

REPRESENTASI
WATAK ADIGANG ADIGUNG ADIGUNA DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI



TESIS
PENCIPTAAN SENI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna
mencapai derajat magister dalam bidang Seni,
Minat Utama Seni Grafis

Stera Laksana Ramatullah

1821130411

PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

**REPRESENTASI WATAK ADIGANG ADIGUNG ADIGUNA DALAM
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI**

Oleh

**Stera Laksana Ramatullah
1821130411**

Telah dipertahankan pada Rabu, 29 Juni 2022
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing utama,


Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum

Penguji Ahli,


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA. Ph.D


Ketua Tim Penilai,


Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D

Yogyakarta
14 JUL 2022

Direktur Program Pascasarjan Institut Seni
Indonesia Yogyakarta

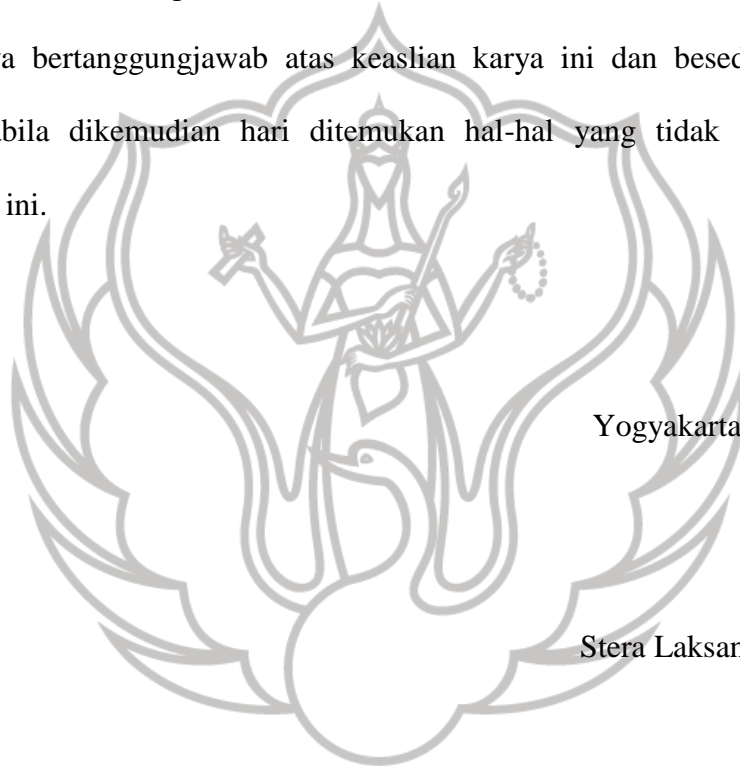



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan. Sepanjang peengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan tugas akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya ini dan bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak ssuai dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 14 Juli 2022

Stera Laksana Ramatullah

MOTTO

Ing ngarsa sung tuladha, Ing madya mangun karsa,

Tut wuri handayani

Ki Hajar Dewantara



Lebih baik melangkah berulang kali
dari pada berlari namun hanya sekali

~Stera~

Abstrak

Karya seni memiliki fungsi sebagai salah satu media untuk berekspresi dan dapat merepresentasikan suatu fenomena sosial yang terjadi. Fenomena *Adigang Adigung Adiguna* masih terjadi didalam masyarakat *modern* saat ini, sehingga muncul ketidak-harmonisan pada hubungan sesama manusia. Bermula dari pengalaman yang dialami dan kasus yang ditemui sehari-hari, penciptaan ini berfokus pada penyajian perilaku *Adigang Adigung Adiguna* yang masih terjadi saat ini.

Metode penciptaan yang digunakan mengacu pada metode pengembangan kreatifitas yang meliputi tiga tahap: Eksplorasi, Improvisasi/eksperimentasi, dan Pembentukan/perwujudan. Pada proses perwujudannya penulis menggunakan teknik seni grafis cetak tinggi dengan media karet lino yang dicetak pada mika transparan sesuai konsep perwujudan dan penyajian karya.

Dalam merealisasikan konsep representasi *Adigang Adigung Adiguna* dalam seni grafis, penulis memvisualisasikannya melalui bentuk kepala yang digabungkan dengan objek-objek pendukung yang berkaitan dengan konsep, karena kepala merupakan pusat kendali dari setiap gerak dan perilaku manusia.

