

***BOOTLEGGING***  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**PRIYAGUNG ARIF WICAKSONO**

**1712803021**

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

**2024**

***BOOTLEGGING***  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**PRIYAGUNG ARIF WICAKSONO**

**1712803021**

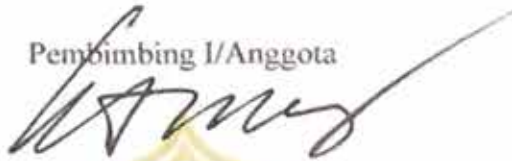
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Murni  
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**BOOTLEGGING SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

diajukan oleh Priyagung Arif Wicaksono, NIM 1712803021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.

NIP. 196204 29198902 1 001/NIDN. 0029046204

Pembimbing II/Anggota



Devy Ika Numanah, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19910407 201903 2 024/NIDN. 0007049106

Cognate/Penguji Ahli



Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP. 19730327 199903 1 001/NIDN. 0027037301

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042 009 1 21 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

## MOTTO

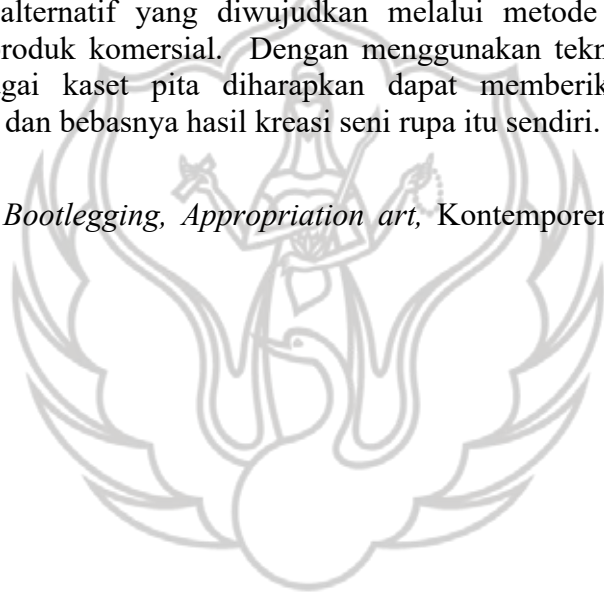
*“Kehancuran merupakan pilihan menuju kebaruan”*



## ABSTRAK

*Bootlegging* merupakan sebuah istilah pasar yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu aktivitas yang merujuk pada kegiatan pembajakan, di mana produk *bootleg* berada dalam zona abu-abu, batasan-batasan yang dipergunakan cenderung berpihak kepada siapa yang lebih dulu terlindungi secara hukum. *Bootlegging* dapat dikategorikan sebagai proses kreativitas alternatif yang mana penggunaan produk intelektual terlindungi hukum kerap dipergunakan ulang dalam produk-produk kreasi nya. *Bootlegging* sendiri erat kaitannya dengan *appropriation art*, proses kreatif menggunakan objek temuan yang ada, dengan pengemasan dan tujuan yang berbeda. Perilaku *bootlegging* sendiri dapat dengan mudah di jumpai dalam *Pop-art* seperti apa yang dilakukan Andy Warhol dengan *Orange Prince*, atau pada era sebelumnya seperti *Fountain* karya Marcel Duchamp, maupun seni kontemporer hari ini seperti Shepard Fairey dengan *Obey Giant* hingga Richard Prince dengan seri *Screenshot Instagram* nya. Berangkat dari hal-hal tersebut Proyek Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran akan sebuah proses kerja kreatif alternatif yang diwujudkan melalui metode seni grafis dengan pengemasan produk komersial. Dengan menggunakan teknik cetak *offset* yang dikemas sebagai kaset pita diharapkan dapat memberikan gambaran akan ketidakjelasan dan bebasnya hasil kreasi seni rupa itu sendiri.

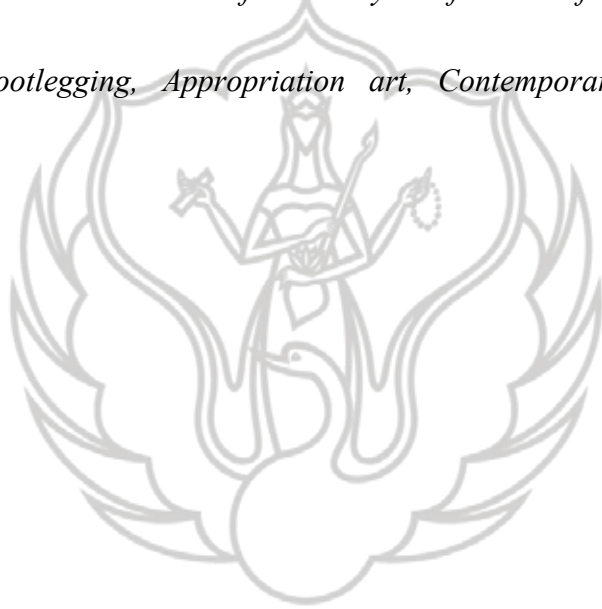
**Kata Kunci:** *Bootlegging*, *Appropriation art*, Kontemporer, Cetak *Offset*, Seni Grafis



## **ABSTRACT**

*Bootlegging is a market term used to describe an activity that refers to piracy, where bootleg product exist in a gray area, and the boundaries used tend to favor those who are legally protected first. Bootlegging can be categorized as an alternative creative process in which the use of legally protected intellectual property is often reused in their creative products. Bootlegging is closely related to appropriation art, a creative process that utilizes found object, repackaging them with different purpose. Bootlegging behavior can easily be found in Pop art, such as what Andy Warhol did with Orange Prince, or in earlier eras, like Marcel Duchamp's Fountain, and in contemporary art today, such as Shepard Fairey's Obey Giant and Richard Prince's Instagram Screenshot series. Based on these considerations, this Final Project aims to provide an insight into an alternative creative process realized through the method of printmaking with commercial product packaging. By using offset printing techniques packaged as cassette, it is hoped to provide an illustration of the blurry and freedom of artistic creation.*

