

**MEMPERSONIFIKASI SERANGGA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Syukron Murtadho

NIM 1812863021

**PROGRAM STUDI SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**MEMPERSONIFIKASI SERANGGA SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**




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
2023


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

MEMPERSONIFIKASI SERANGGA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Syukron Murtadho, NIM 1812863021, 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 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.
NIP 19591019 198303 1 003/NIDN 0019105606


Pembimbing II


AC. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

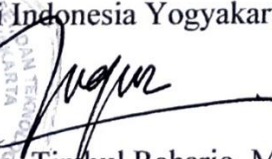
Cognate


Dr. Suwarno, M.Hum
NIP 19620429 198902 1 001/NIDN 0029046204

Ketua Jurusan/Program Studi


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syukron Murtadho
NIM : 1812863021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul Tugas Akhir : Mempersonifikasi Serangga sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini menyatakan dengan sungguh bahwa karya tulis serta karya seni tugas akhir ini merupakan hasil pekerjaan sendiri. Karya tugas akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme atau pencurian hasil kerja orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya orang lain hanya terlibat dalam kepentingan materi dan referensi pengetahuan. Ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni saya secara orisinal dan otentik.

Bila di kemudian hari diduga kuat ada tidak sesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanan

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Saya yang menyatakan



Syukron Murtadho

NIM. 1812863021

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat, karunia, serta ridho-Nya sehingga Tugas Akhir penciptaan karya seni yang berjudul Personifikasi serangga sebagai ide penciptaan seni grafis ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana (S1) Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama proses perkuliahan hingga terlaksananya Tugas Akhir ini tentunya banyak pihak yang telah berpartisipasi memberikan dukungan, bantuan, bimbingan, serta nasehat. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto. MFA. Ph.D. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta saran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak AC. Andre Tanama, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta saran selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dr. Suwarno, M.Hum selaku Penguji Ahli (cognate) telah memberikan saran dan masukan atas penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Bapak I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A selaku dosen wali yang telah membimbing selama proses perkuliahan.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh dosen Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan selama proses perkuliahan.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mas'ud dan Ibu Eniyah yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral serta material.
9. Lucy, Mufida, Bilqis, dan Sarah yang telah berbagi dukungan, semangat dan menjadi tempat berbagi kisah berkeluh kesah bersama.

10. Teman-teman Benih, Seni Murni angkatan 2018 yang telah memberikan warna selama proses tumbuh bersama di ISI Yogyakarta.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang kehadirannya telah berpartisipasi, berperan, berpesan, dan berkesan selama proses perkuliahan hingga terlaksananya Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Juni 2023

Syukron Murtadho



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	4
D. MAKNA JUDUL.....	5
BAB II	
KONSEP	7
A. KONSEP PENCIPTAAN	7
B. KONSEP PERWUJUDAN	9
BAB III	
PROSES PEMBENTUKAN	14
A. ALAT.....	14
B. BAHAN	18
C. TEKNIK.....	21
D. TAHAP PEWUJUDAN	22
BAB IV	
DESKRIPSI KARYA	28

BAB V	
PENUTUP.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
DAFTAR LAMAN	46
LAMPIRAN.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Capung merah.....	1
Gambar 1.2 Kumbang Picasso.....	2
Gambar 2.1 Proses personifikasi semut.....	9
Gambar 2.2 Karya Pam Wishbow.....	11
Gambar 2.3 Karya Kelly Belter.....	12
Gambar 2.4 Karya Camelia Pham.....	12
Gambar 3.1 Screen dan rakel.....	14
Gambar 3.2 Meja penyinaran.....	15
Gambar 3.3 Meja gesut.....	16
Gambar 3.4 Hair dryer.....	17
Gambar 3.5 Semprotan Air	17
Gambar 3.6 Rubber.....	18
Gambar 3.7 Obat afdruk.....	18
Gambar 3.8 Pigmen warna.....	19
Gambar 3.9 Kertas hammer.....	20
Gambar 3.10 Selotip bening	20
Gambar 3.11 Bahan pembersih.....	21
Gambar 3.12 Proses riset.....	22
Gambar 3.13 Proses pembuatan konsep.....	23
Gambar 3.14 Proses penyinaran.....	24
Gambar 3.15 Proses melubangi hasil afdruk	25
Gambar 3.16 Proses gesut.....	26
Gambar 4.1 Karya 1 Syukron Murtadho, <i>Aku Daun!</i> , 2023.....	27
Gambar 4.2 Karya 2 Syukron Murtadho, <i>See-through</i> , 2023.....	28
Gambar 4.3 Karya 3 Syukron Murtadho, <i>Look who I am</i> , 2023.....	29
Gambar 4.4 Karya 4 Syukron Murtadho, <i>Tangkap dia!</i> , 2023.....	31
Gambar 4.5 Karya 5 Syukron Murtadho, <i>Only love can hurt like this?</i> , 2023.....	32
Gambar 4.6 Karya 6 Syukron Murtadho, <i>Come to me</i> , 2023.....	34
Gambar 4.7 Karya 7 Syukron Murtadho, <i>Collaboration</i> , 2023.....	35
Gambar 4.8 Karya 8 Syukron Murtadho, <i>Aware</i> , 2023.....	37
Gambar 4.9 Karya 9 Syukron Murtadho, <i>Circle</i> , 2023.....	38

