

**KERUSAKAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

disusun oleh:

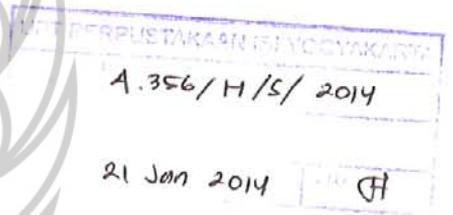
Lucius Tori Triastama

061 1826 021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

**KERUSAKAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER
INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

disusun oleh:
Lucius Tori Triastama
061 1826 021



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

KERUSAKAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS



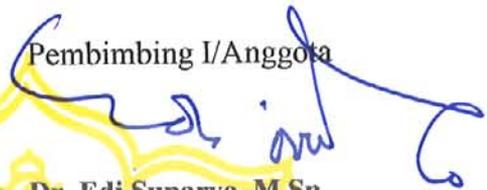
diajukan oleh:
Lucius Tori Triastama
061 1826 021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni

2013

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
KERUSAKAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Lucius Tori Triastama,
NIM 061 1826 021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal
17 Agustus 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Dr. Edi Sunarvo, M.Sn.

NIP. 19510904198103 1 002

Pembimbing II/Anggota


Bambang Witjaksono, M.Sn.

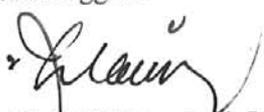
NIP. 197303271999031001

Cognate/Anggota

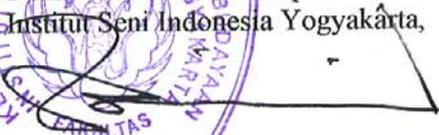

Drs. Ag. Hartono, M.Sn

NIP. 195911081986011001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua/Anggota


Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.

NIP. 19760510 200112 2 001


Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suasthi Triatmodjo, M.Des
NIP. 19590802 198803 2 001



*Untuk Papa, Mama dan
Kakak-kakak ku Beserta Keluarga Tercinta.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Bapa dan Yesus Kristus untuk segala karunia dan anugerah yang diberikan sehingga penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya tugas akhir ini guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana seni dalam Program Studi S-1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ungkapan terima kasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan semangat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Bambang Witjaksono M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan dan semangat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Drs. Ag. Hartono, M.Sn. selaku Cognate yang telah memberi saran dan kritikan dalam pelaksanaan Sidang Tugas Akhir.
4. Ibu Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. selaku Dosen Wali yang telah memberikan dukungan dan dorongan.
5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dapat terselenggara dengan lancar serta saran dan kritikan dalam pelaksanaan Sidang Tugas Akhir.
6. Warsono, S.Sn., M.A selaku Moderator dalam pelaksanaan Sidang Tugas Akhir, sehingga dapat proses persidangan dapat berjalan lancar.
7. Ibu Dr.Suastiwi Triatmodjo, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Ibu Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T.S.U selaku Rektor ISI Yogyakarta
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
10. Seluruh staf UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

11. Papa (†), Mama, Kakak-Kakak beserta keluarga untuk segala kebaikan dan kasih sayangnya.
12. Teman-teman angkatan 2006 Seni Murni Andi Bler, Bagas Kurniaji, Paijo, Fadhlil dan Nana, Pace Dicky, Phaksi, Jangka, Bang Toyib, Risao.
13. Teman-teman KMK ISI Yogyakarta.
14. Komunitas “Tangan Reget” Fakri, Yanwar, Candra, Bung Rizal, Ungki, Yuckie.
15. Teman-teman ISI Yogyakarta
16. TIM ICT SMA Negeri 7 Yogyakarta Basuki, Drs. Bandono, Babe Joko, Hanung, Anang.
17. Yohanna Windy atas dukungan dan kesabarannya.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu dan telah memberikan fasilitas baik fisik maupun non fisik serta membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Terima kasih dan semoga menjadi berkah serta kebaikan bagi semua. Penulis berharap saran dan kritik yang diberikan tidak berhenti setelah terselesaikannya laporan ini. Sehingga penulis dapat menjadikannya sebagai modal dalam menciptakan karya yang lebih berbobot dan berkualitas. Demikian laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi masyarakat seni pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

