

**VISUALISASI TOKOH *KAIJU* UNTUK MENGATASI  
KETAKUTAN DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

**Hafizh Aulia Hanani**

**NIM 1812850021**

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

**2022**

**VISUALISASI TOKOH *KAIJU* UNTUK MENGATASI  
KETAKUTAN DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



Diajukan oleh:

**Hafizh Aulia Hanani**

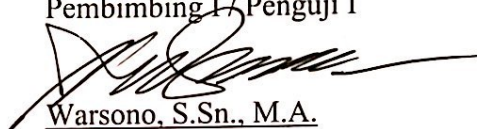
**NIM 1812850021**

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  
2022

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

VISUALISASI TOKOH *KAIJU* UNTUK MENGATASI KETAKUTAN DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Hafizh Aulia Hanani, NIM 1812850021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Penguji I

  
Warsono, S.Sn., M.A.

NIP 197605092003121001

NIDN 0009057603

Pembimbing II / Penguji II

  
Devy Ika Nurjannah, S.Sn., M.Sn.

NIP 1991104072019032 024

NIDN 0007049106

Cognate / Penguji Ahli

  
Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP 19730327 199903 1001

NIDN 0027037301

Ketua Jurusan Seni Rupa Murni/  
Ketua Program Studi

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 197601042 009121 001

NIDN 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo

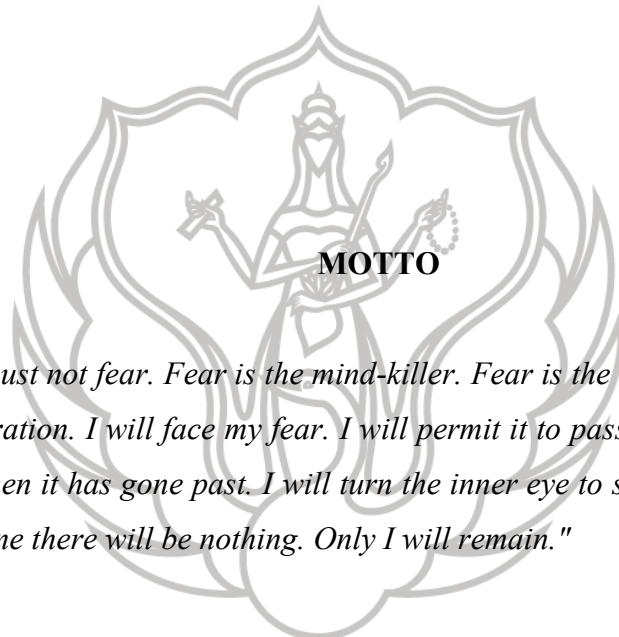
NIP 19691108 199303 1 001

NIDN 008116906



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirohim. Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang serta syafa'at Nabi besar Muhammad SAW. Penulis persembahkan karya seni grafis ini untuk kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.



### MOTTO

*"I must not fear. Fear is the mind-killer. Fear is the little-death that brings total obliteration. I will face my fear. I will permit it to pass over me and through me. And when it has gone past. I will turn the inner eye to see its path. Where the fear has gone there will be nothing. Only I will remain."*

- Frank Herbert, *Dune* 1965

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafizh Aulia Hanani

NIM : 1812850021

Dengan ini penulis menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir yang berjudul VISUALISASI TOKOH *KAIJU* UNTUK MENGATASI KETAKUTAN DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil pekerjaan penulis dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan 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 Pustaka.

Yogyakarta, 11 Januari 2023



Hafizh Aulia Hanani

NIM. 1812850021

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya dengan judul “VISUALISASI TOKOH *KALJU* UNTUK MENGATASI KETAKUTAN DIRI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing penulis untuk itu khususnya penulis perlu menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah banyak memberikan fasilitas kampus dan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Warsono, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Tugas Akhir.
5. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan ide dan saran selama penyusunan Tugas Akhir.
6. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku *Cognate* (Penguji Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
7. Bapak atau Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

8. Kedua orang tua tercinta, papa dan bunda yang tiada henti memberikan bantuan, doa, kasih sayang dan dukungan selama hidup.
9. Kakak yang telah menjadi *role model* untuk diri penulis dan adik yang selalu memberikan semangat dan menjadi teman bercerita.
10. Kemala Hayati yang telah menemani dan menginspirasi penulis untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
11. Capung Studio yang telah memberikan ruang untuk belajar dan berkarya. Serta Muhammad Fauzan, Wira Liandy, Shidqi Annas yang telah memberikan semangat dan menjadi sahabat yang baik
12. Teman-teman “Benih 2018” Mahasiswa Jurusan Seni Murni Angkatan 2018 Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati. Semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi bagi penulis sendiri, institusi, pendidikan, dan masyarakat luas.