**Keywords:** *Bootlegging, Appropriation art, Contemporary, Offset Printing, Printmaking*



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Priyagung Arif Wicaksono  
NIM : 1712803021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Judul Penciptaan : *Bootlegging sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan bentuk proses kreatif yang dihasilkan sendiri dan dapat dibuktikan keasliannya, terkecuali yang tercantum sebagai sumber dan yang tertera pada daftar pustaka, yang tertulis dalam Laporan Tugas Akhir ini telah disesuaikan dengan panduan penulisan Tugas Akhir.

Apabila di kemudian hari Laporan Tugas Akhir ini terindikasi sebagai plagiat atau jiplakan karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang diberlakukan Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

Priyagung Arif Wicaksono

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dengan segala macam kelebihanannya sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Tugas Akhir berjudul *Bootlegging sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* merupakan syarat bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana Strata I (S-1) di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Segala syukur dan terimakasih juga penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah bersedia berkontribusi membantu hingga Tugas Akhir ini selesai. Khususnya penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia membimbing serta memberikan tantangan dan pengarahan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia membimbing serta memberikan pengarahan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku *Cognate* yang telah memberikan kritik dan saran dalam Tugas Akhir ini.
4. Drs. Andang Suprihadi, MS. selaku dosen wali lama yang telah memberikan segala waktunya selama melakukan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiyono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali baru yang telah memberikan segala waktunya selama melakukan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Kepala Jurusan Seni Rupa Murni dengan segala bentuk fasilitas yang disediakan selama melakukan studi sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dapat berjalan lancar.
7. Seluruh dosen, serta staf khususnya Seni Murni yang telah memberikan segala bentuk ilmu selama masa studi berlangsung.
8. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu (Almarhum) dan Nenek (Almarhum) dengan segala bentuk waktunya.



11. Bude beserta keluarga besar yang telah bersedia merawat dengan segala fasilitas yang diberikan.
12. Bapak beserta keluarga yang telah memberikan waktu dan energi.
13. Teman-teman satu proyek musik, penerbitan dan label, Arda Awigarda, Farid (Sip), Fandi (Vampir), Dede Cipon, Kanosena, Krebo, Tanaya Sompit, Dimas Ragil, Adam, Si Mbek, Pak Berkah.
14. Teman-teman Bedeng Akademi Subkultur yang telah bersedia menyediakan ruang bermain.
15. Teman-teman yang telah bersedia memberikan gambaran pengerjaan Laporan Tugas Akhir, Damai, Koko, Kukuh, Adi, Semprong, Hendra, Aya.
16. Trent Reznor, Atticus Ross, Chu Ishikawa, Yamantaka Eye, Tenko, Al Jourgensen, Genesis P-Orridge, St. Vincent, yang telah bersedia menemani selama proses pengerjaan berlangsung.
17. Marcel Duchamp, Andy Warhol, Richard Prince, Shinya Tsukamoto, Shuji Terayama, Yuichiro Tamaki, Eiichiro Oda, serta tokoh-tokoh lain yang telah menginspirasi.
18. Aji, Langlang, Arsyi, selaku adik penulis yang telah memberikan dukungan.
19. Mbambung, Mumun, Masadam, Pulen, Rejeki, Tom, York, Bang, yang turut serta meramaikan suasana selama proses pengerjaan berlangsung.
20. Teman-teman Akasia 2017, beserta seluruh pihak yang telah berkontribusi, membantu dan meluangkan waktu yang tentu saja tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa segala aspek yang ada dalam Laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Dengan demikian penulis berharap ada kritik, saran dari pembaca dan khalayak pengamat maupun penikmat seni. Penulis juga berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua dan sesama.

Yogyakarta, 11 Juni 2024

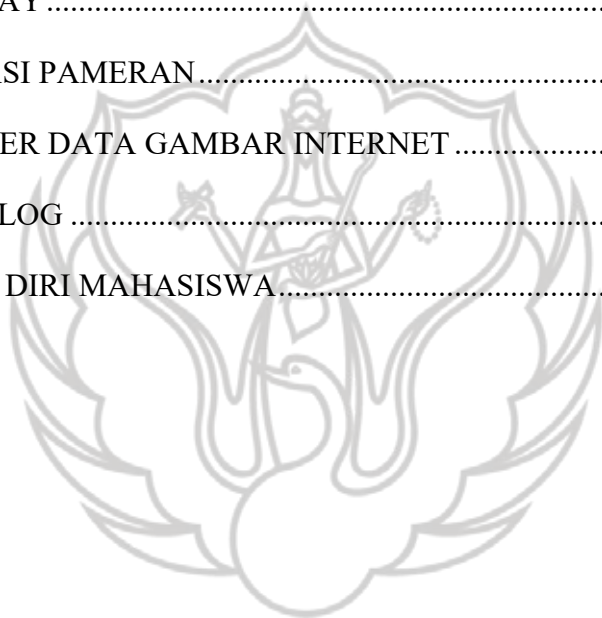
Priyagung Arif Wicaksono

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR GAMBAR KREASI.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	7
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	8
D. PENJELASAN MAKNA JUDUL.....	9
BAB II.....	12
KONSEP .....	12
A. KONSEP PENCIPTAAN .....	12
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	21
C. EKSPLORASI.....	28

