

CURHAT DENGAN SENI GRAFIS



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

CURHAT DENGAN SENI GRAFIS



PENCiptaan KARYA SENI

Oleh:

Yoel Widya Rusmana

NIM: 1612636021

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
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

CURHAT DENGAN SENI GRAFIS diajukan oleh Yoel Widya Rusmana, NIM 1612636021, 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 28 Oktober 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Dr. Andang Supriyadi Purwanto, MS.
NIP. 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/ Anggota

Bambang Witiaksono, M.Si.
NIP. 19730319 199903 1 001

Orisinal/ Anggota

Prof. Drs. M. Dwi Maranto, M.A., Ph.D.
NIP. 19561019 198303 1 003

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

Dr. Miftahul Munir, M.Hum
NIP. 19760104 200912 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691113 1993031 001



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa saya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul *CURHAT DENGAN SENI GRAFIS* merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-I) minat utama Seni Grafis, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan rasa syukur dan terima kasih juga saya persembahkan kepada segala pihak yang memberikan dukungan, bantuan serta bimbingan atas segala proses terwujudnya karya Tugas Akhir ini, yakni kepada:

1. Bapak Drs. Andang Supriyadi Purwantono, MS. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D. selaku cognate.
4. Bapak Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen wali yang telah memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan selama proses berstudi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum selaku Kepala Jurusan Seni Rupa Murni yang telah memberikan fasilitas sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dapat terselenggara dengan lancar.
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Seni Murni dan staff atas bimbingan, ilmu dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
9. Seluruh staff sekretarian dan administrasi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

10. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang tidak dapat diuraikan kata-kata.
11. Kepada teman-teman yang selalu mendukung, memberikan bantuan dan masukan, Dionisius Maria Caraka, Wahyu Prasetyo, Robertus Belarminus, Adi Kuli, Dimas Timus, Gaung, Arif Kribo.
12. Mas Obet, Topan Toples, Gentur, Agapitus Aldo, Trio Semprong, teman-teman angkatan 2016 dan teman-teman lainnya yang pernah bersinggungan.
13. Anton Subiyanto dan seniman lainnya yang telah menginspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan demikian penulis berharap pembaca laporan dan penikmat karya Tugas Akhir dapat memberikan kritik dan saran. Penulis juga berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi sesama.



Yogyakarta, 28 Oktober 2021

Yoel Widya Rusmana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL KE-1	i
HALAMAN JUDUL KE-2	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix-xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1-3
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul	4-5
BAB II KONSEP.....	6
A. Konsep Penciptaan	6-10
B. Konsep Perwujudan.....	10-26
C. Konsep Penyajian.....	26-27
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	28
A. Alat	28-31
B. Bahan.....	31-34
C. Teknik.....	35
D. Tahapan Perwujudan	36-40
BAB IV DESKRIPSI KARYA/ TINJAUAN KARYA	41-81
BAB V PENUTUP	82-83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	85-89

DAFTAR GAMBAR

Bab II

Gambar 1	Macam-macam Garis	12
Gambar 2	Kepala Kosong	13
Gambar 3	Air	14
Gambar 4	Api	14
Gambar 5	Rumah	15
Gambar 6	Pintu	16
Gambar 7	Kerangkeng	16
Gambar 8	Tembok.....	17
Gambar 9	Tanaman Berduri.....	18
Gambar 10	Tali	19
Gambar 11	Pecahan Kaca	19
Gambar 12	Tasbih	20
Gambar 13	Salib	20
Gambar 14	Kabel	21
Gambar 15	Hasil Percobaan Menggunakan Teknik Silkscreen.....	25
Gambar 16	Karya Anton Subiyanto Berjudul Happy.....	26

BAB III

Gambar 17	Drawing Pen.....	28
Gambar 18	Kuas.....	29
Gambar 19	Scanner.....	29
Gambar 20	Laptop.....	30
Gambar 21	Mesin Cetak DTF	30
Gambar 22	Mesin Press	31
Gambar 23	Kertas <i>Watercolor</i>	31
Gambar 24	Cat Air	32
Gambar 25	Tinta tekstil DTF	32
Gambar 26	<i>Adhesive Powder</i>	33
Gambar 27	Kain	33
Gambar 28	Lem Meja Sablon	34