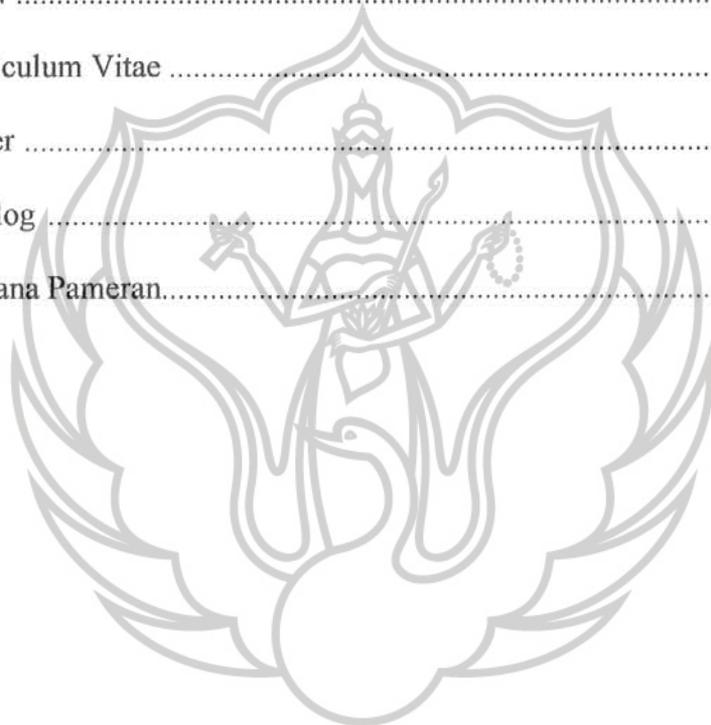
Yogyakarta 23 Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| Halaman Judul ke-1 | i |
| Halaman Judul ke-2 | ii |
| Halaman Pengesahan | iii |
| Halaman Persembahan | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 3 |
| B. Rumusan Masalah Penciptaan | 9 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 10 |
| D. Makna Judul | 11 |
| BAB II. KONSEP | 14 |
| A. Konsep Penciptaan | 14 |
| B. Konsep Perwujudan | 17 |
| BAB III. PROSES PERWUJUDAN | 28 |
| A. Bahan | 28 |
| B. Alat | 32 |
| C. Teknik | 35 |
| D. Tahap Pembentukan | 37 |

| | |
|----------------------------------------|-----|
| BAB IV. TINJAUAN KARYA | 68 |
| BAB V. PENUTUP | 96 |
| A. Proses Pembuatan <i>Plate</i> | 96 |
| B. Proses Pencetakan | 97 |
| C. Evaluasi Karya | 98 |
| DAFTAR PUSTAKA | 99 |
| LAMPIRAN | 101 |
| A. Curriculum Vitae | 102 |
| B. Poster | 103 |
| C. Katalog | 104 |
| D. Suasana Pameran..... | 105 |



DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar No. 1. <i>Screenshot</i> alah satu adegan dalam permainan <i>Call of Duty Modern Warfare 3</i> | 19 |
| Gambar No. 2. <i>Screenshot</i> salah satu adegan dalam permainan <i>Prince of Persia</i> | 20 |
| Gambar No. 3. Agus Yulianto, <i>Renungan dalam Kontradiksi</i> | 22 |
| Gambar No. 4. Talon Abraxas, <i>Nuptials of Zen</i> | 23 |

