kompleks. Dalam buku "*What is Contemporary Art?*" (Terry E. Smith, 2009), seni kontemporer digambarkan sebagai praktik artistik yang merespons isu-isu sosial. Karya ini menggabungkan ilustrasi tiga dimensi yang merepresentasikan konflik batin melalui simbolisasi figur manusia, rambut, kandang, dan bagian yang terdistorsi.

Gothic Aesthetic

Estetika Gothik digunakan untuk memperkuat suasana visual yang gelap, melankolis, dan dramatis dalam karya ini. Karakteristik estetika ini antara lain adalah kontras tajam antara terang dan gelap, tekstur kasar, simbol spiritual atau religious dan tema kematian, keterasingan, dan trauma.

Estetika ini menciptakan suasana *the sublime*, yaitu pengalaman yang memadukan rasa takut dan kagum. Dalam konteks karya ini, estetika Goth menjadi simbolisasi konflik internal dan trauma personal. Krakkó (2023) dan Bancock (2023) menegaskan bahwa estetika Gothic sering dipakai untuk mengekspresikan kesendirian, kesedihan, serta kompleksitas psikologis manusia modern. Dengan pendekatan ini, karya tidak hanya menonjolkan sisi visual yang gelap, tetapi juga menyelami tema keterikatan batin, ketakutan, dan keterasingan yang melingkupi kondisi akrasia.

Three - Dimensional Object & Contemporary Sculpture

Patung kontemporer sebagai media tiga dimensi menjadi medium utama dalam karya ini. Medium ini memungkinkan eksplorasi ekspresi yang lebih detail dan dinamis, terutama dalam menggambarkan konflik batin. Objek tiga dimensi dalam karya ini disusun menggunakan teknik *sculpting* dengan bahan *mix medium* seperti *air - dry clay*, *epoxy clay*, kawat, dan elemen pendukung lainnya. Figur utama menampilkan pose "*reaching out*" dengan tangan terulur, menggambarkan usaha untuk keluar dari kandang metaforis yang melambangkan keterbatasan psikologis.

Elemen - elemen seperti kandang, rambut, dan kepala terdistorsi berfungsi sebagai metafora keterikatan psikologis pada zona nyaman. Patung ini juga mengekspresikan kesabaran, perenungan, serta proses panjang yang penuh kegagalan, yang mencerminkan siklus akrasia itu sendiri.

Ekspresionisme

Ekspresionisme menjadi pendekatan utama dalam perwujudan bentuk dan ekspresi patung ini. Aliran ini menitikberatkan pada penyampaian emosi dan perasaan subjektif melalui distorsi visual. Ciri khas ekspresionisme yang diterapkan antara lain ada distorsi bentuk tubuh, komposisi dramatis dan warna dan tekstur emosional

Dalam karya ini, distorsi hadir pada bentuk kepala - kepala terdistorsi dan tubuh figur utama. Pose "*reaching out*" menjadi simbol dari ketegangan psikologis yang dialami individu yang terjebak dalam akrasia. Menurut Munandar & Sulistyo (2021), ekspresionisme berfungsi untuk mengekspresikan kesedihan. Dalam konteks ini, distorsi bukan sekadar efek visual, melainkan cerminan perasaan terperangkap yang timbul akibat konflik antara keinginan untuk bebas dan ketakutan untuk keluar dari zona nyaman.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Penciptaan

Karya ini berfokus pada penciptaan sebuah patung kontemporer berbentuk *ball - jointed doll* (BJD) sebagai representasi visual dari kondisi akrasia. Proses penciptaan dilandasi oleh pengalaman pribadi penulis dalam menghadapi akrasia, sebuah kondisi psikologis di mana individu gagal bertindak sesuai dengan keputusannya akibat hambatan internal. Melalui pendekatan seni patung kontemporer yang menggabungkan unsur ekspresionisme, karya ini ditujukan untuk merepresentasikan perjuangan batin antara keinginan untuk bebas dan keterikatan pada zona nyaman.