D. KONSEP PENYAJIAN .....	29
BAB III.....	34
PROSES PEMBENTUKAN.....	34
A. ALAT .....	34
B. BAHAN.....	44
C. TEKNIK.....	51
D. TAHAP PEMBENTUKAN .....	53
BAB IV .....	89
DESKRIPSI KARYA .....	89
Kreasi 1 .....	91
Kreasi 2 .....	92
Kreasi 3 .....	93
Kreasi 4 .....	94
Kreasi 5 .....	95
Kreasi 6 .....	96
Kreasi 7 .....	97
Kreasi 8 .....	98
Kreasi 9 .....	99
Kreasi 10 .....	100
Kreasi 11 .....	101
Kreasi 12 .....	102
Kreasi 13 .....	103
Kreasi 14 .....	104
Kreasi 15 .....	105
BAB V.....	106

PENUTUP.....	106
A. KESIMPULAN.....	106
B. SARAN.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	108
A. BUKU DAN JURNAL .....	108
B. LAMAN/WEBSITE.....	109
LAMPIRAN.....	111
A. POSTER PAMERAN .....	111
B. DISPLAY .....	112
C. SITUASI PAMERAN.....	113
D. SUMBER DATA GAMBAR INTERNET .....	114
E. KATALOG .....	150
F. DATA DIRI MAHASISWA.....	151



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil kreasi <i>bootleg</i> penulis berjudul <i>Digital Imaging</i> tahun 2019	3
Gambar 1.2 Cover album CD reissue <i>Bad Brains</i> tahun 1996	4
Gambar 1.3 Screenshot produk batik <i>bootleg merchandise FC Barcelona</i>	5
Gambar 1.4 Screenshot karya Marcel Duchamp berjudul <i>Fountain</i> tahun 1917	6
Gambar 2.1 Screenshot karya Lynn Goldsmith (kiri) dan 16 hasil cetak saring Andy Warhol (kanan) berjudul <i>Orange Prince</i> tahun 1981	14
Gambar 2.2 Screenshot karya Shepard Fairey digunakan untuk kampanye pendukung Barack Obama	15
Gambar 2.3 Screenshot karya Shepard Fairey berjudul <i>Hope</i> (kiri) dan hasil foto Mannie Garcia (kanan)	16
Gambar 2.4 Screenshot karya Shepard Fairey berkategori <i>bootleg</i>	17
Gambar 2.5 Screenshot karya Richard Prince bertajuk <i>Portraits di Museum of Contemporary Art Detroit</i> tahun 2019-2020	17
Gambar 2.6 Screenshot karya foto Donald Graham (kiri) dan hasil karya Richard Prince (kanan)	18
Gambar 2.7 Screenshot karya Richard Pettibone judul <i>Andy Warhol, "Marilyn Monroe"</i> 1964 ukuran 13,3 cm x13,3 cm tahun 1968	19
Gambar 2.8 Screenshot karya Cildo Meireles judul <i>Insertions into Ideological Circuit: 1 Coca-Cola Project</i> tahun 1970	22
Gambar 2.9 Screenshot eksperimen Mannequin Hollowcaust screen printing	23
Gambar 2.10 Screenshot kreasi Brian Chippendale judul <i>The Warlocks of Noise silkscreen on paper</i> tahun 2018	24
Gambar 2.11 Screenshot karya Tadanori Yokoo judul <i>Tadanori Yokoo: Total Graph-ty</i> tahun 1988	25
Gambar 2.12 Screenshot kreasi <i>live screen printing</i> Yuichiro Tamaki dalam acara <i>Pop-up</i> bertajuk <i>Blood Equal</i> pada <i>Canabis Store</i> , Tokyo tahun 2019	25
Gambar 2.13 Screenshot Yuichiro Tamaki melakukan <i>live screen printing</i> dalam acara <i>Pop-up</i> bertajuk <i>Blood Equal</i> pada <i>Canabis Store</i> , Tokyo tahun 2019	26

Gambar 2.14 Hasil eksplorasi penulis berjudul 0 berkolaborasi dengan Parapurapa dan Kemas Febrian pada pameran <i>Aksy Artsy 4 (Ride the Passage)</i> di Yogyakarta tahun 2021.....	28
Gambar 2.15 Media pendukung berupa <i>single page pocket zine</i> .....	30
Gambar 2.16 Media pendukung berupa <i>single page pocket zine</i> .....	31
Gambar 2.17 Media pendukung berupa cetakan yang berisi sumber <i>image</i> .....	31
Gambar 2.18 Media pendukung berupa cetakan yang berisi sumber <i>image</i> .....	32
Gambar 2. 19 Bendera <i>Bootleg</i> .....	32
Gambar 2.20 <i>Draft</i> rekaan meja kerja.....	33
Gambar 3.1 <i>Partial map of the Internet</i> .....	34
Gambar 3.2 <i>Iphone 5s tools screenshot</i> .....	35
Gambar 3.3 Laptop <i>MacBook Air 2013</i> dengan tampilan layar.....	35
Gambar 3.4 Mesin <i>offset Toko 810/820</i> .....	36
Gambar 3.5 <i>Laser printer Inko A-71</i> .....	37
Gambar 3.6 Buku Catatan dan <i>Ballpoint</i> .....	38
Gambar 3.7 Penggaris Aluminium.....	38
Gambar 3.8 <i>Cutter</i> .....	39
Gambar 3.9 <i>Bone Folder</i> .....	39
Gambar 3.10 <i>Mat Pad</i> merek SDI.....	40
Gambar 3.11 <i>Scraper</i> .....	40
Gambar 3.12 <i>Ikon Software Adobe Illustrator 2020</i> .....	41
Gambar 3.13 <i>Ikon Software Adobe Photoshop 2020</i> .....	41
Gambar 3. 14 <i>Ikon Software Ableton Live 10 Suite</i> .....	42
Gambar 3.15 <i>Tape Recorder Shinning-Star SS-378EQ</i> .....	43
Gambar 3. 16 Kabel <i>RCA</i> .....	43
Gambar 3.17 Macam-macam Selotip.....	44
Gambar 3.18 <i>Paper Plate</i> .....	45
Gambar 3.19 Tinta Bubuk atau <i>Toner</i> merek <i>Asahi</i> .....	46
Gambar 3.20 Cairan <i>Etching Solution Ultra Clean 3</i> .....	47
Gambar 3.21 Tinta <i>Offset</i> Tjemani Toka berbagai warna.....	47
Gambar 3. 22 Kertas Daur Ulang atau Kertas KW beberapa macam.....	48
Gambar 3.23 Tabel sifat-sifat kimia dan fisika air.....	49