Foto Proses Perwujudan

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar No. 5. Alat dan bahan | 34 |
| Gambar No. 6. Proses Sketsa / disain gambar | 37 |
| Gambar No. 7. Proses perwarnaan manual dengan cat air..... | 38 |
| Gambar No. 8. <i>Digitizer</i> digunakan untuk mengganti <i>mouse</i> | 38 |
| Gambar No. 9. Proses pewarnaan dengan jenis <i>wet brushes</i> | 39 |
| Gambar No. 10. Hasil akhir pewarnaan dan pengolahan secara digital | 39 |
| Gambar No. 11. Proses pengaturan gelap terang dengan <i>Brightness/Contrast</i> | 40 |
| Gambar No. 12. Pengaturan ketajaman garis dengan <i>high Pass Filter</i> | 40 |
| Gambar No. 13. Pengubahan <i>Normal Layer</i> menjadi <i>Overlay Layer</i> | 41 |
| Gambar No. 14. Hasil akhir gambar setelah proses <i>High Pass Filter</i> yang kemudian di- <i>Overlay</i> | 41 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar No. 15. Koversi dari RGB ke CMYK..... | 42 |
| Gambar No. 16. Pengubahan dari RGB ke CMYK..... | 42 |
| Gambar No. 17. <i>Master</i> film separasi..... | 43 |
| Gambar No. 18. Film separasi CMYK | 44 |
| Gambar No. 19. <i>PS Alluminium Plate</i> merk Arirang | 45 |
| Gambar No. 20. Proses pemasangan film | 45 |
| Gambar No. 21. Film yang telah direkatkan pada plat | 46 |
| Gambar No. 22. Tahapan pemasangan plat | 47 |
| Gambar No. 23. <i>Setting</i> pada <i>vaccum meter</i> | 47 |
| Gambar No. 24. Tahapan proses penyinaran | 48 |
| Gambar No. 25. <i>Exposing Table</i> ditutup tirai reflektor..... | 49 |
| Gambar No. 26. Bagian dalam meja <i>expose</i> saat tirai ditutup..... | 49 |
| Gambar No. 27. Media hitam film tampak berubah warna setelah proses <i>expose</i> | 50 |
| Gambar No. 28. Wadah yang terbuat dari plat bekas..... | 51 |
| Gambar No. 29. <i>Developer plate</i> NH-3..... | 51 |
| Gambar No. 30. Proses mengayak plat..... | 52 |
| Gambar No. 31. Cuci plat setelah <i>image</i> muncul..... | 52 |
| Gambar No. 32. <i>PS Alluminium Plate</i> yang sudah ter- <i>expose</i> | 53 |
| Gambar No. 33. Proses pelumuran Gum Arabic..... | 54 |
| Gambar No. 34. Proses pelumuran Canola Oil | 55 |
| Gambar No. 35. Proses pencampuran <i>Process Ink</i> dengan <i>Medium Ink</i> | 56 |
| Gambar No. 36. Meratakan tinta pada keramik..... | 56 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar No. 37. Proses penintaan plat | 57 |
| Gambar No. 38. Pembuatan plastik mika sebagai kento | 58 |
| Gambar No. 39. Proses pembasahan kertas..... | 59 |
| Gambar No. 40. Tahapan peletakan plat pada kento 1..... | 59 |
| Gambar No. 41. Tahapan peletakan penutupan <i>colorbar</i> | 60 |
| Gambar No. 42. Tahapan peletakan kertas pada kento 2 | 60 |
| Gambar No. 43. Peletakan kertas resapan sebelum <i>velt</i> | 61 |
| Gambar No. 44. Tutup <i>velt</i> sebelum mesin dijalankan..... | 61 |
| Gambar No. 45. Proses pencetakan dengan mesin press..... | 62 |
| Gambar No. 46. Hasil cetakan warna pertama (<i>yellow</i>) | 62 |
| Gambar No. 47. Hasil cetakan warna kedua (<i>magenta</i>) yang bertumpuk dengan warna <i>yellow</i> | 63 |
| Gambar No. 48. Hasil cetakan warna ketiga (<i>cyan</i>) yang bertumpuk dengan <i>yellow</i> dan <i>magenta</i> | 64 |
| Gambar No. 49. Hasil cetakan warna ketiga (<i>black</i>) yang bertumpuk dengan warna <i>yellow</i> , <i>magenta</i> , dan <i>cyan</i> | 64 |
| Gambar No. 50. Penintaan plat proses cetak edisi | 65 |
| Gambar No. 51. Plat-plat yang telah ditinta CMYK | 66 |
| Gambar No. 52. Perbandingan hasil cetakan | 66 |

Daftar Karya

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar No. 53. Luciustori, <i>Arrival</i> | 69 |
| Gambar No. 54. Luciustori, <i>Bulan Penuh Harapan</i> | 71 |
| Gambar No. 55. Luciustori, <i>New Hope for Happiness</i> | 72 |
| Gambar No. 56. Luciustori, <i>New Path of Destiny</i> | 75 |
| Gambar No. 57. Luciustori, <i>New Brand of Noah</i> | 77 |
| Gambar No. 58. Luciustori, <i>Driver #1</i> | 78 |
| Gambar No. 59. Luciustori, <i>Driver #2</i> | 79 |
| Gambar No. 60. Luciustori, <i>Mystical Gate #1</i> | 80 |
| Gambar No. 61. Luciustori, <i>Mystical Gate #2</i> | 81 |
| Gambar No. 62. Luciustori, <i>New Home for the Future</i> | 83 |
| Gambar No. 63. Luciustori, <i>Morning Issues</i> | 84 |
| Gambar No. 64. Luciustori, <i>Move On</i> | 86 |
| Gambar No. 65. Luciustori, <i>The Fisher</i> | 87 |
| Gambar No. 66. Luciustori, <i>Jazz the Way it is</i> | 88 |
| Gambar No. 67. Luciustori, <i>Terbuang</i> | 89 |
| Gambar No. 68. Luciustori, <i>Metamorfosa</i> | 90 |
| Gambar No. 69. Luciustori, <i>Mystical Gate #3</i> | 91 |
| Gambar No. 70. Luciustori, <i>The Collector</i> | 92 |
| Gambar No. 71. Luciustori, <i>Peloncat Waktu</i> | 94 |
| Gambar No. 72. Luciustori, <i>Stairway to Heaven???!</i> | 95 |



BAB I

PENDAHULUAN

Seni sangat berhubungan erat dengan kehidupan sosial yang selalu muncul dalam setiap aspek kehidupan manusia. Suatu karya seni merupakan implementasi dari suatu tanda jaman, jejak dan makna. Kehidupan masyarakat tidak dapat dipisahkan oleh karya seni, sama halnya dengan hubungan antara hasil karya seni dengan masyarakat¹².