Gambar 4.10 Karya 10 Syukron Murtadho, <i>Domba berbulu serigala</i> , 2023.....	39
Gambar 4.11 Karya 11 Syukron Murtadho, <i>More than you know</i> , 2023.....	40
Gambar 4.12 Karya 12 Syukron Murtadho, <i>Let it roll</i> , 2023.....	41
Gambar 4.13 Karya 13 Syukron Murtadho, <i>Memento mori</i> , 2023.....	42
Gambar 4.14 Karya 14 Syukron Murtadho, <i>Connect</i> , 2023.....	43
Gambar 4.15 Karya 15 Syukron Murtadho, <i>It takes time</i> , 2023.....	44



ABSTRAK

Alam telah menyediakan berbagai kebutuhan untuk keberlangsungan hidup manusia. Sepatutnya manusia juga memberikan timbal balik dengan menjaga alam sekitar. Segala sesuatu yang ada di alam saling berkaitan. Alam juga merupakan tempat yang menarik untuk manusia belajar. Manusia bisa mendapatkan pembelajaran dengan mengamati kehidupan alam sekitar seperti hewan dan tumbuhan. Salah satu unsur kehidupan yang sering dianggap remeh adalah kehidupan serangga. Di balik wujudnya yang relatif kecil tersimpan banyak keunikan dan kehidupan yang bermakna. Banyak nilai kehidupan yang bisa diambil dari kehidupan kecil hewan yang kerap dianggap hama ini. Melalui bahasa personifikasi, penulis menampilkan berbagai keunikan kehidupan serangga yang disajikan dalam karya seni grafis. Dengan mempersonifikasi serangga, artinya juga mengaplikasikan nilai kebaikan yang ada di serangga. Karya tugas akhir semoga juga bisa meningkatkan rasa kepedulian masyarakat akan serangga agar terhindar dari kepunahan. Karena berdasarkan penelitian, jumlah populasi serangga kini semakin menurun.

Kata kunci: personifikasi, serangga, nilai kehidupan



ABSTRACT

Nature has provided various needs for human survival. Humans should also provide reciprocity by protecting the environment. Everything that exists in nature is interrelated. Nature is also an interesting place for humans to learn. Humans can get learning by observing the surrounding natural life such as animals and plants. One element of life that is often underestimated is the life of insects. Behind its relatively small form, there are many unique and meaningful lives. Many values of life can be taken from the small lives of animals that are often considered pests. Through personification language, the author displays the various uniqueness of insect life presented in printmaking artwork. By personifying insects, it means also applying the good value that exists in insects. Hopefully this final project can also increase people's awareness of insects so they can avoid extinction. Because based on research, the number of insect populations is now decreasing.

Keywords: personify, insects, value of life



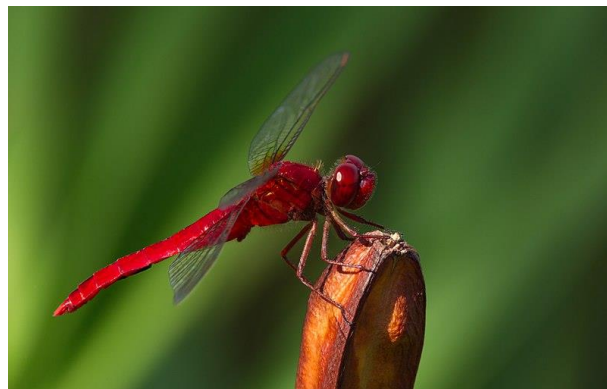
BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Tidak ada karya seni yang lahir begitu saja, seorang seniman pasti mempunyai alasan dan inspirasi tertentu di balik terciptanya karya. Inspirasi bisa datang dari mana saja seperti hal-hal yang berada di lingkungan sekitar, sesuatu yang disukai ataupun pengalaman masa lalu. Pada penciptaan karya tugas akhir ini penulis tertarik memilih serangga sebagai inspirasi dalam proses kreatif berkarya.