Gambar 3.24 Kaset pita bekas.....	50
Gambar 3.25 <i>Casing</i> kaset pita bekas .....	50
Gambar 3.26 Pita bekas, Solatip Kertas, Tinta <i>stampel</i> , <i>Stampel</i> , <i>Steples</i> , <i>Jar plastic 100 ml</i> , Cat Semprot, Plastik, <i>Hanger</i> baju, Kertas <i>Stencil</i> dan lain lain.....	51
Gambar 3. 27 <i>Ikon screenshot</i> pada tampilan <i>operating system Iphone 5s</i> (kiri) dan hasil <i>screenshot</i> (kanan).....	54
Gambar 3.28 <i>Digital Imaging</i> tahap awal menggunakan <i>Adobe Photoshop 2020</i>	56
Gambar 3.29 Proses merubah warna dan merubah <i>image format ppi</i> menjadi <i>dpi/lpi</i> dengan <i>Adobe Photoshop 2020</i> .....	56
Gambar 3.30 Merubah <i>format</i> berbasis <i>pixel</i> menjadi <i>vector</i> dengan <i>Adobe Illustrator 2020</i> .....	57
Gambar 3.31 Proses komposisi dengan <i>Adobe Illustrator 2020</i> .....	57
Gambar 3.32 Hasil komposisi dengan <i>Adobe Illustrator 2020</i> .....	58
Gambar 3.33 Proses <i>editing</i> lanjutan dengan <i>Adobe Photoshop 2020</i> .....	59
Gambar 3.34 Hasil rancangan akhir penulis dalam <i>format digital</i> berjudul <i>Bootleg No.1</i> , tahun 2024 .....	59
Gambar 3.35 Arsip <i>data digital audio</i> .....	60
Gambar 3.36 Pemandahan <i>file audio</i> dengan fitur <i>add folder</i> pada <i>Ableton Live 10 Suite</i> .....	61
Gambar 3.37 Pemandahan <i>file audio</i> dengan langkah yang telah disebutkan pada <i>Ableton Live 10 Suite</i> .....	61
Gambar 3.38 Proses <i>editing</i> pada <i>Ableton Live 10 Suite</i> .....	62
Gambar 3.39 Tampilan <i>export file</i> pada <i>Ableton Live 10 Suite</i> .....	62
Gambar 3.40 Proses <i>editing</i> pecah warna dengan <i>Adobe Photoshop 2020</i> .....	64
Gambar 3.41 Merubah <i>format CMYK</i> menjadi <i>grayscale</i> dengan <i>Adobe Photoshop 2020</i> .....	64
Gambar 3.42 Proses <i>layout</i> dengan <i>Adobe Illustrator 2020</i> .....	65
Gambar 3.43 Tahap <i>settings laser printer Inko A-71</i> .....	65
Gambar 3.44 Hasil cetakan <i>paper plate</i> dengan <i>laser printer Inko A-71</i> .....	66
Gambar 3.45 <i>Screenshot</i> menuangkan cairan <i>etching</i> pada <i>paper plate</i> .....	67
Gambar 3.46 <i>Screenshot</i> proses mengatur air pada bak mesin <i>offset</i> .....	67
Gambar 3.47 <i>Screenshot</i> proses memasukan tinta pada bak tinta mesin <i>offset</i> ....	68

Gambar 3.48 <i>Screenshot</i> proses menyalakan mesin untuk meratakan tinta pada roller/blanket tinta.....	68
Gambar 3.49 <i>Screenshot</i> pemasangan <i>paper plate</i> pada roller/blanket mesin <i>offset</i> .....	69
Gambar 3.50 <i>Screenshot</i> pengaturan kertas pada mesin <i>offset</i> .....	69
Gambar 3.51 <i>Screenshot settings</i> roller/blanket <i>paper plate</i> pada mesin <i>offset</i> ...	70
Gambar 3.52 Hasil akhir dengan teknik cetak <i>offset</i> .....	70
Gambar 3.53 Memasang <i>jack 3,5 mm</i> pada kabel <i>RCA</i> pada perangkat komputer	71
Gambar 3.54 Memasang kabel <i>RCA</i> pada <i>tape recorder</i> .....	71
Gambar 3.55 Menutup lubang perekam kaset pita.....	72
Gambar 3. 56 Susunan <i>track</i> pada aplikasi <i>iTunes</i> .....	73
Gambar 3.57 Proses pemindahan <i>data audio</i> .....	73
Gambar 3.58 Kaset pita cetak berisi <i>audio</i> .....	74
Gambar 3.59 Memotong hasil cetak untuk disesuaikan dengan ukuran <i>casing</i> kaset pita.....	75
Gambar 3.60 Melipat cetakan <i>image</i> dengan <i>bone folder</i> .....	75
Gambar 3.61 Item yang ada pada produk kaset pita .....	76
Gambar 3.62 Produk kaset pita.....	77
Gambar 3.63 Proses membuat <i>origami</i> .....	77
Gambar 3.64 Proses mengaplikasikan teknik <i>stencil</i> pada label.....	78
Gambar 3.65 Proses mengaplikasikan teknik cetak tinggi pada label .....	78
Gambar 3.66 Produk <i>origami</i> .....	79
Gambar 3.67 Proses menempel solatip .....	79
Gambar 3.68 Proses menempel solatip pada <i>hanger</i> baju .....	80
Gambar 3.69 Produk jemuran .....	80
Gambar 3.70 Pemasangan <i>cover</i> kaset pada pigura .....	81
Gambar 3.71 Penyajian <i>cover</i> dengan pigura .....	82
Gambar 3.72 <i>Screenshot</i> artikel terkait mitos/ <i>urban legend</i> .....	83
Gambar 3.73 Proses membakar <i>cover</i> kaset .....	83
Gambar 3.74 Penambahan elemen pendukung .....	84
Gambar 3.75 Penambahan media informasi berupa stiker kertas .....	84
Gambar 3.76 Produk Jamu <i>Bootleg</i> .....	85