Hal yang bersangkutan antara hubungan seni dengan masyarakat pun dijelaskan oleh Dick Hartoko (1984) dalam *Manusia dan Seni* sebagai berikut :

Perlu kita perhatikan pula, bahwa manusia dalam keseluruhannya menciptakan karya-karya seni, dan manusia dalam keseluruhannya pula yang menikmatinya. Manusia tidak melulu merupakan *homo esteticus*, melainkan juga manusia sosial yang secara historis berakar dalam suatu masyarakat tertentu sehingga tidak mengherankan bahwa dalam menciptakan barang-barang seni seorang seniman juga mengalami pengaruh lingkungan dan zamannya.¹³

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, serta merupakan salah satu media untuk menyampaikan gagasan, ide cerita, peristiwa dan lain sebagainya seperti halnya bahasa atau kata-kata.¹⁴ Selain berfungsi sebagai media ekspresi pribadi, karya seni juga memiliki fungsi sosial yaitu sebagai media komunikasi antara seniman dengan masyarakat di dalam menyampaikan suatu maksud, ide atau gagasan untuk mengajak, membujuk, dan mempengaruhi masyarakat agar mengerti dari

¹² Joost Smiers, *Arts Under Pressure: Memperjuangkan Keanekaragaman Budaya di Era Globalisasi*, Insistpress, Yogyakarta:Pebruari 2009, p. 167-168

¹³ Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Kanisius, 1984), p. 46

¹⁴ Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, DictiArt Lab & Jagad Art House, Yogyakarta: April 2011, p. 162

pemahaman dan tujuan seniman. Dalam beberapa hal, seni memiliki aspek ajakan atau membujuk para penikmatnya. Seniman seringkali menggunakan karyanya untuk menunjukkan dan menyampaikan gagasan, ide-ide, pemikirannya mengenai suatu permasalahan yang mempengaruhi seniman tersebut bersama masyarakat lainnya¹⁵ demikian pula dengan seni grafis.

Seni grafis semakin jelas ditasbihkan sebagai sebuah cabang seni rupa lain di luar seni lukis, ialah melalui sebuah artikel yang ditulis oleh Rivai Apin dengan judul *Satu Cabang Lagi Dipenuhi* (1948), berupa ulasan peluncuran perdana karya-karya cukilan lino saudaranya sendiri, yaitu Mochtar Apin. Meskipun terdapat beberapa kerancuan istilah, seperti pada tulisan tersebut masih menganggap jika seni grafis masih bagian dari seni lukis, serta salah satu pernyataan Mochtar Apin yang menyebut bahwa pahatan lino ini masuk ke dalam kategori sifat, yakni sebagai *reproductive art*, bukan memakai istilah *printmaking* atau seni grafis. Akan tetapi, Rivai Apin memandang inisiatif penerbitan cukilan lino ini sebagai persoalan hidup, jiwa yang mau memperlihatkan bahwa dia itu hidup dan menunjukkan bahwa dia itu sanggup hidup. Menengarai potensi kepentingan politik dalam album itu, Rivai Apin juga menambahkan: usaha yang semacam ini bukan propaganda, tapi dia menyodorkan kenyataan.¹⁶

Bagi seorang seniman pengamatan dan interaksi dengan lingkungan menjadi hal yang penting dalam proses berkarya seni. Lingkungan yang dimaksud mempunyai pengertian lingkungan dimana seniman itu berada maupun

¹⁵ Joost Smiers, *op.cit.*, p. 122

¹⁶ Aminudin Siregar, dalam katalog pameran Seni Grafis, Dari Cukil Sampai Stensil, Bentara Budaya Jakarta, 2007

lingkungan secara luas. Pengamatan dan interaksi tersebut diperoleh menjadi pengalaman seniman yang terekam secara sadar ataupun tidak sadar. Media informasi seperti surat kabar, majalah dan internet juga dapat memberikan masukan kepada seniman.