Gambar 29 Tripleks Melamin	34
Gambar 30 Pembuatan Sketsa Master Desain	37
Gambar 31 Pewarnaan Master Desain	37
Gambar 32 Pengarsiran Master Desain	38
Gambar 33 <i>Scanning</i> Master Desain	38
Gambar 34 Proses Editing (<i>Photoshop</i>).....	39
Gambar 35 Pencetakan Menggunakan Mesin Cetak DTF.....	39
Gambar 36 Proses Trasfer Gambar Menggunakan Alat Press.....	40

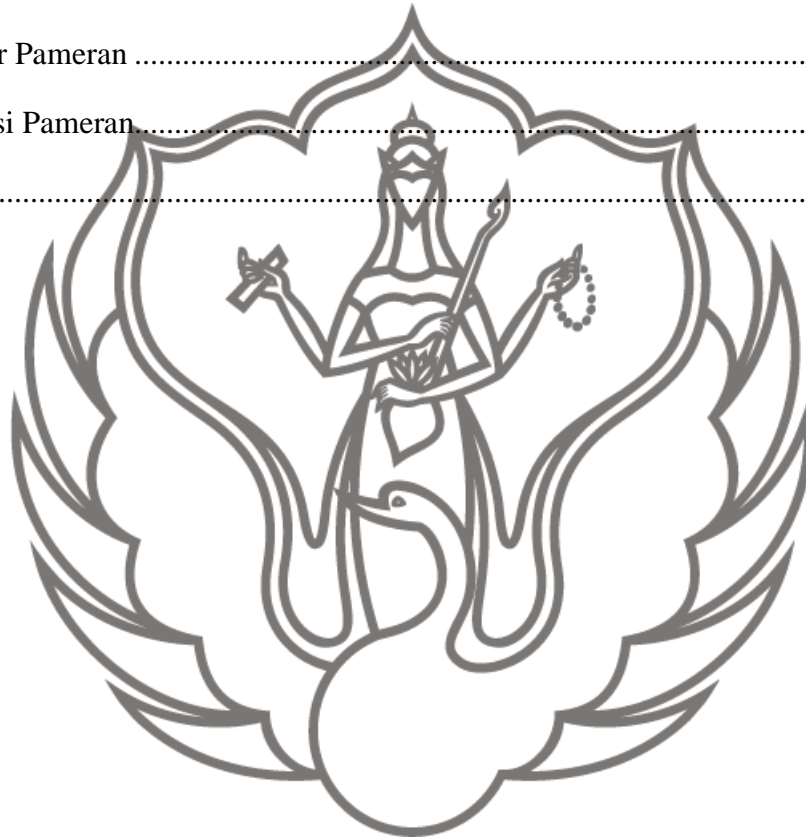
BAB IV

Gambar 37 Karya 1. “PLEASE NDERSTAND ME”	42
Gambar 38 Karya 2. “MUKA DUA BENCANA”	44
Gambar 39 Karya 3. “EGOSENTRIS”	46
Gambar 40 Karya 4 “CUMA INI, TIDAK BISA LEBIH”	48
Gambar 41 Karya 5 “MEMANG BAJINGAN PAHLAWAN KESIANGAN”	50
Gambar 42 Karya 6. “MEREKA BILANG PERBEDAAN ITU INDAH, TAPI TIDAK DENGAN KITA”	52
Gambar 43 Karya 7. “EGO + EMOSI = MOLOTOF”	54
Gambar 44 Karya 8. “SUDAH JANGAN MARAH, SAYA MEMANG BODOH”	56
Gambar 45 Karya 9. “SUDAH BIASA, BENAR TERBIASA”	58
Gambar 46 Karya 10. “KEBO BEGO”	60
Gambar 47 Karya 11. “TERUS DIHUKAM TANPA PEDULI ISI KEPALAKU”	62
Gambar 48 Karya 12. “KITA SAMA BAJINGANNYA”.....	64
Gambar 49 Karya 13. “AWAS TEMAN BANGSAT”	66
Gambar 50 Karya 14. “KAMU BILANG A AKU JUGA A TAPI SEBENARNYA AKU B”	68
Gambar 51 Karya 15. “BERUSAHA SEKUATKU”	70
Gambar 52 Karya 16. “AKU NYERAH”	72