Figur utama dalam karya ini divisualisasikan dalam pose tangan terulur (*reaching out*) yang seakan-akan berusaha keluar dari sebuah ruang tanpa dinding, namun dikelilingi oleh tiang-tiang menyerupai jeruji penjara. Tiang-tiang tersebut melambangkan penghalang internal seperti rasa takut, keraguan, dan kecemasan, yang membuat individu merasa terkurung dalam ruang batinnya sendiri. Bagian tangan yang berhasil keluar dari jeruji digambarkan lebih berwarna, dililit akar dan bunga sebagai simbol kebebasan, harapan, serta pertumbuhan diri yang lebih sehat. Kontras warna ini menegaskan bahwa pembebasan dari akrasia membuka ruang bagi kehidupan yang lebih bermakna. Untuk memperkuat makna simbolis, karya ini juga dilengkapi figur-figur kepala terdistorsi yang diletakkan di atas kasur. Figur tersebut terhubung dengan figur utama melalui lilitan rambut yang mengikat kaki, melambangkan bagian dari diri sendiri yang masih terjebak di dalam zona nyaman. Elemen ini menyiratkan bahwa batasan terbesar dalam akrasia sebenarnya berasal dari dalam diri sendiri.

Karya ini menggunakan teknik *mixed media clay sculpture*. Prosesnya mencakup perancangan anatomi patung, pembentukan dengan air-dry clay, perakitan sendi fleksibel, hingga pembuatan elemen tiang dan

rantai dari resin atau logam ringan. Semua elemen tersebut dipilih untuk memberikan kesan realistik sekaligus tetap fleksibel dalam penyusunan komposisi visualnya.

Detail ekspresi, gestur tubuh, tekstur, dan pewarnaan dikerjakan dengan teliti untuk menciptakan kesan emosional yang kuat. Ekspresi wajah figur utama menggambarkan perasaan terjebak, namun juga menyimpan secerah harapan. Melalui karya ini, penulis berusaha meningkatkan kesadaran (awareness) tentang akrasia dan dampaknya pada kesehatan mental sehari-hari. Patung ini diharapkan dapat membangun empati, menciptakan rasa koneksi bagi individu yang mengalami kondisi serupa, sekaligus mendorong audiens untuk lebih berani menghadapi tantangan psikologisnya sendiri.

Konsep Visual

Dalam penerjemahan visual, karya ini memadukan pendekatan simbolik dengan suasana ruang personal yang akrab, namun sarat tekanan emosional. Proses kreatif diawali dengan riset visual yang mendalam, baik dari referensi patung kontemporer, simbol-simbol psikologis, maupun pengalaman pribadi penulis tentang akrasia. Karya ini memanfaatkan elemen ruang kamar sebagai latar utama. Ruang tersebut digambarkan tanpa dinding, namun tetap memberikan kesan sempit dan terkekang melalui kehadiran tiang-tiang penghalang. Penempatan kasur dalam ruang tersebut menjadi simbol zona nyaman, yang secara psikologis seringkali menjadi tempat individu berlindung meskipun menahan diri dari perubahan. Figur kepala terdistorsi yang terletak di atas kasur merepresentasikan konflik internal yang masih melekat.

Rambut yang melilit kaki menjadi metafora utama keterikatan batin. Elemen ini menciptakan narasi visual bahwa batasan-batasan psikologis tidak selalu kasat mata, melainkan berakar dari pikiran dan perasaan individu itu sendiri. Pencahayaan dalam karya ini juga dirancang untuk mempertegas suasana emosional. Bagian ruang yang gelap menciptakan nuansa melankolis dan terasing, sementara bagian tangan yang berwarna cerah memberi kontras kuat sebagai

simbol harapan dan kebebasan. Keseluruhan visual karya ini diarahkan untuk tidak hanya menyentuh audiens secara estetis, tetapi juga membangkitkan perasaan empati. Melalui perpaduan simbolisme dan atmosfer ruang yang intim, karya ini menghadirkan gambaran tentang kompleksitas kondisi akrasia, di mana pertentangan antara keinginan untuk bebas dan keterikatan pada kenyamanan menjadi konflik utama yang terus berulang.

Penjelasan metafora dengan teori Semiotika Roland Barthes

Tabel 1 Penjelasan metafora menggunakan teori semiotika

Denotasi	Konotasi
Terdapat satu figur 3D dengan pose tubuh dan posisi tangan terulur ke luar tiang kendang seperti ingin keluar, serta latar berupa tempat tidur dan penjara yang menyerupai struktur kamar pribadi	Secara konotatif, pose tubuh yang menyimbolkan ketegangan psikologis dan ketidakseimbangan dalam diri, merepresentasikan kondisi akrasia. Tangan yang terulur keluar melewati tiang menunjukkan keinginan kuat untuk keluar namun tetap terhalang oleh batasan yang diciptakan oleh dirinya sendiri. Tempat tidur dan struktur kamar menjadi simbol zona nyaman yang menahan individu untuk bertindak sesuai keinginan sendiri.
Bagian kaki yang terikat rambut, serta tiang yang membatasi ruang gerak figure tiga dimensi.	Rambut dan tiang merupakan simbol keterbatasan mental. Rambut mencerminkan bahwa sesungguhnya tidak ada penghalang nyata semuanya berasal dari perasaan internal individu. Ini merepresentasikan aspek akrasia