Gambar 3.77 Proses <i>transfer paper</i> menggunakan <i>Lotion Anti Nyamuk</i> .....	85
Gambar 3.78 Hasil <i>transfer paper</i> menggunakan <i>Lotion Anti Nyamuk</i> .....	86
Gambar 3.79 <i>Screenshot</i> artikel terkait Angki Purbandono dan teknik <i>scanography</i> .....	87
Gambar 3.80 Proses pemindaian produk <i>origami</i> .....	87
Gambar 3.81 Hasil <i>scanography</i> produk <i>origami</i> sebelum dicetak.....	88



## DAFTAR GAMBAR KREASI

Gambar 4.1 <i>Bootleg No. 1</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	91
Gambar 4.2 <i>Bootleg No. 2</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 57, 8 mm x 101, 6 mm .....	92
Gambar 4.3 <i>Bootleg No. 3</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	93
Gambar 4.4 <i>Bootleg No. 4</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	94
Gambar 4.5 <i>Bootleg No. 5</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	95
Gambar 4.6 <i>Bootleg No. 6</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	96
Gambar 4.7 <i>Bootleg No. 7</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	97
Gambar 4.8 <i>Bootleg No. 8</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	98
Gambar 4.9 <i>Bootleg No. 9</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm .....	99
Gambar 4.10 <i>Bootleg No. 10</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm.....	100
Gambar 4.11 <i>Bootleg No. 11</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm.....	101
Gambar 4.12 <i>Bootleg No. 12</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm.....	102
Gambar 4.13 <i>Bootleg No. 13</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 60, 6 mm.....	103
Gambar 4.14 <i>Bootleg No. 14</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm.....	104
Gambar 4.15 <i>Bootleg No. 15</i> , 2024 Cetak <i>Offset</i> pada Kertas, 104, 8 mm x 101, 6 mm.....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

A. POSTER PAMERAN .....	111
B. DISPLAY KARYA .....	112
C. SITUASI PAMERAN .....	113
D. SUMBER DATA GAMBAR INTERNET.....	114
E. KATALOG .....	150
F. DATA DIRI MAHASISWA .....	151



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pada mulanya penulis memiliki ketertarikan untuk bereksplorasi terhadap penggunaan *found object*, *ready-made object*, baik itu *visual* maupun *audio*, seperti halnya dengan prinsip kolase yang sering penulis gunakan dalam berproses kreatif baik secara langsung maupun tidak, yang mana dalam konsep kolase sendiri cenderung menggunakan *found object* sebagai elemen utama dalam komposisinya.

Berlandaskan ketertarikan akan hal tersebut membuat penulis menelisik lebih dalam lagi bagaimana penggunaan *found object* jika diperjual-belikan. Dalam beberapa tahun belakangan ini penulis sedang mempelajari penggunaan *copyright*, *creative common*, hak cipta yang ada, baik *online* maupun *offline*, serta berbagai macam *term and condition* penyedia *platform* digital baik itu website, sosial media, maupun aplikasi berbasis Internet lainnya, agar aset-aset yang tersedia baik cetak maupun yang ada di Internet bisa digunakan ulang untuk kebutuhan reproduksi produk kreatif yang dapat diperjual-belikan dan secara bijak dalam menggunakan aset-aset yang ada menyesuaikan dengan hukum yurisdiksi yang ada.

Selama melakukan pembelajaran tersebut, penulis menemukan berbagai macam istilah dalam konteks pendistribusian produk seni baik secara legal maupun ilegal, seperti *fanart*, *bootleg* dan lain sebagainya. *Fanart* sendiri pada umumnya digunakan untuk mengidentifikasi produk seni tidak resmi yang berasal dari seorang penggemar/*fans* kepada idolanya, dalam budaya populer sekarang terdapat juga *fanart* yang dipersembahkan untuk karakter-karakter fiksi populer seperti *Naruto*, *Dragon Ball* atau mungkin lebih spesifik terhadap salah satu karakter yang ada pada produk-produk tersebut, seperti membuat grup penggemar/*fans* khusus karakter *Sasuke* dari serial *Naruto* yang mana dalam aktivitasnya kerap membuat gambar atau mainan dengan versi penggemar (<https://medium.com/@kreatr22/exploring->

[the-role-of-fan-art-in-artists-lives-1d00f789b119](#). Diakses pada 23 April 2024, pukul 15:35 WIB).