Penciptaan seni ini menghasilkan sembilan karya seni grafis cetak tinggi. Keseluruhan hasil karya merupakan cara penulis untuk menyampaikan keresahan dan kritik sosial melalui media seni rupa.

Kata kunci: representasi, seni grafis, cetak tinggi, peribahasa Jawa, Adigang Adigung Adiguna

Abstract

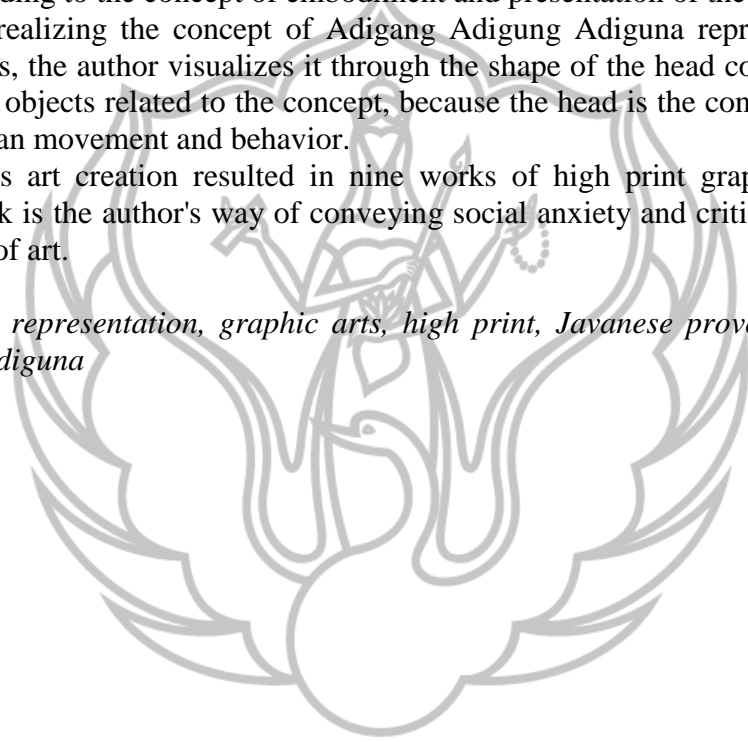
Artwork has a function as a medium for expression and can represent a social phenomena in happen. The phenomena of *Adigang Adigung Adiguna* still happening in modern society today, so that disharmony arises in human relations. Starting from the experienced and the case encountered on a daily basis, this creation focuses on presenting the behavior of *Adigang Adigung Adiguna* which is still happening today.

The creation method used method of creative development which includes three stages: Exploration, Improvisation/experimentation, and Formation/embodiment. In the process of embodiment, the author uses a high print graphic art technique with lino rubber media that is printed on transparent mica according to the concept of embodiment and presentation of the work.

In realizing the concept of *Adigang Adigung Adiguna* representation in graphic arts, the author visualizes it through the shape of the head combined with supporting objects related to the concept, because the head is the control center of every human movement and behavior.

This art creation resulted in nine works of high print graphic art. The whole work is the author's way of conveying social anxiety and criticism through the media of art.

Keywords: representation, graphic arts, high print, Javanese proverb, Adigang Adigung Adiguna



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan bimbingan serta karunia Nya, penulis dapat menyelesaikan pengantar karya Tesis dengan judul **Representasi Watak Adigang Adigung Adiguna Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi** yang merupakan syarat dalam mencapai gelar magister pada Program Penciptaan dan Pengkajian Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini tepat waktu.

Tesis ini diselesaikan dengan tidak sedikit hambatan yang dihadapi penulis. Hingga pada akhirnya dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan yang baik ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si, selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing tesis yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dalam penyusunan tesis ini.
3. Seluruh jajaran staff karyawan/ karyawanati Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Keluarga terkasih, Ibu, Bapak, Nenek dan kakak yang selalu memberi doa, semangat, dan inspirasi sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Nooryan Bahari dan Sigit Purnomo Adi yang selalu memberi masukan dan saran dalam penyelesaian tesis ini.