Wassalamu ‘alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 11 Januari 2023



Penulis,

Hafizh Aulia Hanani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul .....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
A. Konsep Penciptaan .....	7
B. Konsep Perwujudan.....	12
C. Konsep Penyajian .....	23
<b>BAB III</b> .....	<b>26</b>
A. Alat .....	26
B. Bahan.....	33
C. Teknik.....	39
D. Tahap Perwujudan .....	41
<b>BAB IV</b> .....	<b>52</b>
<b>BAB V</b> .....	<b>92</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>93</b>
<b>WEBTOGRAFI</b> .....	<b>95</b>



<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>
A. Biodata (CV) .....	96
B. Foto Situasi Pameran.....	99
C. Katalog .....	100
D. Poster .....	101



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Foto Hafizh kecil.....	10
Gambar 2. 2 Foto Poster film Godzilla 1954 .....	11
Gambar 2. 3 Foto tokoh <i>kaiju</i> Godzilla, King Kong, dan Mothra .....	14
Gambar 2. 4 Foto karya penulis yang memuat <i>dot</i> raster .....	15
Gambar 2. 5 Foto karya ilustrasi Fivust berjudul “ <i>Move Unseen</i> ” .....	16
Gambar 2. 6 Foto bintang jatuh.....	17
Gambar 2. 7 Foto kobaran api.....	17
Gambar 2. 8 Foto air .....	18
Gambar 2. 9 Foto mainan rubik .....	18
Gambar 2. 10 Foto mainan kelereng.....	19
Gambar 2. 11 Foto portal dalam permainan gim berjudul “ <i>Portal</i> ” .....	20
Gambar 2. 12 Foto karya Agugn berjudul “ <i>Human Supremacy II</i> ” .....	21
Gambar 2. 13 Foto karya Arik Roper berjudul “ <i>Concept Art for the band Sleep</i> ” .....	23
Gambar 2. 14 Foto karya seri “ <i>Inner World</i> ” dengan pigura kayu .....	24
Gambar 2. 15 Foto karya <i>polyptych</i> “ <i>Dualism</i> ” dengan pigura akrilik.....	25
Gambar 3. 1 <i>Screen</i> .....	26
Gambar 3. 2 Rakel.....	26
Gambar 3. 3 Coater .....	27
Gambar 3. 4 Spatula plastik .....	27
Gambar 3. 5 Meja Penyinaran Sablon.....	28
Gambar 3. 6 <i>Water Jet Pump</i> .....	28
Gambar 3. 7 Timbangan.....	29
Gambar 3. 8 Wadah cup plastik .....	29
Gambar 3. 9 <i>Hair Dryer</i> .....	30
Gambar 3. 10 Kain jenis flannel .....	30
Gambar 3. 11 <i>Cutter</i> .....	31
Gambar 3. 12 Penggaris .....	31
Gambar 3. 13 Skrap Plastik.....	32
Gambar 3. 14 Kertas Hammer yang sudah dipotong sesuai ukuran .....	33

