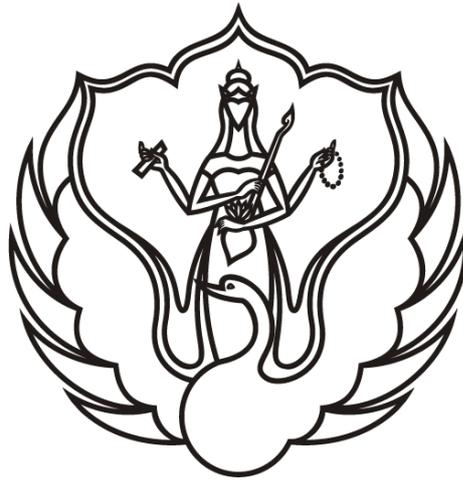


**TOKOH OBAH SEBAGAI REPRESENTASI
KENAKALAN REMAJA PADA
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



Penciptaan Karya Seni

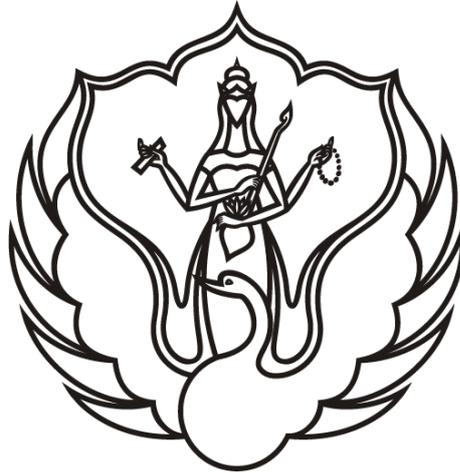
Oleh:

Ibanez Alvareza

1812835021

**PROGRAM STUDI S1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

**TOKOH OBAH SEBAGAI REPRESENTASI
KENAKALAN REMAJA PADA PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



Ibanez Alvareza

NIM : 1812835021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S1 dalam Bidang Seni Murni
2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

TOKOH OBAH SEBAGAI REPRESENTASI KENAKALAN REMAJA PADA PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Ibanez Alvareza, NIM 1812835021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

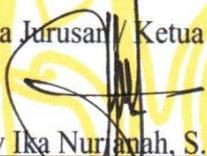
Pembimbing I


Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP. 19820328 200604 1 001/NIDN. 0028038202

Pembimbing II


Setyo Priyo Nugroho, M.Sn.
NIP. 19750809 2003121 003/NIDN. 0009087504

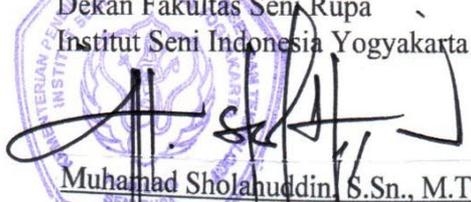
Ketua Jurusan / Ketua Program Studi


Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910407 201903 2 024/NIDN. 0007049106

Cognate/ penguji ahli


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.
NIP. 19761042 009121 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ibanez Alvarez

NIM : 1812835021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir : Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada
Penciptaan Seni Grafis

Menyatakan bahwa sesungguhnya karya dan Laporan Tugas Akhir berjudul **TOKOH OBAH SEBAGAI REPRESENTASI KENAKALAN REMAJA PADA PENCIPTAAN SENI GRAFIS** ini benar-benar hasil pekerjaan penulis sendiri dan bukan merupakan hasil plagiarisme atau mencuri data dan karya orang lain demi kepentingan penulis. Bila kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dan pernyataan ini, maka penulis bersedia untuk mempertanggungjawabkan dan menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat atas kesadaran pribadi dan bukan merupakan tekanan atau paksaan dari pihak manapun dengan tujuan menegakan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 10 Januari 2024



Ibanez Alvarez

NIM. 1812835021

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Tugas Akhir penciptaan karya seni dengan judul *Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada Penciptaan Seni Grafis* ini mampu diselesaikan sebagai salah satu ketentuan syarat kelulusan jenjang pendidikan S-1 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis pun mengerti bahwasanya masih ada kekurangan yang ada pada laporan Tugas Akhir ini, karena itu masukan dan evaluasi sangat diperlukan agar dapat menjadi pembelajaran dalam karya tulis yang dibuat kedepannya. Tetapi berkat dukungan dan motivasi dari berbagai pihak laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Olehkarena itu ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak, terkhusus kepada:

1. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Dosen pembimbing akademik yang telah banyak membantu penulis selama menjalani perkuliahan.
2. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberikan masukan terhadap penulisan laporan.
3. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi berbagai masukan dalam pembuatan karya.
4. selaku *cognate* yang telah menguji tugas akhir dan telah memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh dosen di Program Studi Seni Murni, yang telah membagikan ilmunya selama penulis menjalani perkuliahan.
8. Kedua orang tua yang telah mendukung penulis untuk menjalani pendidikan hingga ke perguruan tinggi.
9. Seluruh teman-teman di ISI Yogyakarta, khususnya kepada angkatan 2018 Seni Murni yang menjalani perkuliahan bersama sejak awal menjadi mahasiswa.

10. Meli Agustiana yang telah mengajarkan pembelajaran Ejaan Yang Disingkat secara benar dan baku serta menelisik diksi untuk kesesuaian isi laporan yang akan ditulis
11. Finder Normandia Yehezkiel yang telah membantu proses editing dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
12. Ivan Naufal Falah yang telah membantu dalam penyedia transportasi untuk mengantar karya-karya penulis.
13. Angga Permana yang telah membantu dalam proses editing dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.



Yogyakarta, 10 Januari 2024

Penulis,

Ibanez Alvareza

DAFTAR ISI

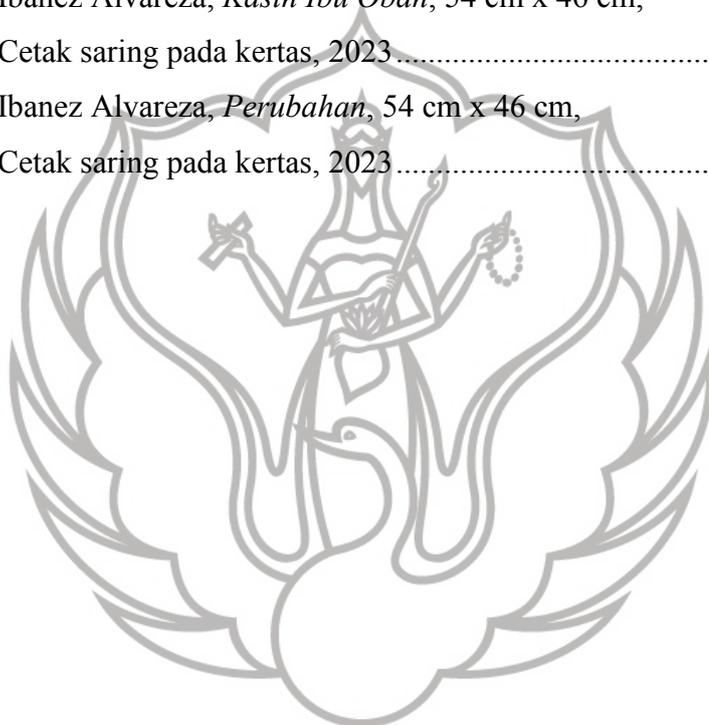
HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Makna Judul	7
BAB II KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan.....	18
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	32
A. Bahan	32
B. Alat.....	38
C. Teknik	46
BAB IV DESKRIPSI KARYA	66
BAB V PENUTUP	97
DAFTAR PUSTAKA	99
DAFTAR LAMAN	101
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Remaja Pelaku Kekerasan Jalanan di Bantul Mapolres Bantul Senin	3
Gambar 2.1	<i>The Three-Act Structure: The King of Story Structures</i>	13
Gambar 2.2	Kertas <i>screentone</i>	19
Gambar 2.3	Penggunaan <i>screentone</i> pada pembuatan komik Jepang.....	20
Gambar 2.4	Gambar topeng Cirebon	22
Gambar 2.5	Ilustrasi gaya <i>manga shounen</i> dari komik <i>Boku no Hero</i>	25
Gambar 2.6	<i>Crows manga</i> oleh Takahashi Hiroshi	27
Gambar 2.7	<i>Naruto manga</i> oleh Masashi Kishimoto	28
Gambar 2.8	Salah satu halaman <i>manga Naruto</i>	29
Gambar 2.9	<i>One Piece manga</i> oleh Eiichiro Oda	30
Gambar 2.10	Salah satu karakter di <i>manga One Piece</i> , Professor Ohara	31
Gambar 3. 1	Kertas Concord	33
Gambar 3. 2	Tinta Extender	34
Gambar 3. 3	Obat Afdruk	35
Gambar 3.4	Kertas Film	36
Gambar 3.5	Kaporit	37
Gambar 3.6	<i>Screen sablon</i>	38
Gambar 3.7	Rakel	39
Gambar 3.8	Alat Penyinaran	40
Gambar 3. 9	Gelas Plastik & Sendok Pengaduk	41
Gambar 3.10	Meja Sablon	42
Gambar 3.11	Penyemprot Air	43
Gambar 3.12	Rakel Pengoles Afdruk	44
Gambar 3.13	Penggaris	45
Gambar 3. 14	Skenario Alur Cerita	47
Gambar 3.15	<i>Storyboard</i> atau papan cerita Obah	49
Gambar 3.16	Karakter Desain Obah Pertama	50
Gambar 3.17	Karakter Desain Obah Kedua	50