6. Sahabat-sahabatku Bagus, Himma, Sholeh, Anis, Gilang yang selalu memberi dorongan semangat dan motivasi serta turut membantu dalam kelancaran proses penyusunan tesis ini.
7. Teman-teman Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2018 khususnya kelompok Bele Rantau dan kelas Penciptaan Seni Rupa yang senantiasa memberi masukan dan solusi dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Sabrina Ghabriel Sanjaya yang tak lupa selalu memberi doa, dukungan, semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
9. Teman-teman Klub Sambatan dan Wisma Galaxy yang selalu menghibur dan memberi dukungan.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis menyadari penulisan tesis ini masih jauh dari kata sempurna dan tentunya terdapat kekurangan. Maka dari itu diharapkan saran dan kritik dari semua pihak guna menyempurnakan.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna untuk semua pihak.

Yogyakarta, 14 Juli 2022

Stera Laksana Ramatullah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	4
C. Estimasi Karya.....	5
D. Tujuan dan Manfaat	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Sumber.....	9
B. Kajian Teori.....	25
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	31
A. Metodologi	31
B. Proses Penciptaan	32
BAB IV ULASAN KARYA	43

BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proyeksi bayangan karya ke dinding.....	6
Gambar 2. Penyajian karya dengan bingkai minimalis.....	6
Gambar 3. Jarak display karya dengan dinding	7
Gambar 4. Karya Subandi Giyanto “ <i>Melik Nggendong Lali</i> ”	12
Gambar 5. Karya B. Gunawan “ <i>Democrazy is My Li(fe)</i> ”	13
Gambar 6. Karya Muhlis Lugis “ <i>Goyang Erotis</i> ”	14
Gambar 7. Karya Stera Laksana R “ <i>Pinter Keblinger</i> ”	15
Gambar 8. Karya Puritip Suriyapatarapun “ <i>Law Abiding Citizen</i> ”	21
Gambar 9. Karya Muhlis Lugis “ <i>Pembangang</i> ”	22
Gambar 10. Karya Ostheo Andre “ <i>Sang Pendengar</i> ”	23
Gambar 11. Karya Jhonson Tsang “ <i>Caged</i> ”	24
Gambar 12. Bagian terkena tinta cetak	29
Gambar 13. Karya Stera Laksana R “ <i>Racun Hoax</i> ”	34
Gambar 14. Pisau cukil	35
Gambar 15. Kertas karbon	36
Gambar 16. <i>Scraper</i>	36
Gambar 17. Rol karet	37
Gambar 18. Alat penggosok.....	37
Gambar 19. Siku L.....	38
Gambar 20. Material karet lino	38
Gambar 21. Mika bening.....	39
Gambar 22. Tinta cetak	39
Gambar 23. <i>Thinner</i>	40
Gambar 24. Sketsa digital dengan aplikasi Photosop	41
Gambar 25. Karya 1 “ <i>Pinter Keblinger</i> ”	43
Gambar 26. Karya 2 “ <i>Melihat Keatas</i> ”	46
Gambar 27. Karya 3 “ <i>Sang Pemberi Nilai</i> ”	49
Gambar 28. Karya 4 “ <i>Istimewa</i> ”	52
Gambar 29. Karya 5 “ <i>Kuasa Kosong</i> ”	55

Gambar 30. Karya 6 “ <i>Manipulatif</i> ”	58
Gambar 31. Karya 7 “ <i>Main Hakim Sendiri</i> ”	61
Gambar 32. Karya 8 “ <i>Tersumbat</i> ”	64
Gambar 33. Karya 9 “ <i>Si Provokator</i> ”	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Adigang Adigung Adiguna merupakan suatu istilah yang ada dalam peribahasa Jawa yang secara umum memiliki arti menyombongkan kekuatan, kekuasaan, dan kepandaian yang dimiliki. Sebuah peribahasa kuno yang masih relevan jika diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari di dunia modern saat ini.

Peribahasa Jawa tersebut bisa dikatakan sebagai sebuah gambaran dari keadaan sosial masyarakat yang sedang tidak baik-baik saja. *Paribasan* atau peribahasa Jawa menggambarkan tingkah laku atau perilaku manusia, perumpamaannya dapat menggunakan barang, anggota badan dan sebagainya yang pada umumnya berisikan nasihat, teguran, keadaan situasional atau perwatakan (Santosa, 2012:130).

Sebagaimana dijelaskan oleh Rahardiansah mengenai perilaku manusia,

...perilaku manusia dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai etika, kekuasaan, persuasi, dan/atau genetika. Perilaku manusia merupakan dorongan yang ada dalam diri manusia (Rahardiansah, 2013:58).