Berdasarkan beberapa istilah pasar yang ada, terdapat salah satu istilah yang menarik perhatian penulis baik secara kosa kata maupun perilaku yaitu *bootleg*. *Bootleg* sendiri sangat familiar di telinga penulis yang mana istilah tersebut sering digunakan untuk melabeli produk tidak resmi yang beredar di pasaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Produk *bootleg* sendiri berkaitan erat dengan konsep-konsep produk dan perilaku “*do it yourself*” yang sering digunakan pelaku industri *non-mainstream* untuk merepresentasikan produk maupun aktivitas komunitas subkultur, yang mana penulis juga terlibat di dalam ekosistemnya.

*Bootleg* saat ini secara umum dapat dikatakan sebagai produk “bajakan” yang diminati pasar atau memiliki penggemar. *Bootleg* sendiri secara praktek tidak jauh berbeda dengan *fanart* yang mana penggunaan produk intelektual tertentu kerap ditemukan dalam proses kreasi nya, yang menjadi perbedaan dari istilah tersebut ketika produk terkait telah diperjual-belikan, yang mana pada normanya *fanart* bukan produk komersial, produk *fanart* sendiri dapat menjadi produk *bootleg* jika diperjual-belikan tanpa izin pihak pemegang lisensinya. Peminjaman objek sendiri juga erat kaitannya dengan perkembangan seni rupa kontemporer saat ini yang mana aktivitas meminjam objek maupun figur karakter tertentu juga dapat menimbulkan permasalahan lebih lanjut.

Secara tidak sengaja selama melakukan pembelajaran tersebut, penulis juga menemukan fenomena baru dalam dunia seni rupa komersial skala lokal, yang mana dalam lingkaran terdekat penulis banyak para perupa yang secara tiba-tiba melakukan perubahan visual dengan mereproduksi ulang objek-objek populer terlindungi hukum, seperti kartun *SpongeBob SquarePants*, *Astro Boy*, *Pokémon*, *Doraemon*, *Dr.Slump* dan objek visual populer lainnya, hal tersebut biasanya sekedar untuk memenuhi kebutuhan *trend* pasar yang tersedia. Terlepas dari minat pasar terhadap figur-figur populer tersebut tentu figur-figur tersebut ada kreator sebelumnya, namun yang lebih penting adalah pemahaman terhadap hukum yang melindungi

produk intelektual terkait, yang memungkinkan bahwa menggunakan objek-objek tersebut membutuhkan perizinan kepada pemegang lisensi terkait. Bagi penulis pribadi ini merupakan fenomena yang menarik untuk diobservasi dan dikritisi.

Berdasar melihat fenomena tersebut lantas banyak menimbulkan pertanyaan bagi penulis, pertanyaan mendasar yang terlintas dalam benak penulis produk ini legal atau ilegal, dikarenakan produk seni seperti lukisan, poster, seni grafis, patung, dan lainnya, saat ini tidak akan dipamerkan di dalam galeri komersial jika tidak ada tujuan untuk melakukan aktivitas jual-beli/distribusi produk. Disaat bersamaan juga timbul rasa penasaran sekaligus rasa ingin mengejek, lantas paham atau tidak bahwa aktivitas yang mereka lakukan tersebut dapat digolongkan sebagai *bootlegging*, produk yang dihasilkan dapat disebut *bootleg* dan secara profesi dapat disebut sebagai *bootlegger*, tentu saja istilah-istilah tersebut dapat berlaku jika dilihat dari sudut pandang *market*.

*Bootlegging* sendiri sangat erat dengan proses kreativitas penulis, di mana dalam proses kreasi nya kerap menggunakan aset-aset yang sudah ada dan dikomposisikan ulang.



Gambar 1.1 Hasil kreasi *bootleg* penulis berjudul  
 ....:rR00^44~-[tT]iii<<\$yyyNNN(ddd)222oOoM|||m|||M33:::..., tahun 2019 *Digital Imaging* (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dalam hasil kreasi *bootleg* tersebut penulis hanya meminjam figur-figur atau ikon-ikon populer yang sudah ada. Seperti salah satu ikon petir yang penulis pinjam dari *cover* album grup musik *punk-rock* asal Amerika Serikat “*Bad Brains*”, dengan cara *digital imaging* penulis mengkomposisikan ulang *image* pinjaman tersebut, yang mana hasil akhirnya penulis hanya memberikan tawaran komposisi yang berbeda dengan menggunakan aset-aset temuan, baik itu aset yang ditemukan secara *online* maupun *offline*.



Gambar 1.2 Cover album CD reissue *Bad Brains* tahun 1996, (Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bad\\_Brains\\_album](https://en.wikipedia.org/wiki/Bad_Brains_album)), diunduh pada 16 Oktober 2023 pukul 15:13 WIB)

Penulis menyebutnya sebagai produk *bootleg* karena penulis secara sadar menjual *file digital* nya sebagai *NFT (Non-fungible Token)* yang mana dalam proses kreatif tersebut, tidak pernah meminta izin kepada pemilik hak terhadap produk terkait, maka dari itu apa yang penulis lakukan diperlukan pemahaman terhadap hukum-hukum yang berlaku, dikarenakan perilaku tersebut rentan terhadap pelanggaran hukum. *NFT (Non-fungible Token)* sendiri dalam versi singkat merupakan sebuah aset *digital* yang terafiliasi atau terdaftar dengan *blockchain* yang dalam proses jual-belinya menggunakan *cryptocurrencies* seperti *Bitcoin*, *Tezos* dan *Ethereum* dan lain sebagainya, sebagai alat transaksi (<https://edition.cnn.com/2021/03/17/business/what-is-nft-meaning-fe-series/index.html>). Diakses pada 2 Desember 2023, pukul 17:29 WIB).