	<p>sebagai hambatan yang berasal dari konflik antara keinginan sadar dan dorongan impulsif. Tiang pun menjadi metafora dari batasan psikologis yang seakan-akan tidak dapat dilewati, meskipun tidak secara fisik menghalangi.</p>
Bagian tangan figur yang keluar dari tiang, dengan elemen visual berupa motif galaxy pada permukaan tangan.	<p>Motif <i>galaxy</i> pada tangan mengandung simbolisasi kebebasan yang tak terbatas dan potensi diri yang luas. Warna-warna cerah dan elemen kosmis memperkuat makna harapan dan pencapaian diri yang melampaui batas-batas yang selama ini mengurungnya. Dalam konteks akrasia, galaxy menjadi representasi dari ruang kemungkinan yang terbuka luas ketika seseorang mulai menghadapi dan melampaui batas internalnya sendiri. Tangan yang mengarah keluar dengan motif galaxy menunjukkan bahwa dalam diri individu terdapat potensi tak terbatas untuk tumbuh, bebas, dan melampaui siklus akrasia.</p>

Medium Karya

Karya ini memanfaatkan berbagai media untuk menghasilkan tekstur visual dan narasi yang kuat. *Air - dry clay* digunakan sebagai bahan utama untuk membentuk tubuh patung karena sifatnya yang ringan dan mudah dibentuk. Lapisan kedua menggunakan *epoxy clay* untuk memperkuat struktur dan mendetailkan bagian - bagian penting seperti sendi serta elemen kecil lainnya yang membutuhkan kekuatan lebih, seperti kursi dan meja rias dalam karya.

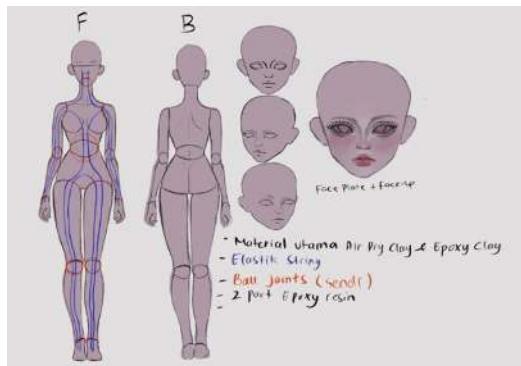
Epoxy clay juga dimanfaatkan untuk menghasilkan *fine details* yang memerlukan ketahanan ekstra. Pada elemen ruang, penulis menggunakan teknik pembuatan maket rumah dengan material seperti styrofoam dan kayu untuk membentuk struktur tiang penjara dan tempat tidur. Seluruh elemen ruang ini kemudian dicat menggunakan cat akrilik dengan palet warna gelap untuk menciptakan suasana yang suram, melankolis, dan menekan, sesuai dengan tema akrasia yang diangkat.

Perpaduan antara teknik patung, maket, dan pewarnaan ini menghasilkan karya *mixed media* yang tidak hanya estetis secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan nuansa emosional yang dalam. Patung ini menjadi medium untuk mengungkapkan pergulatan batin yang sulit diungkapkan secara verbal.

Tahapan Proses Berkarya

1. Pembuatan Rancangan Figur 3D dan Kandang

Tahapan awal dimulai dengan merancang bentuk visual figur utama serta struktur kandang sebagai elemen utama karya. Pada tahap ini, dilakukan perencanaan desain tubuh figur, komposisi pose, serta penempatan elemen-elemen pendukung di dalam kandang seperti tempat tidur, meja, dan dekorasi lainnya.