Kejadian *Adigang Adigung Adiguna* sendiri muncul di dalam masyarakat modern saat ini sebagai suatu perilaku yang merugikan si pelaku maupun orang lain, dimana perilaku tersebut juga dipengaruhi oleh sikap dan emosi serta mulai mudarnya rasa saling menghormati antara manusia dalam berperilaku sosial. Terlebih lagi kondisi saat ini yang bisa dikatakan kacau, dimana masih banyak masyarakat yang melakukan tindak kekerasan semena-mena, korupsi yang terjadi

sebagai bentuk penyelewengan kekuasaan, hingga memanfaatkan ilmu dan kepandaian yang dimiliki dengan tujuan merugikan orang lain.

Dewasa ini, penulis menemukan banyak fenomena ataupun kasus yang terjadi dalam kehidupan penulis baik pengalaman maupun informasi-informasi melalui pemberitaan sosial media, dimana perilaku *Adigang Adigung Adiguna* masih sering terjadi di masyarakat saat ini. Seperti kasus kekerasan main hakim sendiri, *bully* di pergaulan khususnya anak muda, menyombongkan status sosial, korupsi, kasus penipuan, memandang remeh nasihat orang tua dan sebagainya.

Fenomena menyombongkan status sosial merupakan salah satu kasus yang disaksikan penulis, dimana seorang tokoh yang memiliki garis keturunan darah biru dilingkungan tempat tinggal penulis enggan untuk bergotong royong dengan masyarakat, dikarenakan merasa status sosialnya lebih tinggi dibanding yang lainnya. Kasus ini merupakan suatu bentuk watak atau perilaku *Adigung* yang masih terjadi sekarang, ini merupakan bukti bahwa interaksi sosial di dalam masyarakat modern saat ini sedang tidak baik-baik saja. Kasus lain yang memperlihatkan perilaku *Adigung* juga sempat terjadi beberapa waktu lalu, korupsi dana bansos dan dimasa pandemi covid-19 sangat merugikan masyarakat. Oknum yang memiliki jabatan menggunakan kekuasaan secara mentang-mentang untuk kepentingan pribadi.

Bisa kita lihat pada maraknya kasus kekerasan yang masih ada di masyarakat, *bully* baik fisik maupun verbal yang masih ada khususnya pada anak muda sekarang dengan adu fisik maupun mencemooh orang yang lebih lemah. Kemudian main hakim sendiri seperti penutupan tempat makan secara paksa oleh

oknum-oknum di masyarakat yang masih sering terjadi ketika memasuki bulan suci Ramadhan. Para oknum menganggap hal tersebut merupakan tindakan yang benar dan secara sepihak melakukan penutupan paksa tanpa mempertimbangkan kerugian yang dialami pedagang. Pada contoh kasus tersebut memperlihatkan perilaku *Adigang* yang masih terjadi.

Fenomena *Adiguna* sendiri juga dapat dilihat pada kasus yang sempat ramai diperbincangkan yaitu penipuan publik dengan berkedok investasi dan trading. Oknum secara sengaja menyebarkan informasi berita bohong dan menyesatkan, yang akhirnya menggiring masyarakat untuk berinvestasi supaya memperoleh keuntungan seperti yang dijanjikan. Kasus ini menggambarkan bagaimana perilaku *adiguna* yang licik dan menyesatkan masyarakat dengan memanfaatkan kepandaian yang dimiliki untuk merugikan orang lain.

Masih terjadinya fenomena *Adigang Adigung Adiguna* dalam masyarakat bisa dikatakan sebagai sebuah kondisi yang tidak beres. Dari permasalahan yang disebutkan diatas, muncul gagasan sekaligus keprihatinan penulis yang menjadikan fenomena tersebut sebagai latar belakang penciptaan karya. Melalui pengalaman dan pengamatan melihat peristiwa yang terjadi di masyarakat, menarik untuk ditransformasikan melalui bahasa visual yaitu karya seni grafis cetak tinggi.

Menurut Sumardjo dalam Filsafat Seni mengemukakan bahwa dari segi isinya, sebuah karya seni dapat dinilai mengandung sebuah kritik masyarakat dan kritik manusia. Dalam artian seniman juga merupakan makhluk sosial yang selalu bersinggungan dan melihat berbagai fenomena di masyarakat. Dari

kebersinggungan tersebut seniman melihat adanya ketidaksesuaian pandangan idealnya dengan kenyataan (Sumardjo, 2000:243).