Produk-produk *bootleg* sendiri di Indonesia sangat mudah ditemukan dalam keseharian, yang mana dapat menggambarkan masih minimnya pemahaman akan penggunaan ulang produk intelektual di Indonesia. Perilaku *bootlegging* ini sangat mudah ditemukan di Indonesia, seperti yang dilakukan para pengrajin batik dengan membuat produk *merchandise unauthorized* klub sepak bola *FC Barcelona* dengan kombinasi batik, yang mana para pembatik meminjam logo klub *FC Barcelona* untuk merespon kebutuhan pasar atas permintaan suporter klub tersebut, yang mana klub *FC Barcelona* tidak pernah merilis secara resmi *merchandise* dengan tema batik Indonesia, tentu perilaku tersebut sangat rentan dengan pelanggaran hukum.



Gambar 1.3 Screenshot produk batik *bootleg merchandise FC Barcelona*, (Sumber: <https://batiks128.blogspot.com/2012/02/batik-bola-barca-barcelona-fcb-murah.html>, diakses pada 20 Oktober 2023 pukul 13:08 WIB)

Penggunaan istilah *bootleg* sendiri tidak populer digunakan dalam ranah industri seni rupa murni, namun sering digunakan dalam produk seni terapan dan musik terutama di Indonesia (<https://ussfeed.com/bootleg-di->



kultur-sneakers-dan-streetwear-harusnya-bukan-lagi-sekadar-imitasi/sneakers/. Diakses pada 15 Oktober 2023, pukul 13:30 WIB).

Pada prakteknya proses-proses kerja alternatif tersebut, mudah dijumpai dalam berbagai era perkembangan seni rupa, seperti halnya yang pernah dilakukan Marcel Duchamp dengan karya *Fountain*. Di mana Marcel Duchamp hanya meletakkan *ready-made* urinoar dalam acara pameran seni bertajuk *Society of Independent Artists* dengan penambahan tanda tangan bertuliskan “R. Mutt 1917” pada objek urinoar tersebut.



Gambar 1.4 Screenshot karya Marcel Duchamp berjudul *Fountain* tahun 1917, (Sumber: <https://www.britannica.com/biography/Marcel-Duchamp>, diakses pada 16 Oktober 2023 pukul 00:10 WIB)

Pada saat ini penggunaan *ready-made* tentu saja tidak akan semudah pada era Marcel Duchamp yang mana pemahaman tentang hukum-hukum perlindungan terhadap kekayaan intelektual juga terus berkembang dan kesadaran akan hak ekonomi juga lebih diperhatikan, sehingga tidak mudah mendapat lisensi penggunaannya, dikarenakan produk-produk *ready-made* atau objek-objek temuan tersebut ada kreator sebelumnya dan bisa saja terlindungi hukum-hukum tertentu.

Jika merujuk kepada kriteria-kriteria yang dipaparkan, dalam perspektif seni rupa, proses kreatif tersebut dapat digolongkan sebagai *appropriation art*. *Appropriation art* sendiri merupakan sebuah istilah yang

digunakan untuk mengotak-ngotakkan proses kreatif dengan kriteria-kriteria tertentu seperti penggunaan objek-objek temuan, kolase dan lain sebagainya.

Menurut Ellis (2020: 23) dalam jurnal berjudul *Appropriation Art and the Law: Originality is in the Eye of the Beholder* di dalam konteks seni sendiri, *appropriation* mengacu pada suatu aktivitas yang mana cenderung mendeskripsikan tindakan meminjaman, penyalinan, atau pengubahan gambar atau objek yang sudah ada atau tercipta dengan sadar dan disengaja.

Mengacu pada uraian persoalan yang telah dipaparkan sebelumnya penulis memikirkan apa yang sebetulnya menjadi batasan-batasan seni terutama dalam seni rupa, baik dalam perspektif pasar, hukum atau proses terwujudnya produk seni itu sendiri. Di mana dalam proses perwujudannya terdapat elemen-elemen yang bersifat bias/*blur*, tidak jelas bahkan dapat diindikasikan sebagai sebuah pelanggaran yang tentu saja itu menghambat kreativitas.

Lantas bagaimana dengan posisi seni grafis itu sendiri, yang mana dalam aturan konvensional diharuskan mempunyai edisi yang secara tidak langsung mengarah kepada seni terapan, di mana produk seni grafis secara tidak langsung menghilangkan peran “elit” seni rupa murni itu sendiri. Dalam teknik-teknik seni grafis sendiri, efektifitas memiliki peran besar dalam proses perwujudannya yang mengidentifikasi bahwa seni grafis erat kaitannya dengan kebutuhan industri.

Melalui Proyek Tugas akhir ini penulis mencoba menghadirkan bias/*blur*, ketidakjelasan dan bebasnya produk seni itu sendiri, dengan meretas batas-batasan tertentu, yang ditopang unsur seni grafis dalam produk akhirnya.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Dari latar belakang yang ada di atas maka didapatkan beberapa poin untuk rumusan penciptaan, diantaranya :

1. Bagaimana proses kreatif *bootlegging* diaplikasikan pada seni grafis?

2. Bagaimana proses kreatif *bootlegging* meretas batasan antara seni terapan dan seni rupa murni melalui seni grafis?
3. Perwujudan seperti apa dihasilkan dari proses kreatif *bootlegging*?

### C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan:

1. Memberikan gambaran dari proses kreatif *bootlegging* melalui seni grafis dan diharapkan dapat memberikan pemahaman pentingnya pengetahuan terhadap hukum-hukum yang berlaku sesuai dengan yurisdiksi tertentu.
2. Menjadikan proses kreatif *bootlegging* sebagai media untuk meretas batasan antara seni rupa murni dan seni terapan yang diaplikasikan pada seni grafis.
3. Menjadikan proses kreatif *bootlegging* sebagai media eksplorasi, eksperimen terlepas dari legal maupun ilegal. Memberikan contoh visual dari hasil proses kreatif alternatif dengan teknik seni grafis.