Gambar 53 Karya 17. “TEMAN?”.....	74
Gambar 54 Karya 18. “PILIH MANA?”	76
Gambar 55 Karya 19. “RAGU”	78
Gambar 56 Karya 20. “BALADA SAKIT HATI”.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

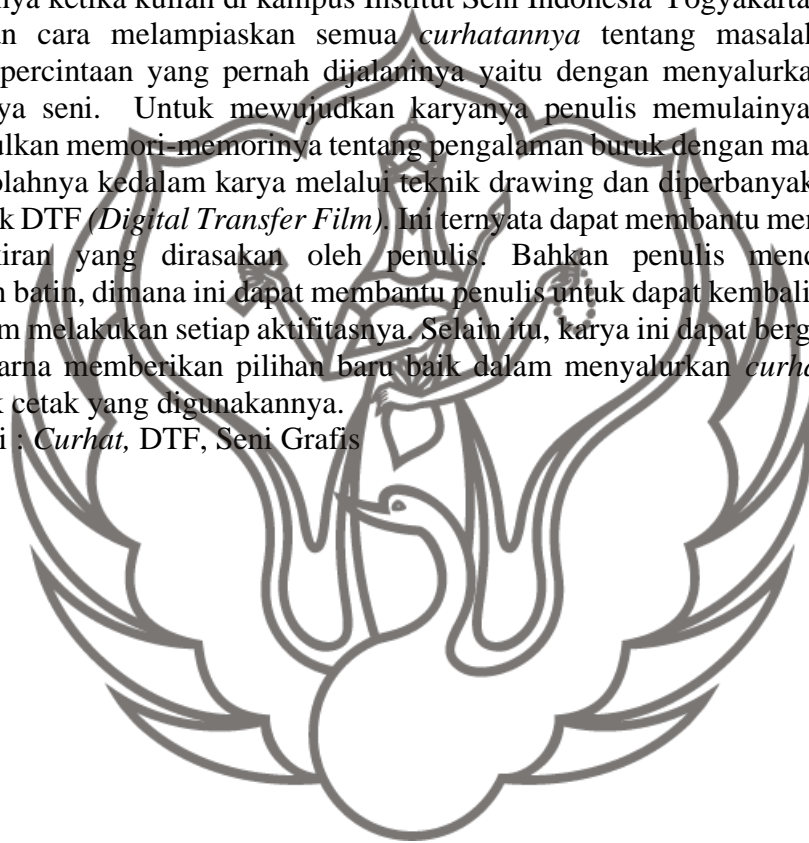
Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	85
Foto Poster Pameran	86
Foto Situasi Pameran.....	87-88
Katalog.....	89



ABSTRAK

Curhat atau curahan hati merupakan salah satu cara manusia untuk sedikit meringankan beban pikiran yang bersumber dari masalah personal maupun keresahan yang sedang atau pernah dirasakannya. Ketidakmampuan penulis untuk *curhat* kepada orang lain karena pengalaman buruknya di masa lalu ternyata memberikan dampak buruk pada aktifitas dalam kesehariannya. Tentunya hal ini malah semakin menambah masalah-masalah baru baginya. Banyak sekali curhatan yang tidak bisa diungkapkan oleh penulis, salah satunya adalah *curhatan* tentang masalah dalam hubungan percintaan yang pernah dijalannya. Hingga dalam perjalanannya ketika kuliah di kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta, penulis menemukan cara melampiaskan semua *curhatannya* tentang masalah dalam hubungan percintaan yang pernah dijalannya yaitu dengan menyalurkannya ke dalam karya seni. Untuk mewujudkan karyanya penulis memulainya dengan mengumpulkan memori-memorinya tentang pengalaman buruk dengan mantannya, dan mengolahnya kedalam karya melalui teknik drawing dan diperbanyak dengan teknik cetak DTF (*Digital Transfer Film*). Ini ternyata dapat membantu mengurangi beban pikiran yang dirasakan oleh penulis. Bahkan penulis mendapatkan ketenangan batin, dimana ini dapat membantu penulis untuk dapat kembali berpikir jernih dalam melakukan setiap aktifitasnya. Selain itu, karya ini dapat berguna bagi halayak, karna memberikan pilihan baru baik dalam menyalurkan *curhatan* dan juga teknik cetak yang digunakannya.