Hal yang sama dialami dan dirasakan oleh penulis ketika berada dalam sebuah kondisi masyarakat dengan perubahan dan dinamika sosial yang cepat. Pada aspek berkesenian inilah penulis berusaha menyampaikan pikiran dan perasaan penulis mengenai dunia fantasi penulis, dan hal tersebut yang menjadi ketertarikan penulis dalam Tugas Akhir Karya Seni ini.

A. Latar Belakang Penciptaan

Penulis dibesarkan dalam keluarga sederhana dan tinggal sebagai keluarga *magersari* di lingkungan kerabat Kraton yang kental dengan tradisi strata sosial (sering diistilahkan dengan keningratan), di mana banyak keterbatasan yang dapat dilakukan dan dicapai oleh keluarga *magersari*. Keterbatasan dalam banyak hal menjadikan masa kanak-kanak penulis selalu bermain dan bereksplorasi dengan lingkungan. Alasan yang paling mendasar adalah murah, mudah didapat dan menyenangkan.

Magersari adalah istilah untuk orang yang bertempat tinggal di lingkungan kraton terutama di dalam wilayah *njeron benteng* Kraton Yogyakarta. Warga *magersari* tidak mempunyai hak untuk membangun atau mengubah rumah tinggal yang ditempati. Segala hal yang tidak berhubungan dengan kebutuhan pokok hidup harus dengan seijin tuan tanah. Menurut

kamus bahasa Indonesia *magersari* berarti orang yang berumah menumpang di pekarangan orang lain; orang yang tinggal di tanah milik negara dan sekaligus mengerjakan tanah itu; pembantu orang yang bertransmigrasi.¹⁷

Penulis sering berjalan-jalan dan melihat indahnyalah persawahan yang luas dengan petani yang memanfaatkan sapi atau kerbau untuk membajak. Berenang di sungai dengan air yang jernih. Bermain dengan teman-teman di lapangan terbuka di tengah terik matahari tanpa takut kulit hitam legam. Berburu belalang, kupu-kupu, memancing ikan di sungai. Mengganggu sarang lebah tanpa rasa takut dan berlari untuk menghindari supaya tidak tersengat. Bermain saat hujan, berlarian, bersepeda, berkelakar dan semuanya sangat menyenangkan. Masa di mana penulis merasa nyaman dan bersahabat dengan alam.

Saat penulis mengenyam pendidikan Sekolah Dasar, penulis diajarkan tentang lingkungan hidup serta cara merawat dan melestarikan. Penulis juga diajarkan tentang bahaya pencemaran lingkungan. Pencemaran tanah, pencemaran air dan pencemaran udara, sebab dan akibatnya pun dipaparkan dengan jelas. Sekolah dasar saat ini pun masih mengajarkan “Pendidikan Lingkungan Hidup¹⁸” sebagai mata pelajaran wajib. Peserta didik diajarkan untuk peduli tidak hanya dengan teori namun praktek di lapangan dan didampingi oleh guru pembimbing. Hal ini merupakan langkah yang

¹⁷ Dendy Sugono, dkk., *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa, Jakarta: 2008, p. 893

¹⁸ Sugeng Utaya, dkk., “*Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Sekolah Dasar Kelas I-VI*”, Jilid 1-6, Malang, PUSAT PENELITIAN LINGKUNGAN HIDUP LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG, 2009

dilakukan pemerintah untuk mengajarkan kepedulian lingkungan hidup sejak dini melalui dunia pendidikan.

Dunia pendidikan dasar (*Play Group*, Taman Kanak-kanak, dan Sekolah Dasar) mengajarkan tentang alam semesta yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa adalah yang paling indah. Para siswa diajarkan untuk merawat, memelihara dan merawat melalui tindakan langsung seperti menanam pohon di kebun, memelihara hewan, membuang sampah pada tempatnya, mengenal binatang dan tingkah lakunya serta berbagai macam pengetahuan yang mendasari siswa supaya terbentuk sebagai individu yang peduli dan memiliki tujuan hidup¹⁹.

“Apakah cukup dengan pendidikan dini?” Pertanyaan tersebut menggelitik keingintahuan penulis karena didasari oleh fakta bahwa sungai sekarang kotor karena banyak sampah, limbah rumah tangga yang dibuang dan tertimbun sehingga ikan sulit untuk hidup dan berkembang biak. Udara tidak lagi sejuk melainkan panas, berdebu, penuh dengan asap kendaraan bermotor yang berdampak mengganggu pernafasan. Tanah terbuka semakin menyempit seiring pembangunan jalan raya dengan aspal, konblok, cor beton sehingga mengurangi ruang untuk tanaman tumbuh dan air hujan pun tidak dapat meresap dengan baik.