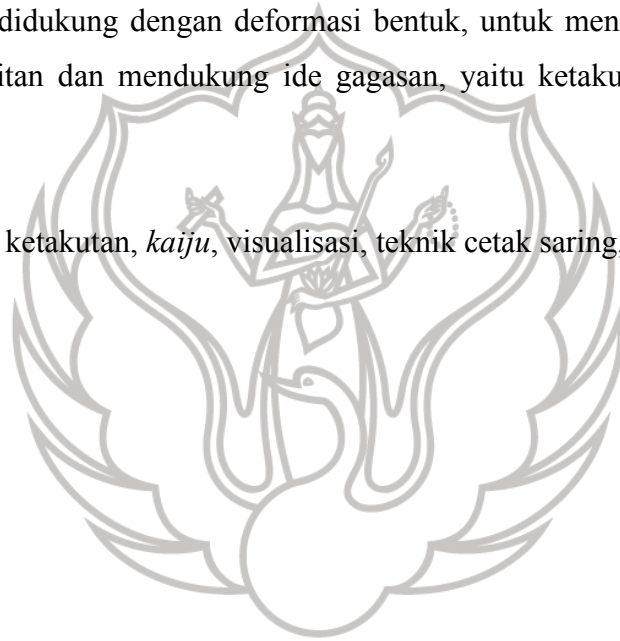
Gambar 3. 15 Selotip Plastik.....	33
Gambar 3. 16 Selotip Kertas .....	34
Gambar 3. 17 <i>Rubber</i> .....	34
Gambar 3. 18 Pigmen Warna .....	35
Gambar 3. 19 Emulsi dan <i>Sensitizer</i> .....	35
Gambar 3. 20 Kertas film yang sudah dipotong sesuai ukuran.....	36
Gambar 3. 21 Kaporit.....	36
Gambar 3. 22 Cairan M3.....	37
Gambar 3. 23 Air dalam ember.....	37
Gambar 3. 24 Minyak goreng .....	38
Gambar 3. 25 Sabun colek .....	38
Gambar 3. 26 Hasil teknik raster yang sudah dicetak.....	39
Gambar 3. 27 Hasil teknik tarikan gradasi warna merah dan jingga .....	40
Gambar 3. 28 Teknik tarikan gradasi warna merah dan jingga .....	40
Gambar 3. 29 Proses sketsa menggunakan aplikasi digital <i>drawing</i> .....	41
Gambar 3. 30 Pengolahan karya dengan bantuan aplikasi komputer .....	42
Gambar 3. 31 Proses pencampuran <i>rubber</i> dengan pigmen warna.....	42
Gambar 3. 32 Proses pencampuran cairan emulsi dan cairan <i>sanitizer</i> .....	43
Gambar 3. 33 Proses mengoleskan cairan emulsi ke <i>screen</i> .....	43
Gambar 3. 34 Proses meratakan minyak ke kertas film.....	44
Gambar 3. 35 Proses penyinaran.....	44
Gambar 3. 36 Proses penyemprotan air dengan bantuan <i>water jet pump</i> .....	45
Gambar 3. 37 Tanda siku di sudut kertas menggunakan selotip kertas .....	45
Gambar 3. 38 Proses penarikan <i>rubber</i> dengan merata .....	46
Gambar 3. 39 Hasil karya dikeringkan dengan cara digantung .....	46
Gambar 3. 40 Cetakan warna kedua yaitu warna ungu.....	47
Gambar 3. 41 Cetakan warna pertama yaitu warna biru .....	47
Gambar 3. 42 Cetakan warna keempat dan terakhir .....	48
Gambar 3. 43 Cetakan warna ketiga yaitu warna gradasi kuning-jingga-merah ..	48
Gambar 3. 44 Mencuci screen untuk menghilangkan <i>rubber</i> yang menempel.....	49
Gambar 3. 45 Mengaplikasikan kaporit ke bekas afdruk.....	49
Gambar 3. 46 Penulisan ke enam edisi karya .....	50