Gambar 3. 18	Proses Sketsa Naskah	52
Gambar 3.19	Proses <i>Inking</i> /Penintaan Naskah.....	53
Gambar 3.20	Proses Pemberian <i>Screen</i> tone.....	54
Gambar 3. 21	Proses <i>Finishing</i> Naskah	55
Gambar 3.22	Pencampuran Emulsi Obat Afdruck.....	56
Gambar 3.23	Pencucian <i>Screen</i>	57
Gambar 3. 24	Perataan <i>Screen</i>	58
Gambar 3.25	Pengeringan <i>Screen</i>	59
Gambar 3.26	Pelapisan Kertas Film dengan Minyak.....	60
Gambar 3.27	Penyinaran	61
Gambar 3.28	Pelubangan Pola <i>Screen</i>	62
Gambar 3.29	Peletakan Kertas Concord	63
Gambar 3.30	Penuangan Tinta pada <i>Screen</i>	64
Gambar 3.31	Gambar yang Tercetak	65
Gambar 4.1	Ibanez Alvareza, <i>Menyambar Leher</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	67
Gambar 4.2	Ibanez Alvareza, <i>Kelahiran Obah</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	69
Gambar 4.3	Ibanez Alvareza, <i>Beradu Taring</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	71
Gambar 4.4	Ibanez Alvareza, <i>Belajar Huruf Abjad</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	73
Gambar 4.5	Ibanez Alvareza, <i>Bully</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	75
Gambar 4.6	Ibanez Alvareza, <i>Terisak Tangis</i> 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	77
Gambar 4.7	Ibanez Alvareza, <i>Enjoy</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	79
Gambar 4.8	Ibanez Alvareza, <i>Kejam!</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	81
Gambar 4.9	Ibanez Alvareza, <i>Pesta Mabuk</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	83

Gambar 4.10	Ibanez Alvarez, <i>Sang Pembunuh</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	85
Gambar 4.11	Ibanez Alvarez, <i>Tertangkap Polisi</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	87
Gambar 4.12	Ibanez Alvarez, <i>Pencerahan</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	89
Gambar 4.13	Ibanez Alvarez, <i>Merayakan Kebebasan</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	91
Gambar 4.14	Ibanez Alvarez, <i>Kasih Ibu Obah</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	93
Gambar 4.15	Ibanez Alvarez, <i>Perubahan</i> , 54 cm x 46 cm, Cetak saring pada kertas, 2023	95



ABSTRAK

Penciptaan karya seni ini berupaya untuk memahami fenomena kenakalan remaja melalui pendekatan seni grafis. Peristiwa kenakalan remaja adalah wujud pelampiasan masalah yang dihadapi oleh para remaja dengan perilaku menyimpang, maka fokus utama penciptaan karya seni adalah representasi kenakalan remaja yang diungkapkan melalui komik dan diperankan oleh tokoh fiksi bernama Obah serta dicetak menggunakan teknik cetak saring. Representasi tersebut tertuang pula dengan bentuk peng gayaan komik bisu agar menguatkan ragam visual. Ragam visual mengandung beberapa aspek yakni: bentuk, warna, simbol, tekstur, dan gaya. Beberapa elemen lain yang sama pentingnya yakni: ilustrasi, komik, simbol, dan *style* di dalam seni rupa. Tokoh Obah memiliki peran yang penting dalam kisah representasi kenakalan remaja ini, kisah itu dirajut melalui penulisan alur cerita, pembuatan tata letak panel, proses mendesain karakter para tokoh yang ada di dalam cerita, dan digambar menggunakan teknologi digital, lalu dicetak menggunakan teknik cetak saring. Teknik ini dimulai dengan mencampurkan emulsi sebanding dengan takaran, melapiskan emulsi ke *screen*, mengeringkan *screen*, penyinaran *screen*, proses penyemprotan *screen* agar melubangi pola, dan proses mencetak. Penciptaan karya seni ini dapat memberikan kontribusi di bidang seni dan pendidikan sekaligus memahami problematika kenakalan remaja secara holistik dengan pendekatan yang kreatif dalam menyikapi fenomena tersebut.