Pemandangan yang dilihat dan dialami oleh penulis pada masa ini sangat bertolak belakang dengan masa di mana penulis merasa bersahabat dengan alam. Lahan persawahan yang dulu indah sekarang terganggu oleh

¹⁹ [http://www.puskurbuk.net/downloads/viewing/Naskah/A_1_8+SEJARAH_KURIKULUM_EDISI_2010_\(final\)/1_TK/SEJARAH_TK_edit_Puskur_11_jan_2011.pdf](http://www.puskurbuk.net/downloads/viewing/Naskah/A_1_8+SEJARAH_KURIKULUM_EDISI_2010_(final)/1_TK/SEJARAH_TK_edit_Puskur_11_jan_2011.pdf)

bangunan-bangunan yang dipaksakan berdiri di atas lahan persawahan dan sumber air yang digunakan untuk pengairan tercemar oleh sampah dan limbah yang berbahaya.

Dahulu, Citarum adalah sungai yang megah dan indah, mengalir dari pegunungan ke laut, menyediakan air murni nan bersih bagi semua yang dilewatinya, untuk irigasi perkebunan dan sawah, serta memenuhi kebutuhan dasar akan air yang menenangkan...

...Hari ini, Citarum masih menjadi sumber pemenuhan kebutuhan lebih dari 40 juta orang. Tetapi saat ini airnya telah terkontaminasi bahan-bahan kimia yang paling berbahaya...²⁰

Pertarungan antara burung-burung dan petani menjadi adegan yang menggelikan sekaligus menyenangkan semakin berkurang. Malam hari kunang-kunang berterbangan di hamparan sawah dan sangat memukau saat melihat kelap-kelip cahaya kuning terhampar luas, juga makin jarang dilihat.

Berburu belalang, kupu-kupu, dan ikan semakin sulit. Dahulu mudah menjumpai belalang yang meloncat dan terbang dari pohon ke pohon namun sekarang mulai berkurang, bermacam jenis kupu-kupu pun sudah jarang dijumpai jika pun ada hanya jenis tertentu. Memancing ikan pun sekarang menjadi tantangan tersendiri, bukan tantangan dari sisi kemampuan memancing melainkan tantangan mencari tempat yang penuh dengan ikan-ikan liar. Pendapat penulis diperkuat dengan apa yang ditulis oleh *Green Peace Indonesia* yang menyatakan bahwa:

...Situasi di Indonesia tidak berbeda. Meski sumber air Indonesia jumlahnya hampir enam persen sumber air dunia, atau sekitar 21 persen total sumber air di kawasan Asia Pasifik, faktanya air bersih mulai menjadi masalah nasional yang serius. Ketersediaan air bersih terus berkurang akibat polusi dan degradasi lingkungan...

²⁰ Dawn Gosling, "Selamatkan Air Indonesia", Majalah Suporter Green Peace Indonesia, Edisi 1 2011, Jakarta. p. 9

...Data terbaru menunjukkan, paling tidak 80 persen populasi di Indonesia bergantung terhadap air yang berasal dari fasilitas pengolahan air bersih. Karena sulit dan terbatasnya akses kepada air bersih, banyak orang memanfaatkan sungai sebagai sumber air minum, mandi dan mencuci...²¹

Kerusakan lingkungan yang terjadi merupakan realita kehidupan yang semakin kompleks dihadapi, dimana sering sekali penulis mendengar tentang usaha pelestarian lingkungan, namun di balik semua itu pengerusakan lingkungan masih terus terjadi. Penebangan liar, pembakaran hutan, alih fungsi lahan merupakan pengerusakan hutan dan juga peperangan yang dilakukan oleh manusia yang berdampak buruk bagi kehidupan dan menimbulkan berbagai bencana seperti banjir, tanah longsor, kekeringan, kebakaran hutan dan lain sebagainya senada dengan penulis Soedjatmoko yang mengatakan :

“sebab manusia telah menjadi faktor ekologis utama, mengingat jumlahnya yang besar, tingginya tingkat konsumsi bahan-bahan alam (*resources*), dan kehebatan pengotoran serta perusakan alam yang disebabkan.”²²

Media massa elektronik dan cetak pun sekarang sangat sering memberitakan bencana alam yang ada di Nusantara dan dunia. Banjir di Jakarta setiap musim penghujan, puting beliung di Sleman, belum lagi banjir Wasior, tanah longsor, dan lain-lain merupakan suguhan informasi yang tidak ada habisnya.