Gambar 3. 47 Proses memasang karya “Dualism” ke dalam pigura akrilik.....	51
Gambar 4. 1 <i>Inner World #1</i> , 4/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2021 .....	52
Gambar 4. 2 <i>Inner World #2</i> , 2/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2021 .....	54
Gambar 4. 3 <i>Inner World #3</i> , 1/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2021 .....	56
Gambar 4. 4 <i>Microcosm</i> , 3/4 <i>Silkscreen on Paper</i> , 60 x 42 cm, 2021 .....	58
Gambar 4. 5 <i>Dualism</i> , 4/4 <i>Silkscreen on Paper</i> , 60 x 42 cm, 2022.....	60
Gambar 4. 6 <i>Another Self</i> , 6/6 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022 .....	62
Gambar 4. 7 <i>Discernment</i> , 4/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 42 x 30 cm, 2022.....	64
Gambar 4. 8 <i>Giant Ego</i> , 3/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022.....	66
Gambar 4. 9 <i>Anger Issue</i> , 5/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022 .....	68
Gambar 4. 10 <i>The Guardian</i> , 3/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022.....	70
Gambar 4. 11 <i>Roar</i> , 3/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022 .....	72
Gambar 4. 12 <i>Battle</i> , 2/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022.....	74
Gambar 4. 13 <i>Disquiet #1</i> , 2/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022.....	76
Gambar 4. 14 <i>Disquiet #2</i> , 1/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022.....	78
Gambar 4. 15 <i>Disquiet #3</i> , 2/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 42 x 30 cm, 2022.....	80
Gambar 4. 16 <i>Death #1</i> , 3/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 42 x 30 cm, 2022 .....	82
Gambar 4. 17 <i>Death #2</i> , 1/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 42 x 30 cm, 2022 .....	84
Gambar 4. 18 <i>Face to Face #1</i> , 2/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022 .....	86
Gambar 4. 19 <i>Face to Face #2</i> , 5/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022 .....	88
Gambar 4. 20 <i>Face to Face #3</i> , 1/5 <i>Silkscreen on Paper</i> , 30 x 30 cm, 2022 .....	90

## ABSTRAK

*Kaiju* (Monster Besar) pada awalnya merupakan sebuah penggambaran ketakutan akibat ulah manusia yang merusak lingkungan dari serangan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki pada tahun 1945 silam. Ketakutan adalah salah satu emosi paling dasar yang manusia miliki dan berfungsi sebagai bentuk mekanisme perlawanan diri dan tanda bahaya. Ketakutan yang penulis alami saat ini merupakan ketakutan dalam menjalani proses penciptaan tugas akhir ini. Ketakutan tersebut penulis coba jadikan inspirasi ke dalam wujud tokoh *kaiju*. Seperti tokoh *kaiju* yang pada awalnya merupakan penggambaran ketakutan, penulis ingin kembali memvisualisasikan *kaiju* ke dalam ketakutan diri yang sedang penulis rasakan melalui penciptaan karya seni grafis yaitu teknik cetak saring dengan aliran pop surealisme didukung dengan deformasi bentuk, untuk menghadirkan tokoh *kaiju* yang berkaitan dan mendukung ide gagasan, yaitu ketakutan diri dalam proses kehidupan.

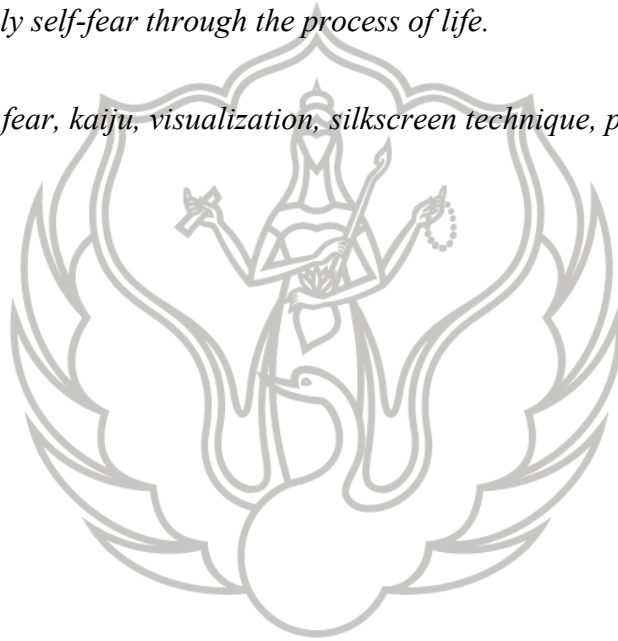
Kata kunci: ketakutan, *kaiju*, visualisasi, teknik cetak saring, seni grafis



## **ABSTRACT**

*Kaiju (Big Monster) was originally a depiction of human-made fear of the destruction of the environment from the atomic bomb attacks on Hiroshima and Nagasaki in 1945. Fear is one of the most basic human emotions and serves as a form of self-defense mechanism and a sign of danger. The fear that the writer is experiencing right now is the fear of going through the process of this thesis. The writer tries to make this fear as an inspiration in the form of kaiju characters. Like the kaiju character which was originally a depiction of fear, the writer wants to re-visualize kaiju into the self-fear that the writer is feeling through the creation of printmaking artwork with silkscreen techniques and with pop surrealism style depicted by shape deformation, to present kaiju figures that are related and support ideas, namely self-fear through the process of life.*