Kata kunci: kenakalan remaja, komik, cetak saring

ABSTRACT

The creation of this artwork aims to comprehend the phenomenon of juvenile delinquency through a graphic arts approach. Juvenile delinquency, faced by teenagers exhibiting deviant behavior, constitutes the primary focus of the artwork. The representation of juvenile delinquency is conveyed through comics featuring a fictional character named Obah and printed using screen printing techniques. The representation is crafted in a silent comic style to fortify visual variety. Visual variety encompasses several aspects including shape, color, symbol, texture, and style. The character, Obah, has a pivotal role in this narrative representation. The storyline is woven through the composition of plot, the design of panel layouts, the process of character design within narrative, and the utilization of digital technology for drawing, followed by the use of screen printing. This technique involves an initial step of meticulously mixing the emulsion in proportion to the dosage, applying the emulsion to the screen, drying the screen, illuminating the screen, spraying the screen to perforate the pattern, and finally, printing. The creation of this artwork holds the potential to contribute to the realms of art and education by offering a comprehensive understanding of the problem of juvenile delinquency through a creative approach in addressing the phenomenon.

Keywords: *delinquency juvenile, comic, silkscreen printing*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Yogyakarta merupakan salah satu kota pelajar yang terdapat banyak universitas ternama, Yogyakarta memiliki citra sebagai kota pelajar sangat dipengaruhi oleh simbol-simbol pendidikan berupa realitas fisik dan sosial yang ada di kota tersebut berupa pusat dan fasilitas pendidikan yang dinilai lengkap sehingga menarik minat pelajar dari berbagai kota untuk menuntut ilmu di Yogyakarta (<https://www.kompas.com>, Awal Mula Yogyakarta Dijuluki Kota Pelajar, diakses pada 30 Agustus 2022 pukul 22.45). Penulis merupakan salah satu mahasiswa di Institut Seni Yogyakarta yang berasal dari luar kota yaitu Semarang, menjadi salah satu mahasiswa seni di kota ini merupakan sebuah cita-cita yang sudah didambakan sejak bangku SMA pada akhirnya dapat terwujud. Yogyakarta yang tersohor sebagai kota pelajar pun memiliki aspek yang perlu mendapat perhatian sekaligus wajib dibenahi dari kota ini, yakni fenomena klitih.

Penulis dalam hal ini merupakan salah satu mahasiswa yang juga beberapa tahun belakang tinggal di Yogyakarta terdapat kekhawatiran tersendiri dengan kota ini, dari maraknya klitih di kota Yogyakarta menimbulkan penulis resah dan tidak nyaman singgah di Yogyakarta sebagai mahasiswa. Perasaan ketakutan saat pergi di malam hari turut memercik konflik batin penulis. Paranoid saat mengendarai motor yang tidak tenang selalu melihat spion motor guna meyakinkan batin penulis bahwa tidak ada seseorang yang mengikuti.

Klitih sendiri merupakan sebuah kegiatan atau perilaku yang memiliki tujuan untuk mencelakai atau melukai seseorang dengan sengaja dan dilakukan pelaku klitih pada malam hari yang banyak dilakukan di Yogyakarta. Menurut Surya dan Suryadinata (2020: 2) banyak pelaku klitih sebagian besar adalah remaja yaitu dari kalangan SMA (Sekolah Menengah Atas) dan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) bahkan yang lebih parah beberapa masih merupakan pelajar SMP (Sekolah Menengah Pertama). Para remaja ini memiliki tujuan atau modus dalam melakukan klitih diantaranya adalah balas dendam, ingin terlihat jago, ingin menonjolkan identitas kelompok agar terlihat lebih hebat dari kelompok lainnya dan yang paling

sederhana hanya sekedar ikut-ikutan. Hal ini menyebabkan fenomena klitih di Yogyakarta semakin tercermin akan banyaknya kenakalan remaja di Indonesia bahkan di kota dengan sebutan kota pelajar sekalipun.