Ketertarikan penulis dengan serangga bermula sejak masa kecilnya. Saat itu, ketika sore hari sepulang dari madrasah penulis gemar menangkap capung. Penulis bersama teman-temannya berhenti di tepi sawah menuju jalan ke rumah untuk berburu capung. Bukan bertujuan untuk apa-apa, tapi hanya sekadar kesenangan semata dan setelah itu dilepas kembali. Ada berbagai macam capung yang sering kami jumpai. Namun yang paling mencuri perhatian bagi penulis adalah jenis capung yang berwarna merah. Capung ini memiliki tubuh berwarna merah menyala dan cenderung lebih susah ditangkap dibanding jenis lainnya yang kami temui. Berdasar pengalaman itulah penulis berpikir bahwa ia mulai tertarik dengan serangga khususnya yang memiliki warna yang mencolok.



Gambar 1.1 Capung merah (*Crocotthemis servilia*)

Sumber: https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Scarlet_skimmer,_Keitakuen,_Osaka_II.jpg
Diakses pada 10 April 2022 pukul 14.03.

Penulis tertarik akan serangga karena kekaguman akan visual serangga, baik bentuk fisiologis dan warna yang menawan serta unik. Tidak seperti kebanyakan hewan lainnya yang mempunyai warna-warna cenderung *earth tone*, serangga mempunyai warna-warna *vibrant* yang beragam. Faktor warna inilah yang membuat serangga cocok untuk dijadikan referensi dan inspirasi. Sebelumnya pun penulis memiliki kecenderungan memilih warna yang *vibrant* dalam berkarya.



Gambar 1.2 Kumbang Picasso (*Sphaerocoris annulus*)

Sumber:

https://pl.m.wikipedia.org/wiki/Plik:Sphaerocoris_annulus_2018_12_16_11_37_17_9237.jpg Diakses pada 10 April 2022 pukul 14.08.

Alasan lain yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema serangga adalah karena ingin memperkenalkan kepada audiens bahwa banyak serangga yang sangat menarik. Banyak orang masih beranggapan bahwa serangga adalah hewan hama yang merugikan. Namun kenyataannya tidak begitu, banyak juga serangga yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Meskipun hama juga tidak masalah sebenarnya, karena hama adalah bagian dari siklus rantai makanan. Ada serangga yang berperan sebagai pemangsa jenis serangga lain yang merugikan. Ada juga serangga yang bermanfaat, seperti menghasilkan madu dan sutra bagi manusia. Di luar itu semua, penulis ingin mengeksplorasi dan mengekspos visual serangga yang tidak biasa melalui karya seni. Penulis memilih untuk membuat personifikasi dari serangga karena sudah banyak sekali karya seni dengan objek serangga. Penulis akan membuat personifikasi berdasar dari bentuk fisik maupun perilaku serangga itu, tetapi tetap menyertakan ciri

khas dari serangga. Penulis ingin audiens tetap bisa mengenali bentuk serangga dalam karya yang akan dibuat.

Mengawali proses perwujudan tugas akhir ini, penulis melakukan riset dengan membaca beberapa artikel baik cetak maupun *online*. Penulis menemukan bahwa banyak artikel maupun berita membahas tentang populasi serangga yang semakin menurun. Bertajuk *Kiamat Serangga*, majalah National Geographic menjadikan topik ini sebagai sajian utama pada cetakan edisi Mei 2020.

Menurut Kolbert (2020: 36), pada tahun 2016 lalu para entomolog dari Krefeld, Jerman melakukan riset mengenai jumlah populasi serangga. Mereka mengambil data dari 63 kawasan lindung Jerman. Hasilnya, penurunan 76 persen biomassa serangga antara 1989 dan 2016.

Tentu jika kiamat serangga benar-benar terjadi maka akan berdampak buruk bagi keberlangsungan hidup di bumi. Jika serangga punah, maka ekosistem darat dan air tawar akan hancur, begitu pula dengan kehidupan manusia. Setelah mengetahui tentang masalah ini, penulis semakin termotivasi untuk mengangkat serangga sebagai subjek dalam penciptaan tugas akhirnya. Harapannya, mengenalkan serangga kepada masyarakat luas dapat meningkatkan *awareness* mereka terhadap makhluk kecil ini. Sehingga mereka dapat lebih menghargai dan menjaga lingkungan sekitar habitat mereka, yang juga berdampak dengan tempat kita hidup.

Bahasa personifikasi dipilih agar terasa lebih dekat dengan audiens. Kehidupan manusia sendiri tidak bisa lepas dari serangga, baik karena keuntungan maupun kerugian yang ditimbulkannya.