*Key words: fear, kaiju, visualization, silkscreen technique, printmaking*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sejak lahir manusia telah dibekali dengan kemampuan merasakan berbagai jenis emosi. Kemampuan ini kemudian terus berkembang seiring dengan proses belajar melalui pengalaman dan interaksi yang terjadi di lingkungan. Takut merupakan salah satu jenis emosi yang paling dasar dan kuat. Emosi takut berguna bagi manusia karena emosi takut mendorong manusia untuk menjaga diri dari berbagai bahaya yang mengancam hidupnya. Takut berfungsi sebagai tanda atau peringatan akan adanya ancaman yang dirasakan diri kita yang datangnya bisa dari luar maupun dalam tubuh kita sendiri.

Seni juga mempunyai tujuan dan fungsi tertentu yang salah satunya sebagai sarana penyampaian perasaan dan emosi. Emosi takut merupakan emosi paling naluriah yang dialami setiap manusia setelah sedih, marah dan bahagia. Ketakutan yang belakangan terjadi di diri penulis salah satunya dalam proses pembuatan tugas akhir penciptaan ini. Rasa takut yang dirasakan penulis berasal dari perasaan tidak percaya diri, oleh karena itu penulis merasa masih belum siap untuk dapat mengerjakan tugas akhir. Penulis merasa belum yakin dengan pembahasan konsep yang sebelumnya penulis ajukan pada tahap proposal tugas akhir. Semula penulis mencoba menggunakan tema memori masa kecil yang sebelumnya sudah penulis gunakan untuk mengikuti mata kuliah grafis lanjut. Penulis merasa tema tersebut sangat umum, karena banyak sekali mahasiswa yang sudah menggunakan tema memori masa kecil dalam tugas akhirnya, penulis ingin mempunyai tema yang lebih dekat dengan diri penulis. Namun di luar itu, penulis juga selalu merasa ‘dikejar’ oleh waktu. Terutama oleh fakta dimana umur adik kandung penulis hanya berbeda satu tahun, dengan begitu bila penulis tidak kunjung maju dan menyelesaikan studi penulis, maka besar kemungkinan penulis didahului atau ‘dilangkahi’ dalam waktu kelulusannya. Rasa takut ini merupakan bentuk dari kekhawatiran, yaitu ketakutan akan masalah di masa depan yang tidak bisa control.

Suasana hati yang gundah membuat pikiran penulis tidak dapat berpikir jernih, rasa khawatir yang dirasakan menjadi salah satu masalah yang harus coba

penulis takhlukkan dan hadapi. Dengan bantuan orang-orang terdekat, penulis mencoba berdiskusi dan bercerita, tentang bagaimana keadaan emosi takut yang saat ini sedang dirasakan penulis. Untuk melawan rasa takut tersebut, penulis mencoba pelan-pelan bangkit dan mencari akar permasalahan dari rasa takut ini, yaitu lewat terapi seni (*art therapy*). Terapi ini dilakukan untuk mencoba menyelesaikan konflik emosional yaitu perasaan ketakutan yang penulis rasakan. Penulis tertarik untuk menjadikan proses terapi seni dalam menghadapi ketakutan ini sebagai tema tugas akhir penciptaan.

Saat proses pendalaman konsep, penulis mencoba untuk mencari hiburan untuk sejenak menyegarkan pikiran. Penulis mencoba beberapa hobi selain menggambar yaitu seperti berolahraga, memasak, membaca buku dan menonton film. Penulis tertarik menonton kembali beberapa film yang sudah penulis tonton. Salah satunya adalah film yang rilis tahun 2019 yaitu *Godzilla : King of The Monsters*, yang merupakan sebuah film kedua dari trilogi *Godzilla* yang memuat tokoh *kaiju* bernama *Godzilla* sebagai salah satu tokoh dalam filmnya. Menceritakan tentang pertempuran antar *kaiju* yang memperebutkan tahta sebagai *alpha predator* atau raja