Pengalaman penulis secara empiris mengenai bentuk kenakalan remaja turut memberi jejak bukti akan hal tersebut. Penulis mulai mengalami sebuah fase kenakalan remaja sejak sekolah dasar, kala itu pergaulan dari lingkungan rumah yang berada di perkampungan membentuk sebuah geng yang mengakibatkan penulis terpengaruh oleh cara geng ini bertindak, seperti: pemukulan, perundungan, bahkan hampir terlibat merokok. Namun, penulis memiliki keyakinan bahwa merokok adalah hal yang tak sepatutnya dilakukan oleh anak sekolah dasar. Keyakinan tersebut tertanam akibat dari pola asuh orang tua terutama ibu sang penulis. Penulis lambat laun menginjak di bangku SMP menjajal rokok untuk pertama kalinya akibat ajakan dari geng yang ada di SMP tersebut, tak selang jauh dari momen mencoba rokok pertama kalinya penulis berhenti untuk merokok akibat tidak ada daya tarik terhadap aktivitas tersebut. Pada bangku SMA penulis melakukan kenakalan remaja sebagai kacung pesuruh untuk membelikan minuman keras oleh geng yang terdapat pada SMA tersebut. Secara keseluruhan pengalaman penulis hanya menjadi *spectator* adanya kenakalan remaja di lingkungan sekitar.

Remaja merupakan fase dimana sebuah individu tengah mencari jati diri, pada fase ini munculnya tanda-tanda yang disertai dengan perilaku-perilaku tertentu sebagai penentu cerminan jati diri, serta fungsi diri dalam konteks bermasyarakat. Kenakalan remaja akan selalu dikaitkan dengan semua bentuk perilaku penyimpangan norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat, pelanggaran status, maupun pelanggaran hukum pidana yang dalam hal ini tergabung menjadi satu pada fenomena klitih yang disebabkan oleh para remaja.



Gambar 1.1 Remaja Pelaku Kekerasan Jalanan di Bantul di Mapolres Bantul Senin (Sumber: KOMPAS.COM/MARKUS YUWONO, diunduh 29 November 2021, diakses pukul 19.15)

Kenakalan remaja adalah sebuah fenomena yang tidak terlepas dari akibat kondisi rumah dan polah asuh orang tua yang salah bermuara pada kondisi kesehatan mental remaja itu sendiri sehingga mengakibatkan penyimpangan-penyimpangan sosial. Lingkungan masyarakat, serta lingkungan pertemanan yang kurang baik pun turut berperan terhadap terjadinya perilaku kenakalan remaja. Peran orang tua sangat penting pada fase pertumbuhan remaja terkhusus pada bagaimana orang tua menanamkan norma-norma yang baik pada diri seorang anak, agar dilain waktu anak saat anak tersebut menemukan lingkungan pertemanan yang buruk ia bisa melindungi diri untuk tidak masuk ke lingkungan tersebut atau meminimalisir pengaruh dari hal yang tidak baik yang ada di lingkungan mereka.

Anak merupakan berkah dari Tuhan kepada orang tua, hendaknya orang tua memberi cinta dan materi kepada anak. Namun, di dunia ini sangat jarang anak mendapat cinta dan materi secara bersamaan. Pakar Parenting (Psikolog) Dr. Rose

Mini, M.Psi. menyebutkan masyarakat harus memahami arti penting membangun keluarga yang berkualitas. Idealnya, unsur keluarga memang harus lengkap ada bapak dan ibu. Namun, meskipun terdapat keterbatasan kondisi, kebutuhan anak tetap harus terpenuhi secara menyeluruh agar perkembangannya optimal. Terkadang, orang hanya mempertimbangkan kebutuhan dasar seperti sandang dan pangan ([https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180731/2527052/Pentingnya Pola Asuh Tepat Membentuk Kepribadian Anak/](https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180731/2527052/Pentingnya_Pola_Asuh_Tepat_Membentuk_Kepribadian_Anak/), diakses pada 18 November 2023 pukul 18.56). Para orang tua lupa bahwa cinta, kasih sayang, dan stimulasi kognitif untuk anak itu juga penting. Keluarga bisa jadi luar biasa kalau pada saat anak salah, anak masih bisa kembali ke rumah untuk mendapat pelukan dari keluarga.