Gambar 1 Sketsa Figur Tiga Dimensi

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

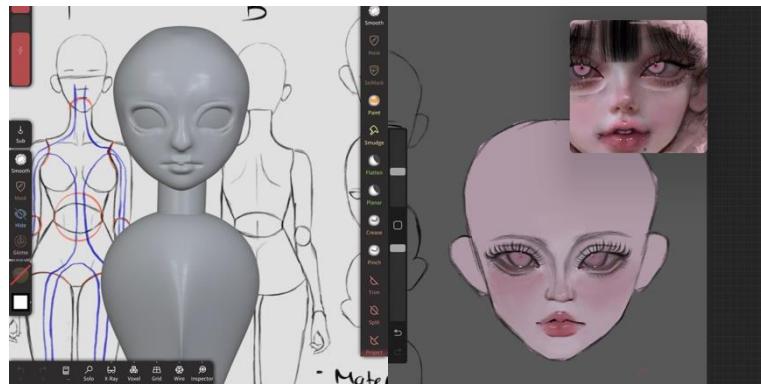


Gambar 2 Desain Keseluruhan Karya

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

2. Percobaan Prototype Digital

Sebelum dieksekusi secara fisik, dilakukan percobaan prototipe secara digital sebagai acuan awal bentuk dan proporsi. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi kemungkinan teknis serta memastikan setiap elemen dapat berfungsi secara visual dan konseptual.



Gambar 3 Percobaan Digital

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

3. Pembuatan Setiap Bagian Tubuh Figur Menggunakan Air-Dry Clay

Seluruh bagian tubuh figur dibuat secara manual menggunakan air-dry clay. Tahapan ini meliputi pembentukan bagian kepala, badan, tangan, dan kaki secara terpisah.



Gambar 4 Proses Sculpting

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

4. Priming dan Pengamplasan

Setelah bagian-bagian tubuh kering, dilakukan proses priming menggunakan *surfacer* warna abu-abu sebanyak 3–4 lapisan. Setiap lapisan diampelas untuk menghaluskan permukaan dan menghilangkan ketidak sempurnaan tekstur.



Gambar 5 Pengaplikasian *Surfacer*

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

5. Pelapisan *Sealant*

Setelah permukaan figur halus dan siap dicat, seluruh bagian tubuh diberi lapisan sealant sebagai dasar perlindungan serta persiapan untuk tahapan pengecatan berikutnya.



Gambar 6 Pelapisan Sealant

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

6. Pengecatan Tubuh dan Kepala Figur

Proses pengecatan mencakup teknik shading dan highlighting untuk memberikan dimensi serta ekspresi emosional pada figur. Bagian wajah diberi detail seperti *face - up* menyerupai teknik pada *ball - jointed doll* (BJD) atau boneka kustomisasi. Setelah selesai dicat, seluruh bagian kembali dilapisi dengan sealant untuk menjaga hasil akhir.

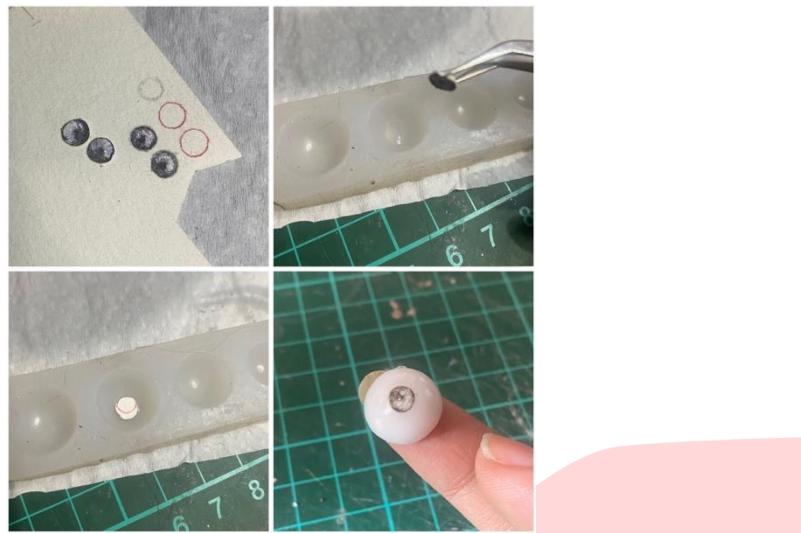


Gambar 7 Proses *Shading* Tubuh dan *Face – Up*

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

7. Pembuatan Mata Figur

Mata dibuat secara terpisah dan dipasang pada figur sebagai salah satu elemen yang memperkuat karakter ekspresif dan daya tatap dari karya ini.



Gambar 8 Pembuatan Mata

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

8. Pembuatan Rambut Figur

Rambut dibuat dan dipasang secara manual untuk memperkuat visualisasi karakter. Pemilihan warna dan tekstur disesuaikan dengan konsep emosional dari karya.



Gambar 9 Proses Pembuatan Rambut

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

9. Pembuatan Pakaian dan Aksesoris Tambahan

Busana dan aksesoris tambahan seperti kalung, gelang, atau elemen visual lain yang memperkuat narasi dan simbolisme karya dibuat secara terpisah, kemudian dipasang pada figur utama.