Kedekatan penulis dengan tokoh *kaiju* berawal pada saat menginjak bangku sekolah dasar. Semenjak kecil, penulis merupakan anak yang pemalu dan jarang keluar rumah. Oleh karena itu penulis lebih banyak menghabiskan waktu untuk membaca komik dan menonton di rumah. Sekitar pada tahun 2004 merupakan pertama kalinya serial *Ultraman Cosmos* tayang di salah satu saluran televisi Indonesia. Saat itu serial *Super Sentai* atau biasa dikenal dengan nama *Power Rangers* dan *Kamen Rider* atau *Ksatria Baja Hitam* sudah lebih dulu hadir dan masuk ke Indonesia, tayangan tersebut sudah sangat akrab di telinga anak-anak generasi 90an sebelum penulis lahir. Lalu kemudian mulailah masuk serial *ultraman* di Indonesia yang juga memiliki tokoh *kaiju* di dalamnya. *Kaiju* biasanya merupakan tokoh antagonis yang digambarkan layaknya sebuah monster yaitu memiliki anatomi tubuh yang aneh dan seram dan wujudnya yang besar hingga melebihi gedung-gedung tinggi dan sifatnya yang jahat mencoba menghancurkan kota. Berbanding terbalik dengan tokoh protagonisnya seperti *ultraman* yang



memiliki anatomi tubuh yang familiar dan normal seperti manusia umumnya namun menggunakan topeng dan kostum berwarna cerah.

Dewasa ini mulai muncul tokoh *kaiju* yang karakternya digambarkan memiliki sifat humanis, seperti dapat takut, menangis dan sedih. Hal ini ternyata menjadi alasan mengapa pada awalnya tokoh *kaiju* pertama kali dapat mulai menyerang kota. Seperti pepatah yang berbunyi “tidak mungkin ada asap kalau tidak ada api” yang berarti tidak akan ada akibat tanpa sebab. Ulah manusia yang menyebabkan *kaiju* takut hingga mencoba melindungi diri namun akhirnya lepas kendali dan justru menyerang ke kota. Berbagai kasus serupa di kehidupan nyata juga terjadi, seperti kasus hewan liar seperti gajah yang masuk ke pemukiman dan menyerang warga, yang padahal pada awalnya lokasi pemukiman tersebutlah justru merupakan rumah dan habitat bagi gajah dan satwa-satwa liar lainnya sebelum manusia ‘rusak’ dan jadikan pemukiman tanpa memikirkan kondisi lingkungan sekitar.

Penulis merasa kembali tertarik dengan tokoh *kaiju*, penulis merasa terdapat potensi yang dimiliki *kaiju* untuk menjadi inspirasi dalam penciptaan karya seni. *Kaiju* merupakan tokoh yang memiliki keunikan mulai dari bentuk tubuhnya, sejarahnya dan unsur dualisme yang terkandung dalam tokoh *kaiju* itu sendiri. Menjadikan tokoh *kaiju* sebagai bentuk representasi diri berupa emosi dan bentuk ketakutan. Emosi takut yang dirasakan juga menjadi inspirasi penulis, tentang bagaimana ketakutan dapat digambarkan dan juga dapat disalurkan ke dalam sebuah karya sebagai proses katarsis, dalam mengobati kondisi emosi yang penulis rasakan. Gagasan tersebut menurut penulis sudah sangat dekat dan cukup spesifik untuk dijadikan sebagai tema dalam tugas akhir penciptaan. Penulis akhirnya memutuskan untuk mengangkat tokoh *kaiju* untuk divisualisasikan ke dalam ketakutan yang penulis rasakan didalam diri sebagai bentuk upaya mengatasi ketakutan tersebut yang akan dijadikan ide maupun gagasan penciptaan karya.

## **B. Rumusan Masalah**

Setelah beberapa uraian yang dikemukakan, maka muncul pertanyaan pada permasalahan apa yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan karya seni. Pengalaman penulis mengenai kesadaran diri serta pikiran yang menimbulkan

adanya persepsi, imajinasi, pemahaman terhadap pemilihan objek, latar belakang dan konsep dalam proses Tugas Akhir penciptaan karya seni grafis, terdapat beberapa hal yang perlu diuraikan lebih fokus. Adapun rumusan penciptaan, sebagai berikut :

1. Bagaimana mengatasi rasa ketakutan diri dalam tokoh *kaiju*?
2. Bagaimana penulis memvisualisasikan tokoh *kaiju* sebagai katarsis dalam karya seni grafis?