Kondisi rumah yang tidak harmonis pun menyebabkan seorang remaja tidak mendapatkan kasih sayang serta perhatian yang dibutuhkan, sehingga pada akhirnya remaja cenderung mencari kelompoknya dan bergaul dengan bebas. Faktor kekerasan dalam rumah tangga terhadap anak juga mempengaruhi kondisi psikologis anak menyebabkan pada saat ia remaja menjadi seorang yang kurang dalam mengontrol emosinya sehingga menjadi sosok yang keras dan bergaul dengan sesamanya pada hal ini menciptakan ruang untuk berperilaku menyimpang seperti terjadinya tindak kekerasan, perundungan, dan penindasan terhadap teman sebaya seperti yang dikatakan oleh Muhammad Syaifulloh dalam (<https://gaya.tempo.com>, Apa Faktor Penyebab Orang Melakukan *Bullying*, diakses pada 30 Agustus 2023 pukul 19.27). Taib, dkk. (2020: 131) menerangkan bahwa kekerasan dalam rumah tangga terhadap anak merupakan salah satu bentuk keotoriteran, pada orang tua yang otoriter memiliki ciri pola asuh salah satunya yaitu sering memberikan hukuman fisik terhadap anak. Hukuman fisik yang seringkali orang tua otoriter berikan kepada anaknya apabila melakukan kesalahan atau sesuatu yang tidak diinginkan menyebabkan anak menganggap rumah merupakan sebuah penjara dimana tidak adanya kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka, sehingga saat diluar lingkungan rumah anak akan melakukan yang tidak bisa dilakukan dirumah dan lebih cenderung melakukan perilaku yang agresif.

Perihal tersebut dikokohkan dalam Afrita & Yusri (2023: 23) selain keluarga

faktor terjadinya kenakalan remaja lainnya adalah dari lingkungan sekitar rumah dimana hal itu berpengaruh terhadap perkembangan anak. Jika lingkungan keluarga yang kondusif tidak berbanding lurus dengan lingkungan sekitar rumah yang baik akan menimbulkan dampak yang negatif pula pada anak, sebab anak tidak hanya bergaul dengan lingkungan rumah tapi juga dengan teman-teman sebaya yang berada di sekitar rumah mereka. Faktor lain adalah minimnya kontrol dari lingkungan masyarakat terhadap perilaku negatif remaja yang menganggap bahwa mereka bukan bagian dari keluarga mereka sendiri menjadikan kenakalan remaja semakin tidak terkendali yang akhirnya menjadi boomerang terhadap masyarakat itu sendiri. Hal ini dalam Afrita & Yusri (2023: 24) lingkungan masyarakat sangat mempengaruhi keberhasilan penanaman nilai-nilai etika pada proses pembentukan karakter remaja. Pembudayaan yang positif bisa dilakukan dengan keteladanan tokoh masyarakat, pembiasaan nilai-nilai positif di masyarakat, pembinaan dan pengembangan hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa serta penegakkan aturan yang berlaku. Faktor selanjutnya yaitu melalui lingkungan pertemanan yang kurang baik, dalam hal ini biasanya terjadi pada pertemanan di lingkungan sekolah. Meskipun demikian sekolah menjadi tempat menimba ilmu yang fungsinya jelas untuk memberikan akses pendidikan serta karakter moral terhadap anak-anak bangsa. Di sisi lain tidak bisa dipungkiri bahwa sekolah juga menjadi tempat bermulanya kenakalan remaja terjadi. Teman sebaya di sekolah sangat mudah mempengaruhi teman sebaya lainnya dengan berusaha menjerumuskannya ke dalam hal negatif antara lain membolos, melakukan *bully*, memalak, merokok, balapan liar bahkan sampai tawuran (<https://dosenpsikologi.com>, 4 Pengaruh Lingkungan terhadap Kenakalan Remaja yang Perlu Diketahui, diakses 31 Agustus 2023 pukul 21.46).

Tokoh merupakan sosok yang tercipta akibat dari sang kreator merespon suatu problematika dalam kehidupan kemudian dicurahkan pada bentuk karakter fiksi, dalam rangka mencapai tujuan tokoh tersebut sang kreator menciptakan pula dunia atau disebut *world-building* sehingga menjadi karya komik yang bisa dinikmati pembaca. Menurut Aminuddin (dalam Milawasri, 2017: 89) tokoh merupakan pelaku yang membawakan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita secara utuh, peran penting terdapat pada fungsi tokoh

yang memainkan suatu peran tersebut dapat dipahami oleh pembaca. Oleh karena itu, kata 'Obah' akan menjadi sebuah nama tokoh untuk merespon isu yang penulis angkat kemudian menjadi suatu karya yang utuh. Obah lah yang akan menjadi representasi dari bentuk kenakalan remaja.