Gambar 10 Pembuatan Aksesoris Pendukung

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2025)

10. Pembuatan Kandang dan Elemen Interior

Struktur kandang dibuat menggunakan bahan campuran seperti kayu dan *board duplex*, kemudian dilengkapi dengan elemen interior seperti tempat tidur, kursi, meja rias (*vanity*), dan lampu gantung (*chandelier*) yang dibuat secara detail menyerupai suasana kamar.



Gambar 11 Perakitan Bagian Kamar

Sumber : Dokumentasi Pribadi

k. Finishing dan Perakitan

Tahap terakhir meliputi perakitan seluruh elemen figur, kandang, dan objek pendukung ke dalam satu komposisi utuh. Finishing dilakukan untuk melengkapi detail akhir dan memastikan kesatuan visual serta naratif dari karya.

KESIMPULAN

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk merepresentasikan kondisi akrasia melalui medium patung kontemporer *ball - jointed doll* (BJD) sebagai refleksi atas keterbatasan psikologis. Melalui proses penciptaan patung tiga dimensi yang menggabungkan simbolisme visual, ekspresi bentuk tubuh, serta eksplorasi tekstur dan warna, karya ini berhasil memvisualisasikan konflik batin yang kompleks antara keinginan untuk berubah dan hambatan internal yang menahan.

Figur dengan pose tangan terulur keluar dari struktur kandang metaforis menjadi elemen utama yang menyimbolkan harapan dan perjuangan untuk membebaskan diri dari akrasia. Kombinasi antara material *air-dry clay*, *epoxy clay*, dan elemen maket kamar memperkuat narasi visual tentang keterjebakan mental yang dialami individu.

Proses penciptaan karya ini tidak hanya menjadi medium ekspresi personal penulis, tetapi juga berfungsi sebagai ruang reflektif untuk mengomunikasikan isu kesehatan mental yang sering tersembunyi. Karya ini membuka kemungkinan baru dalam pengembangan seni patung kontemporer sebagai media narasi psikologis yang mendalam, serta mendorong eksplorasi simbolisme dalam medium patung.

Namun demikian, keterbatasan pada aspek teknis seperti ketahanan material serta kompleksitas mekanisme *ball - jointed* menjadi tantangan yang perlu ditinjau lebih lanjut. Kedepannya, pengembangan teknik material yang lebih kuat dan eksperimen pada sistem pergerakan patung dapat menjadi arah penelitian berikutnya, untuk memperluas potensi medium ini sebagai sarana eksplorasi psikologis yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. Fontana Press.
- Clear, J. (2018). *Atomic Habits: An Easy & Proven Way to Build Good Habits & Break Bad Ones*. New York: Avery.
- Ferrari, J. R., Johnson, J. L., & McCown, W. G. (2015). *Procrastination and Task Avoidance: Theory, Research, and Treatment*. Springer.
- Heather, N. (2016). *Addiction and Choice: Rethinking the Relationship*. Oxford University Press.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast and Slow*. Farrar, Straus and Giroux.
- Baumeister, R. F., Vohs, K. D., & Tice, D. M. (2014). The strength model of self-control. *Current Directions in Psychological Science*, 23(5), 231–237.
- Evans, J. St. B. T. (2008). Dual-processing accounts of reasoning, judgment, and social cognition. *Annual Review of Psychology*, 59, 255–278.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093629>

- Hofmann, W., Baumeister, R. F., Förster, G., & Vohs, K. D. (2014). Self-regulation and the executive function: Strengthening the link between theory and practice. *Journal of Personality and Social Psychology*, 107(1), 111–125.
- McIntyre, A. (2017). Is akratic action always irrational? Dalam R. Robichaud & J. W. Wieland (Eds.), *Responsibility: The Epistemic Condition* (hlm. 223–241). Oxford: Oxford University Press.
- Mufidah, N., Wiguna, I. P., & Zen, A. P. (2024). Gangguan kecemasan dan ketakutan akan kematian sebagai inspirasi penciptaan karya drawing charcoal. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(6), 9695–9704.
- Rozental, A., Forsell, E., Svensson, A., Andersson, G., & Carlbring, P. (2015). Internet-based cognitive-behavior therapy for procrastination: A randomized controlled trial. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 83(4), 808–824.
- Rozental, A., Forsell, E., Svensson, A., Andersson, G., & Carlbring, P. (2015). Cognitive behavioral therapy for perfectionism and procrastination. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 83(4), 808–824.