Manfaat:

1. Meningkatkan kewaspadaan atau pemahaman terhadap penggunaan figur-figur populer baik itu objek yang menginspirasi, maupun objek-objek yang diminati pasar, beserta produk intelektual lain yang terlindungi hukum.
2. Memberi gambaran akan ketidakjelasan, bias/*blur* dan bebasnya batasan seni itu sendiri, khususnya dalam seni rupa kontemporer.
3. Diharapkan dapat mengajak audiens memahami, mempelajari pentingnya pengetahuan terhadap distribusi produk seni yang dihasilkan baik secara legal atau ilegal dan menjadi renungan agar lebih bijaksana dalam merespon kebutuhan pasar khususnya dalam industri kreatif.

#### D. PENJELASAN MAKNA JUDUL

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, guna memperjelas pengertian dan makna terkait judul *Bootlegging sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. *Bootlegging*

Secara *adjective* penggunaan kata *bootlegging* merujuk kepada aktivitas atau tindakan yang bersifat ilegal dalam konteks mendistribusikan produk fisik, maupun produk kekayaan intelektual lainnya, atau dapat dikategorikan sebagai produk *unauthorized*, maupun *non-official*.

Penggunaan istilah *bootlegging* sendiri mengacu kepada bahasa slang yang populer di Amerika Serikat sekitar tahun 1880an yaitu *bootleg* ([https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/bootleg\\_1?q=bootleg](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/bootleg_1?q=bootleg). Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 15:20 WIB).

*Bootleg* sendiri secara garis besar pada awalnya digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas distribusi jual-beli minuman beralkohol yang masih ilegal pada waktu itu di Amerika Serikat (<https://www.britannica.com/topic/bootlegging>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 15:52 WIB). Kata *bootleg* sendiri dalam buku berjudul *Bootleg: The Secret History of the Other Recording Industry* dituliskan Heylin (1995: 6) sebagai berikut:

*The word bootleg, as fans of gangster movies are well aware, originally referred to the sale of illicit booze (generally the moonshine variety). The expression, which became current late in the nineteenth century, came from the apparently common practice of carrying a bottle of whiskey or the like in the leg of one's boot, presumably in the interests of avoiding detection.*

Dalam perkembangannya *bootleg* mengalami banyak perluasan makna, di mana istilah tersebut banyak digunakan untuk mengkategorikan perilaku serta aktivitas-aktivitas pendistribusian produk-produk *unofficial* yang tentu saja dengan kriteria tertentu, sesuai dengan batas-batas istilah tersebut

(<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/bootleg?q=bootlegging>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 16:21 WIB).

## 2. Sebagai

Sebagai dalam Bahasa Indonesia biasanya digunakan untuk kata penghubung atau bisa disebut juga konjungsi yang difungsikan untuk menghubungkan dua frasa atau kalimat. Sebagai juga dapat berarti selaku (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sebagai>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 16:41 WIB).

## 3. Ide

Merujuk dari *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ide dapat disebutkan sebagai rancangan atau gagasan yang ada di dalam pikiran seseorang. Ide dapat juga diartikan sebagai respon yang subjektif yang ada di dalam perasaan seseorang (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ide>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 17:17 WIB).

## 4. Penciptaan

Penciptaan merupakan kata benda di mana memiliki kecenderungan untuk menunjukkan aktivitas yang bersifat mewujudkan. Merujuk kepada *Kamus Besar Bahasa Indonesia* penciptaan dapat diartikan sebagai proses, cara, dan perbuatan menciptakan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 17:31 WIB).

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* penciptaan sendiri berasal dari kata cipta yang berarti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru, seperti angan-angan kreatif (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cipta>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 17:32 WIB).

## 5. Karya

Karya dalam Bahasa Indonesia dapat dimaknai sebagai produk yang memiliki nilai intelektual dan dapat dilindungi hak cipta sesuai dengan undang-undang yang berlaku. Karya di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* juga dapat diartikan sebagai pekerjaan, hasil perbuatan, buatan, ciptaan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/karya>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 17:55 WIB).

## 6. Seni Grafis

Merujuk kepada *Kamus Besar Bahasa Indonesia* seni grafis diartikan sebagai seni yang berhubungan dengan dekorasi, penulisan atau pengungkapan dalam bentuk huruf, tanda atau gambar melalui proses percetakan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/seni%20grafis>. Diakses pada 30 Agustus 2023, pukul 18:11 WIB). Seni grafis juga dapat dideskripsikan sebagai cabang seni rupa yang di dalam prosesnya erat dengan unsur penggandaan dan kaitannya erat dengan kebutuhan cetak mencetak (Susanto, 2012).

Jika merujuk pada paragraf sebelumnya maka dapat disimpulkan seni grafis erat kaitannya dengan kebutuhan industri percetakan, baik dalam skala kecil maupun besar, di mana efektifitas menjadi faktor penting dalam penciptaannya yang tentu saja perkembangan teknologi mesin cetak berperan besar di dalamnya.

Melalui penjabaran kata tersebut penulis mengharapkan *bootlegging* bisa menjadi pilihan alternatif dalam membangun proses kreatif dan juga dapat menunjukkan bebasnya proses kreatif penciptaan produk-produk seni, terlepas dari konteks legal atau ilegal. Dengan menggunakan teknik seni grafis diharapkan dapat memberikan pengalaman *bias/blur* atau ketidakjelasan terhadap batas-batas antara seni rupa murni dan seni terapan dalam proses produk seni diwujudkan.