Berawal dari adanya klitih di kota tempat penulis menimba ilmu yaitu Yogyakarta, dimana klitih itu sendiri bermuara pada kenakalan remaja, maka penulis tertarik untuk mengangkat tema kenakalan remaja yang kemudian di tuangkan ke dalam sebuah seni grafis yang diwakili oleh seorang karakter yang penulis ciptakan sendiri yaitu 'Obah'.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, pertanyaan terhadap penciptaan karya ini adalah:

1. Apa yang menarik dari penciptaan karya seni grafis cetak saring berjudul *Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada Penciptaan Seni Grafis?*
2. Gagasan apa yang akan disampaikan dalam karya seni grafis cetak saring dalam pengkaryaan tersebut?
3. Bagaimana memvisualisasikan gagasan tentang tokoh Obah sebagai representasi kenakalan remaja ke dalam karya seni grafis cetak saring?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menampilkan bentuk visual seluruh elemen, mulai dari: karakter utama, sampingan, lawan karakter utama, dan latar tempat
- b. Menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam karya *Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada Penciptaan Seni Grafis*
- c. Menyampaikan keresahan penulis terhadap pola asuh orang tua yang salah mengakibatkan pergaulan bebas, salah satunya klitih dalam wujud penciptaan seni grafis

2. Manfaat

- a. Mempresentasikan karya seni grafis dengan ide *Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada Penciptaan Seni Grafis* agar dapat dinikmati serta memberikan *insight* atau pandangan yang baru untuk masyarakat
- b. Menyalurkan rasa terpenuhi kepada penulis dalam penciptaan seni grafis berdasarkan pembelajaran pola asuh orang tua yang salah kepada anak
- c. Edukasi tentang pencarian jati diri bagi *audience*
- d. Sumber inspirasi bagi *audience* terutama bagi para orang tua

D. Makna Judul

Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan *Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada Penciptaan Seni Grafis*, maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut ditegaskan sebagai berikut:

1. Tokoh

Menurut Aminuddin (Milawasri, 2017: 89) tokoh adalah pelaku yang membawakan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita secara utuh, peran penting terdapat pada fungsi tokoh yang memainkan suatu peran tersebut dapat dipahami oleh pembaca

2. Obah

Obah merupakan nama tokoh yang muncul dalam karya *Tokoh Obah sebagai Representasi Kenakalan Remaja pada Penciptaan Seni Grafis*. Obah berasal dari kata bahasa jawa ‘Obah’ yang berarti gerak atau bergerak dari keadaan diam. (<https://kata.web.id/kamus/jawa-indonesia>, diakses pada 30 Agustus 2023 pukul 23.10)

3. Representasi

Pengertian representasi menurut Hall (2005: 18-20), representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan. Representasi menjadi penting mengingat budaya selalu dibentuk melalui makna dan bahasa, dalam hal ini, bahasa adalah salah satu wujud simbol atau salah satu

bentuk representasi.

4. Penciptaan

Berasal dari kata cipta yakni kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru. Penciptaan menekankan pada proses, cara, perbuatan menciptakan. (<https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada 30 Agustus 2023 pukul 23.12)

5. Seni Grafis

Istilah seni grafis menurut Andre Tanama (2020: 38), dikenal juga dengan seni mencetak yang kemudian diamini oleh praktisi seniman seni grafis menjadi seni grafis (tanpa kata ‘cetak’) merupakan karya seni rupa yang diciptakan dengan prinsip serta metode cetak-mencetak dari acuan cetak/klise/matriks yang disiapkan secara khusus. Dalam hal ini secara lebih dekat, seni grafis berpadanan dengan *printmaking*.

Kesimpulan makna judul secara keseluruhan dari uraian di atas adalah pelaku bernama Obah yang membawakan sebuah cerita fiksi terhadap penggambaran atau perwakilan kenakalan remaja kemudian diwujudkan ke bentuk karya seni rupa yang diciptakan dengan prinsip dan metode cetak-mencetak dari acuan cetak/klise/matriks yang disiapkan secara khusus.