Melalui karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi, penulis ingin mengekspresikan keprihatinan dan kegelisahan dengan mengkritik masyarakat yang berperilaku *Adigang Adigung Adiguna*. Seperti halnya pada proses seni grafis cetak tinggi, ketika proses mencukil yang dilakukan adalah mengurangi bagian yang tidak diperlukan agar tidak tecetak, proses ini dimaknai penulis sebagai proses muhasabah diri untuk mengurangi hal-hal negatif pada diri penulis.

Karena perilaku sombong berkaitan dengan suatu keadaan mental yang ada didalam diri seseorang, maka bentuk yang dirasa tepat untuk memvisualisasikan watak *Adigang Adigung Adiguna* adalah kepala manusia, karena kepala adalah pusat kendali dari tubuh manusia dalam berperilaku. Untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan dalam karya, disertakan juga objek pendukung ataupun simbol yang berkaitan dengan konsep yang diusung.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan ide penciptaan karya tugas akhir ini adalah:

1. Apa relevansi antara *Adigang Adigung Adiguna* dengan perilaku masyarakat modern saat ini.
2. Bagaimana memetaforakan perilaku *Adigang Adigung Adiguna* dalam masyarakat modern melalui karya seni grafis yang relevan dengan kehidupan masa kini.

C. Estimasi Karya

Estimasi karya memuat rencana perwujudan karya baik dari segi visual maupun rencana penyajian. Merealisasikan konsep representasi *Adigang Adigung Adiguna* dalam seni grafis, penulis memvisualisasikannya melalui metafor bentuk kepala yang digabungkan dengan objek-objek pendukung yang berkaitan dengan konsep, karena kepala merupakan pusat kendali dari setiap gerak dan perilaku manusia.

Penciptaan karya seni ini menghasilkan sembilan karya seni grafis cetak tinggi dengan medium lino, yaitu sejenis karet sintetis yang berbentuk lembaran dengan permukaan halus dan tidak memiliki pori-pori. Medium ini dipilih karena tidak terlalu keras saat dicukil dan memiliki hasil cetakan yang tajam. Nantinya karya akan dicetak pada mika transparan sehingga memunculkan efek bercak-bercak artistik yang tercipta dari tekanan (*pressing*) saat mencetak. Selain itu, hasil cetakan pada mika juga bisa memproyeksikan bayangan gambar cetakan ketika terkena cahaya, ini dimaknai penulis sebagai watak *Adigang Adigung Adiguna* yang terus melekat dan mengikuti manusia sombong layaknya sebuah bayangan. Keseluruhan hasil karya merupakan cara penulis untuk menyampaikan keresahan dan kritik sosial melalui media seni rupa.

Selanjutnya setelah melalui proses penciptaan karya, masuk ke rencana penyajian karya. Penyajian karya sendiri tidak dapat dipandang sebelah mata karena penyajian pada sebuah karya seni memiliki pengaruh terhadap hasil akhir yang diinginkan.



Gambar 1. Proyeksi bayangan karya ke dinding
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 2. Penyajian karya dengan bingkai minimalis
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Jarak display karya dengan dinding
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Hasil cetakan nantinya akan ditempelkan pada kaca, kemudian akan di display dengan bingkai minimalis. Pantulan cahaya lampu bisa memproyeksikan karya ke dinding dibelakang karya. Karya yang didisplay nantinya akan diberi jarak antara karya dengan dinding, sehingga terdapat sedikit ruang agar bayangan bisa terproyeksikan.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan karya seni grafis cetak tinggi dengan tema perilaku *Adigang Adigung Adiguna* yang masih terjadi dimasyarakat saat ini.
2. Merepresentasikan watak *Adigang Adigung Adiguna* berdasarkan pengamatan dan pengalaman pribadi yang terjadi di masyarakat kedalam bentuk karya seni grafis.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media introspeksi dan berpikir kritis dalam menyikapi fenomena *Adigang Adigung Adiguna*.
2. Memotivasi penulis dalam penciptaan karya seni tugas akhir dan ide visual dengan tema tersebut sehingga memicu interpretasi dan kreatifitas yang berkelanjutan.
3. Mengasah kepekaan rasa dan cara pandang dengan memaknai peribahasa Jawa terkait perilaku *Adigang Adigung Adiguna* dalam kehidupan bersosial.