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

- a. Mengekspresikan gagasan ide dalam berkesenian dengan memvisualisasikan tokoh *kaiju* sehingga dapat menjadi bahan pemikiran para penikmat seni.
- b. Memvisualisasikan tokoh *kaiju* dalam ketakutan diri pada penciptaan karya seni grafis.
- c. Mengatasi dan mengobati ketakutan diri pada penciptaan karya seni grafis sebagai bentuk terapi seni
- d. Menjadikan ketakutan menjadi sebuah cara untuk merefleksikan diri dan ide maupun gagasan dalam penciptaan seni grafis.
- e. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 Penciptaan Karya Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

#### 2. Manfaat

- a. Bagi diri penulis, bermanfaat untuk memahami, menghayati dan menambah wawasan atas berbagai hal yang berkaitan dengan ketakutan diri maupun *kaiju*.
- b. Untuk mengasah imajinasi personal dalam memvisualisasikan karakter tokoh *kaiju* berdasarkan kajian sumber gagasan dengan cara penciptaan karya seni grafis.
- c. Untuk meningkatkan kemampuan menciptakan karya seni grafis terutama dengan teknik cetak saring.

- d. Menjadi media katarsis yaitu terapi pengendalian emosi melalui media seni dengan menciptakan karya seni grafis.
- e. Kepada masyarakat umum, untuk menjelaskan bahwa ketakutan bisa menjadi hal yang positif bilamana ketakutan itu kita gunakan untuk sarana perbaikan diri.

#### **D. Makna Judul**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul karya Tugas Akhir “Visualisasi Tokoh *Kaiju* Untuk Mengatasi Ketakutan Diri Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” maka perlu adanya penjelasan perihal arti kata yang tercantum dalam judul tulisan ini. Penulis akan menjabarkan makna di atas sebagai berikut :

**Visualisasi** : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya (<https://kbbi.web.id/visualisasi>, diunduh 10 September 2022, pukul 00:02 WIB).

**Tokoh** : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Tokoh berarti rupa (wujud dan keadaan); macam atau jenis. Bentuk badan; perawakan (<https://kbbi.web.id/tokoh>, diunduh 10 September 2022, pukul 02:01 WIB).

***Kaiju*** : 怪獣, *kaijū*. Merupakan kata dalam bahasa Jepang yang berarti “*Strange Beast*” dalam bahasa Inggris atau biasanya diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia menjadi monster besar (Yoda & Harootunian, 2006). *Kaiju* merupakan sebuah genre (Mustachio & Barr, 2017). Sebuah genre film yang menampilkan tokoh *kaiju* (monster besar) dalam filmnya.

**Mengatasi** : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengatasi adalah menguasai (keadaan), melebihi, mengalahkan, dan menanggulangi (<https://kbbi.web.id/mengatasi>, diunduh 11 Januari 2023, pukul 13.01 WIB).

- Takut : Rasa takut (*fear*) merupakan perasaan yang kompleks, yang mencakup di dalamnya dua batasan yaitu bahaya (*alarm*) dan kecemasan (*anxiety*) (Tuan, 1979).
- Ide : Rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau cita-cita. Ide yang dalam kajian menyangkut suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat (Suharso & Retnoningsih, 2005).
- Cipta : “Imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat suatu yang baru yang belum pernah ada” (Suharso & Retnoningsih, 2005).
- Seni Grafis : Seni grafis adalah seni mencetak dengan media klise (alat pencetak) sebagai usaha untuk memperbanyak atau melipatgandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan (Kartika, 2004).

Penjelasan masing-masing kata yang telah dipaparkan di atas mengenai definisi visualisasi tokoh *kaiju* dalam ketakutan diri sebagai ide penciptaan seni grafis yang artinya adalah kiasan dalam mengungkapkan tokoh *kaiju* secara langsung dalam gambaran bentuk yang tidak sebenarnya lalu dijadikan sebuah ide sesuai dengan gagasan penulis yaitu ketakutan diri yang menyangkut beberapa emosi dasar manusia dan bagaimana proses mengatasi ketakutan dan memahami diri sendiri yang divisualisasikan pada tokoh *kaiju* ke dalam karya seni grafis dengan teknik cetak saring.