Dalam dunia seni rupa, imajinasi terkait dengan erat dengan tata rupa. Banyak yang bisa diambil nilainya dari proses imaji tersebut. Melalui imaji

²¹ *Ibid*, p. 10

²² Soedjatmoko, *Menjadi Bangsa Terdidik Menurut Soedjatmoko*, Kompas: 2009, p. 90

manusia bisa memahami dan mampu membentuk diri, namun dengan imaji juga manusia bisa menghancurkan diri, membunuh manusia lain, ataupun merusak bumi. “Karena imaji itulah manusia bisa marah, menangis, tertawa, dan bahagia”²³.

Dalam sejarah perkembangan seni, khususnya seni rupa, keberadaan suatu karya seni tidak dapat dipisahkan dari hubungan eksistensialnya dengan realitas. “Berbagai pertanyaan ontologis dapat dikemukakan, menyangkut hubungan seni dengan realitas, representasi dari realitas, atau juga malah melampaui dari realitas itu sendiri.”²⁴

Untuk mengungkapkan fenomena tersebut, penulis mempelajari berbagai fenomena kerusakan lingkungan yang terjadi di Nusantara secara khusus dan dunia secara luas melalui berbagai media seperti televisi, surat kabar, buku dan melalui pengamatan langsung. Berdasarkan uraian di atas, secara gagasan penulis mencoba memvisualkan rasa ketidaknyamanan penulis akan pengrusakan alam yang saat ini terjadi dengan menyuguhkan obyek-obyek yang telah rusak karena dampak kerusakan lingkungan untuk menghadirkan rasa empati dan mengajak penikmat karya untuk masuk ke dalam karya. Secara teknik pengalaman penulis bekerja dalam dunia percetakan dan disain memiliki pengaruh dalam pemilihan teknik penciptaan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini.

²³ H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, Kanisius, Yogyakarta: 2001, p. 9

²⁴ Yasraf Amir Pialang, *Postrealitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*, Jalasutra, Yogyakarta : 2004, p. 139

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Latar belakang di atas merupakan gambaran umum betapa penulis merasa resah dan takut akan masa depan yang tidak diketahui bagaimana akan berakhir. Perbandingan keadaan lingkungan sekarang dan pada masa kanak-kanak penulis (20 tahun yang lalu) sangatlah berbeda. Inovasi teknologi tidak berbanding lurus dengan upaya pelestarian lingkungan hidup. Seperti yang telah penulis kemukakan sebelumnya bahwa kekacauan dan kondisi lingkungan saat ini adalah hasil pola kehidupan masyarakat itu sendiri. Ketika penulis berhadapan dengan realitas hidup saat ini yang digerakkan, dibentuk, bahkan dirayakan oleh imaji, maka pada Tugas Akhir ini penulis mencoba menghadirkan dunia fantasi masa depan yang mengalami banyak permasalahan dengan memasukan obyek flora, fauna ataupun manusia dalam lingkungan yang rusak.

Maka dengan demikian dalam Tugas Akhir ini penulis membuat rumusan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Persoalan kerusakan lingkungan apa saja yang menginspirasi penulis?
2. Bentuk-bentuk visual apa saja yang tepat untuk mengungkapkan keresahan penulis akan dampak kerusakan lingkungan?
3. Bagaimana merepresentasikan sebab dan akibat dari kerusakan lingkungan menjadi sebuah karya naratif yang dihasilkan melalui karya seni grafis?

Berdasarkan rumusan penciptaan tersebut di atas maka penulis memilih judul Kerusakan Lingkungan sebagai Inspirasi Penciptaan Seni

Grafis dan teknis yang tepat untuk memvisualisasikan karya-karya tersebut adalah *photolithography* yang merupakan pengembangan dari *lithography*.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Mengungkapkan berbagai persoalan kerusakan lingkungan yang terjadi sehingga menginspirasi penulis dalam berkarya seni grafis.
- b. Mengekspresikan bentuk-bentuk visual yang tepat untuk mengungkapkan keresahan penulis akan sebab dan akibat dari kerusakan lingkungan.
- c. Mengimajinasikan dunia yang terjadi di masa mendatang yang ditimbulkan oleh kerusakan lingkungan di masa kini.
- d. Menjadikan karya seni grafis sebagai media penyadaran masyarakat terutama penikmat seni sehingga dapat segera mengambil tindakan penyelamatan lingkungan.
- e. Mengajak penikmat seni secara individu untuk dapat lebih bijaksana dalam mengeksploitasi alam dan menjaganya.

2. Manfaat

- a. Menambah keragaman penciptaan karya grafis khususnya pengembangan teknik dasar dari cetak datar dalam lingkup akademik Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- b. Memperkaya bahan referensi dalam mempelajari Seni Grafis terutama yang terkait dengan teknik dasar cetak datar, bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa khususnya, dan bagi seluruh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c. Sebagai media untuk mengingatkan kepada pihak-pihak yang berwenang dalam mengatur kebijakan sistem tata kehidupan masyarakat supaya segera mengambil tindakan.
- d. Mengimplementasikan gerakan pelestarian lingkungan dengan kapasitas yang dimiliki penulis yaitu dengan menciptakan karya seni grafis.