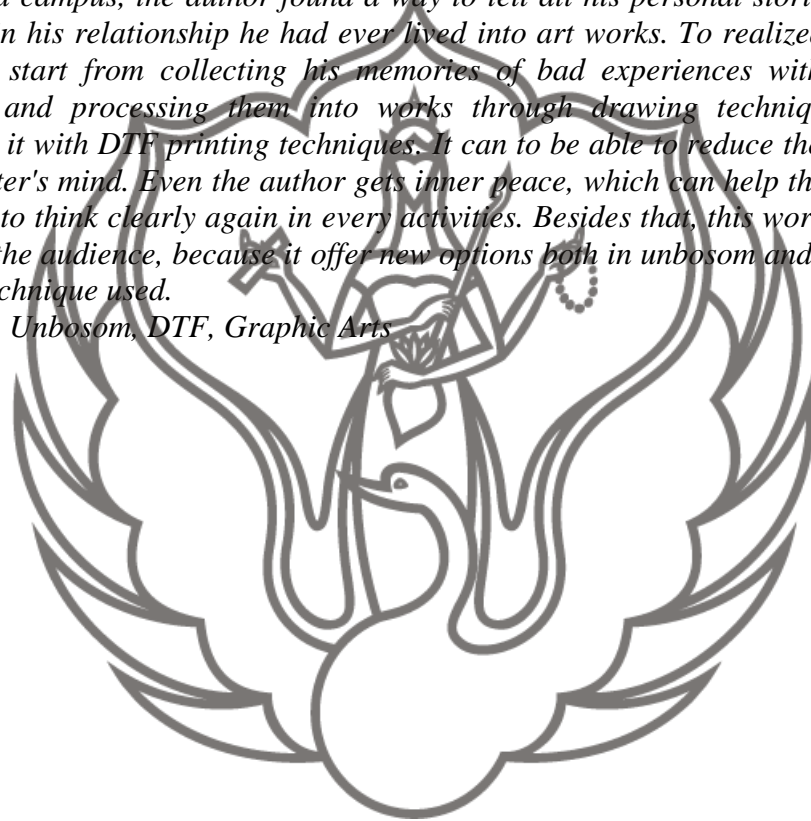
Kata Kunci : *Curhat*, DTF, Seni Grafis



ABSTRACT

Unbosom is one of the human ways to slightly ease the burden of thoughts that come from personal problems or anxiety that is currently or has been felt. The author's inability to tell his story to other people because of his bad experiences in the past turned out to have a bad impact on his daily activities. Of course it just make some new problems for him. There are so many stories that the author cannot express, one of which is a story about problems in a romantic relationship that he has lived. Until in his journey while studying at the Indonesian Institute of Art Yogyakarta campus, the author found a way to tell all his personal stories about problems in his relationship he had ever lived into art works. To realized his art works, he start from collecting his memories of bad experiences with his ex girlfriend and processing them into works through drawing techniques and duplicated it with DTF printing techniques. It can to be able to reduce the burden on the writer's mind. Even the author gets inner peace, which can help the author to be able to think clearly again in every activities. Besides that, this work can be useful for the audience, because it offer new options both in unbosom and also the printing technique used.

Keywords: Unbosom, DTF, Graphic Arts



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Curhat atau curahan hati merupakan salah satu cara manusia untuk sedikit meringankan beban pikiran yang bersumber dari masalah personal maupun keresahan yang sedang atau pernah dirasakannya. Umumnya *curhat* dilakukan seseorang dengan berbagi cerita tentang keluh kesahnya kepada orang lain yang dia percaya. Misalnya kepada teman, sahabat, keluarga atau kepada psikiater atau psikolog. Banyak orang berasumsi bahwa orang yang *curhat* itu membutuhkan pendapat orang lain untuk mendapatkan solusi dari masalah yang sedang dihadapinya. Namun sebenarnya tidak sedikit juga orang melakukannya hanya karena ingin didengarkan keluh kesahnya ataupun hanya untuk mencari perhatian dari orang lain.