Serangga merupakan hewan yang menduduki spesies paling banyak di muka bumi dibandingkan dengan hewan lainnya. Sampai saat ini yang telah diketahui berjumlah 5500 spesies dan jumlah sebenarnya mencapai 5 juta spesies menurut perkiraan. Serangga memiliki jumlah terbesar dalam koleksi Museum Zoologicum Bogoriense, yaitu sebanyak 2.593.860 spesimen dan bisa bertambah setiap tahunnya.

Serangga merupakan hewan *invertebrata* yang memiliki ukuran yang sangat bervariasi dari yang hanya bisa dilihat dengan mikroskop

(mikroskopis) sampai yang panjangnya hingga puluhan centimeter. Setiap jenisnya, serangga juga memiliki anatomi tubuh yang beragam dari yang sederhana sampai yang kompleks.

Serangga merupakan salah satu makhluk hidup yang tidak bertulang belakang (*invertebrata*) yang tergolong dalam *Kingdom Animalia*, *Filum Arthropoda* dan dikelompokkan dalam kelas *Insecta*. Ciri khas serangga yang paling umum yaitu memiliki bagian yang jelas antara kepala (*kaput*), dada (*thorax*), dan perut (*abdomen*). Serangga mempunyai 3 pasang kaki, 2 atau 3 pasang sayap, 1 pasang antena. Selain itu serangga bernapas menggunakan *trakea*.

Sebagai salah satu kelompok hewan yang jumlahnya paling beragam di muka bumi, serangga tersebar luas di berbagai tempat. Serangga bisa ditemui di tanah, air, serta udara.

Serangga sebagai salah satu hewan purba menjadi hewan daratan pertama di bumi. Beberapa jenis serangga mempunyai bentuk yang terkesan *futuristic* dengan warna yang mengkilap. Sebagian lain bahkan bisa berwujud menyerupai kayu, bunga, hingga dedaunan. Banyak orang ketakutan atau bahkan geli saat melihat serangga. Akan tetapi, ada serangga unik yang justru indah dan menarik untuk dilihat. Tidak hanya bentuknya yang unik, serangga juga memiliki warna dan corak yang sangat beragam. Hal ini menjadikan daya tarik tersendiri bagi serangga.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Apa yang dimaksud dengan personifikasi serangga?
2. Pesan apa saja yang dapat dipetik di balik personifikasi serangga?
3. Bagaimana memvisualisasikan serangga ke dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan
 - a. Menjelaskan tentang apa itu personifikasi serangga.

- b. Merepresentasikan gagasan tentang kehidupan serangga melalui personifikasi.
- c. Mengungkapkan visual serangga yang dipersonifikasikan.

2. Manfaat

- a. Sebagai bentuk ekspresi akan sesuatu yang disukai.
- b. Sebagai sarana meningkatkan kemampuan diri dalam mengolah visual berdasarkan suatu gagasan tertentu.
- c. Sebagai media apresiasi karya seni bagi masyarakat umum.
- d. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang berkaitan dengan seni grafis.
- e. Memberikan pengetahuan tentang serangga khususnya serangga yang secara visual menarik.

D. MAKNA JUDUL

Guna menghindari salah pengertian terhadap judul *Mempersonifikasi Serangga sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*, maka diperlukan penjabaran lebih lanjut terkait judul tersebut. Personifikasi adalah pengumpamaan (pelambangan) benda mati sebagai orang atau manusia (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Personifikasi>, diakses pada tanggal 27 Oktober 2021 pukul 18.30). Sedangkan serangga menurut Cahyani *et al* (2020: 2) adalah salah satu kelas dari *Arthropoda* yang memiliki tubuh terbagi menjadi *caput*, *thorax* dan *abdomen*. Pada *caput* terdapat sepasang antena, sedangkan pada *thorax* terdapat tiga pasang *extremitas* namun pada hewan dewasa terdapat satu atau dua pasang sayap. Sehingga “mempersonifikasi serangga” maksudnya adalah meniru serangga dengan cara dimanusiakan. Unsur yang ditiru dari serangga adalah mengenai kebiasaan unik dan alamiah yang dapat dijumpai dalam kehidupan serangga. Penulis mengaitkan perilaku kehidupan serangga tersebut dengan nilai kebaikan yang dapat diaplikasikan pada kehidupan manusia. Contohnya kebiasaan semut yang selalu bekerja sama yang bisa diterapkan pada kegiatan gotong royong dan tolong menolong pada

manusia. Secara singkat mempersonifikasi serangga adalah mengadaptasi nilai kehidupan serangga dan diterapkan pada manusia.

Gagasan personifikasi tersebut selanjutnya penulis presentasikan melalui karya seni grafis. Seni grafis, atau seni cetak grafis merupakan karya seni rupa yang diciptakan melalui prinsip dan metode cetak-mencetak dari acuan cetak atau klise atau matriks yang disediakan secara khusus (Tanama, 2020: 38).