D. Makna Judul

Supaya tidak terjadi salah penafsiran tentang maksud dan judul proposal Tugas Akhir yaitu: “Kerusakan Lingkungan sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Grafis” maka akan dijabarkan sebagai berikut :

I. Kerusakan Lingkungan

Dapat diartikan sebagai proses perbuatan yang merusak kawasan (lingkungan) dan semua yang termasuk di dalamnya. Hal ini merujuk pada makna kata dalam kamus bahasa Indonesia:

kerusakan adalah proses, cara, perbuatan merusakkan;²⁵
lingkungan merupakan daerah (kawasan dsb.) yg termasuk di dalamnya;²⁶

²⁵ Dendy Sugono, dkk., *op.cit.*, p. 1090

²⁶ *Ibid*, p. 1090

2. Sumber Inspirasi

tersusun dari kata sumber yang berarti asal (dalam berbagai arti) dan inspirasi atau ilham²⁷. Mengutip makalah dari I Made Bendi Yudha :

Dalam hubungan ini Hadi (2003: 24,29,40) menterjemahkan, metode tersebut meliputi: eksplorasi, improvisasi, dan forming (pembentukan). Eksplorasi yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai langkah awal dari suatu penciptaan karya seni. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan; Improvisasi. tahap ini memberikan kesempatan yang lebih besar bagi imajinasi, seleksi dan mencipta dari pada tahap eksplorasi.²⁸

Penjabaran dari dua kata tersebut dalam ranah seni rupa dapat dimaknakan asal muasal ilham seniman berkarya dalam proses eksplorasi.

3. Penciptaan Seni Grafis

Penciptaan : proses, cara, perbuatan menciptakan²⁹

Seni Grafis : berasal dari *graphien* “menulis” atau “menggambar” (Yun.).

Seni (cetak) grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan.³⁰

Pendapat FX. Harsono memperkuat makna penciptaan seni grafis yang penulis jabarkan di atas, sebagai berikut :

Perkembangan seni rupa dan teknologi cetak telah melahirkan seni grafis. Dalam perjalanan sejarah, seni grafis berkembang sebagai graphic arts dan printmaking, dimana dalam *graphic arts* tercakup pula ilustrasi dan *drawing*, selain seni cetak. Di kemudian hari

²⁷ Dendy Sugono, *op.cit*, p. 1023

²⁸ I Made Bendi Yudha, *Metode Proses Penciptaan Simbolisasi Bentuk Dalam Ruang Imaji Rupa*, ISI Denpasar, Juni 2010 (<http://download.isi-dps.ac.id/download/category/14-artikel-2?download=145%3Ametode-penciptaan-simbolisasi-bentuk-dalam-ruang-imaji-rupa&start=20>)

²⁹ Dendy Sugono, *dkk.,op.cit.*, p. 1126

³⁰ Mikke Susanto, *op.cit*, p. 162

masing-masing berkembang, sehingga praktik penciptaan menjadi lebih spesifik. *Printmaking* di Indonesia diterjemahkan menjadi “Seni Cetak Grafis”....

...Menyatunya seni dan teknologi cetak ini ternyata menjadikan seni grafis bersifat ambigu. Kata “seni” berkonotasi penciptaan karya seni yang langsung dari tangan seniman tanpa melewati alat atau mesin. Proses penciptaan ini dianggap sebagai satu-satunya cara yang sah untuk menampilkan jiwa si seniman. Sedangkan praktik penciptaan seni grafis sangat tergantung pada teknologi cetak. Mesin menjembatani ekspresi seorang seniman. Mesin cetak yang melekat dengan kemampuan menggandakan atau reproduksi menghasilkan paradoks, antara tiruan dan asli....³¹

Dari penegasan judul di atas, maka dapat dikatakan bahwa “Kerusakan Lingkungan sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Seni Grafis” berarti kerusakan lingkungan yang ada di Indonesia pada khususnya dan bumi pada umumnya diwujudkan ke dalam karya seni grafis melalui imajinasi penulis berdasarkan pengalaman terhadap kondisi lingkungan yang sekarang ini dibandingkan dengan masa lalu yang penulis alami.

³¹ FX. Harsono, “*Upaya Seni Cetak Grafis Menemukan Momentum Baru*”, Mata Jendela Edisi ke-4 2007 (Oktober – Desember), Taman Budaya Yogyakarta (TBY), p. 30