Meskipun dengan *curhat* bisa membantu seseorang mengurangi beban pikirannya, namun ada juga orang tidak bisa dengan mudah bercerita kepada orang lain tentang masalah yang dihadapinya. Gengsi, malu, masalah yang terlalu rumit atau bahkan ketidakpercayaan terhadap orang lain adalah faktor yang umumnya membuat seseorang sulit untuk *curhat* kepada orang lain.

Ketidakmampuan untuk *curhat* kepada orang lain secara langsung juga dialami oleh penulis. Selain karena penulis merasa kurang mampu untuk menceritakan masalah atau keresahannya kepada orang lain dengan baik, penulis juga merasa tidak percaya kepada orang yang *dicurhatinya*. Ketidakpercayaan penulis ini bukan tanpa alasan. Penulis mempunyai pengalaman buruk mengenai *curhatannya* kepada temannya tentang orang yang disukainya. *Curhatan* penulis ini tiba-tiba menyebar di teman-teman sekolahnya hingga *curhatannya* dijadikan bahan ledakan pada masa SMA. Pengalaman itulah yang membuat penulis menjadi semakin tertutup terhadap orang lain.

Seiring bertambahnya usia penulis semakin banyak juga masalah yang menjadi beban pikirannya. Masalah yang sering dialami penulis adalah masalah-masalah dalam hubungan asmaranya. Banyak sekali masalah yang dihadapi penulis ketika menjalin hubungan asmara, seperti masalah

kecemburuan hingga masalah perbedaan keyakinan. Menurut penulis, masalah-masalah dalam hubungan asmaranya menjadi beban pikiran yang membuat *mood* penulis sering berubah-ubah secara tiba-tiba dan membuatnya mudah stress hingga sering kali memunculkan masalah baru dalam kesehariannya. Sebagai contohnya adalah ketika penulis sedang bekerja, penulis bisa menunda pekerjaannya dalam waktu yang lama hingga marah secara tiba-tiba saat fokus penulis teralihkan oleh masalah-masalah yang terlintas di pikirannya. Keadaan ini semakin memburuk ketika penulis mulai mengkonsumsi minuman keras, narkoba, bahkan hingga menyakiti diri sendiri untuk dijadikan sebagai pelampiasannya karena dirinya merasa sendiri dan tidak ada orang yang bisa dipercaya untuk mendengar keluh kesahnya tentang masalah-masalah yang dialaminya.

Dalam pengalamannya penulis pernah hampir kehilangan nyawa ketika mengalami stress berat ketika diputuskan pacarnya, dimana saat itu penulis juga sedang mengalami masalah keluarga. Disaat itu penulis merasa dirinya berada dalam kondisi yang sangat terpuruk hingga memilih minuman keras sebagai pelariannya. Sampai ketika dirinya dalam kondisi mabuk dan marah penulis memecahkan cermin kaca di kamar kos kemudian mengiris pergelangan tangan kiri berulang kali dengan pecahan kaca cermin tersebut hingga tak sadarkan diri karena banyak mengeluarkan darah. Beruntungnya penulis terselamatkan oleh teman satu kosnya karena menyadari ada yang tidak beres di kamar penulis. Teman dari penulis tersebut terkejut ketika melihat darah yang keluar dari bawah pintu kamar penulis. Karena tidak ada respon dari penulis ketika namanya dipanggil, sontak teman dari penulis mencoba membuka pintu kamar penulis yang terkunci dengan mendobraknya, dan ketika menemukan penulis dalam keadaan yang bersimbah darah ia segera menghubungi seorang teman untuk membantu membawa penulis ke rumah sakit terdekat.

Namun dewasa ini penulis merasa cara melampiaskan beban pikirannya tidak efektif. Sehingga penulis mencoba mencurahkan apa yang ia rasakan dalam tulisan-tulisan kecil di dinding kamarnya ketika dirinya merasa stress. Selain melalui tulisan-tulisan kecil, penulis juga mencoba untuk mencurahkan

perasaan dan pikiran-pikirannya kedalam karya seni. Cara ini dirasa lebih efektif untuk membuat dirinya menjadi lebih tenang, karena dalam proses penciptaannya karya ini penulis mencurahkan semua keluh kesahnya tentang apa yang menjadi beban pikirannya dan tidak bisa ia ceritakan kepada orang lain secara langsung.

Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin menciptakan karya seni yang berisi *curhatan-curhatan* penulis tentang masalah dalam hubungan asmara yang sulit ia ceritakan kepada orang lain. Hal tersebut menjadi menarik karena penulis memiliki banyak *curhatan* tentang masalah dalam hubungan asmaranya. Selain itu karya hasil dari curahan perasaan dari penulis ini juga bisa menjadi bahan introspeksi diri bagi penulis sendiri dilain waktu.

Dalam penciptaan karya-karya tersebut penulis membuat master desain menggunakan teknik drawing dengan arsiran yang sangat detail. Kebiasaan membuat karya drawing yang detail ini merupakan pengaruh lingkungan daerah asalnya yaitu kota Jepara yang terkenal dengan pengrajin ukir yang memiliki tingkat detailan tinggi. Karya drawing yang detail tersebut nantinya akan diduplikasi dengan menggunakan teknik cetak DTF (*Digital Transfer Film*). Pemilihan teknik cetak DTF ini bertujuan untuk menjaga tiap detail arsiran dan warna yang digunakan dalam master desainnya bisa terekam dengan baik di setiap edisinya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan sebelumnya, maka terdapat beberapa rumusan penciptaan, yang antara lain adalah;

1. Bagaimana cara penulis memvisualisasikan *curhatan* tentang masalah dalam hubungan asmaranya kedalam gambar?
2. Simbol-simbol apa saja yang digunakan penulis untuk menggambarkan *curhatan* tentang masalah yang dialami dalam hubungan asmaranya?
3. Teknik apa yang digunakan penulis untuk memvisualisasikan *curhatan* penulis tentang masalah dalam hubungan asmaranya?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- Mencurahkan apa yang dirasakan penulis ke dalam seni grafis, yang diharapkan nantinya bisa memberikan ketenangan batin baginya.
- Mengolah *curhatan-curhatan* penulis ke dalam karya visual dua dimensional yaitu karya seni grafis.
- Menjadi alat bagi penulis dalam mengkomunikasikan gagasannya kepada penikmat karya seni.

2. Manfaat

- Meningkatkan daya kreatif penulis dan sarana untuk melatih diri untuk menuangkan keluh kesah kedalam karya seni.
- Sebagai media komunikasi penulis untuk menceritakan *curhatannya* kepada penikmat karya seni.
- Menjadi bahan untuk intropeksi diri bagi penulis dan penikmat karya seni untuk menjadi individu yang lebih baik.

D. Makna Judul

Guna menjelaskan tentang judul yang penulis maksud dan memberikan batasan-batasannya serta menghindari kesalahpahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

CURHAT

Curhat merupakan akronim dari curahan hati yang berarti perbuatan seseorang yang menceritakan sesuatu yang bersifat pribadi pada orang terdekat seperti orang tua, teman, dan sebagainya.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id>, diakses pada tanggal 22 Januari 2021, jam 19:45 WIB)

SENI GRAFIS

Seni grafis adalah Seni yang berhubungan dengan dekorasi, penulisan atau pengungkapan dalam bentuk huruf, tanda atau gambar melalui proses pencetakan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>, diakses pada tanggal 22 Januari 2021, jam 19:45 WIB)

Berdasarkan uraian tersebut dapat diartikan bahwa penulis menjadikan *curhatan-curhatannya* sebagai tema dalam penciptaan karya seni murni yang dikerjakan dengan menggunakan teknik seni grafis. Sehingga di dalam setiap karyanya terkandung *curhatan-curhatan* penulis tentang hubungan asmaranya yang sulit diungkapkannya kepada orang lain. Karena tujuan penciptaan karya seni grafis ini adalah untuk membantu penulis menceritakan atau mengungkapkan masalah-masalah yang dialaminya dalam hubungan asmara. Penulis meyakini cara ini dapat membantu penulis untuk mengurangi beban pikiran dalam hubungan asmaranya yang diharapkan dapat menjadi sarana terapeutic yang bisa memberi ketenangan batin bagi penulis

