

**APROPRIASI MITOS HANTU INDONESIA SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

KEMAS FEBRIAN PERMANA

1712781021

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

2024

**APROPRIASI MITOS HANTU INDONESIA SEBAGAI
IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

KEMAS FEBRIAN PERMANA

1712781021

Tugas Akhir 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:

APROPRIASI MITOS HANTU INDONESIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Kemas Febrian Permana, NIM 1712781021, 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 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Bambang Witjaksana, M.Sn.

NIP. 197303271999031001/NIDN. 0027037301

Pembimbing II/Anggota



Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A

NIP. 197904122006042001/NIDN. 0012047906

Cognate/Anggota



Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.

NIP. 198203282006041001/NIDN. 0028038202

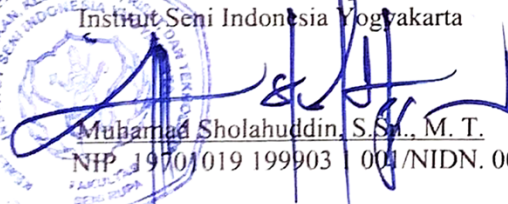
Ketua Jurusan/ Seni Murni/Ketua



Dr. Miftahal Munir, M. Hum.

NIP. 197601042009121001/NIDN. 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kemas Febrian Permana

NIM : 1712781021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Penciptaan : *Apropriasi Mitos Hantu Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Dengan ini menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul **APROPRIASI MITOS HANTU INDONESIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** ini sepenuhnya merupakan hasil pekerjaan penulis sendiri dan benar keasliannya, tidak berisikan hasil dari tulisan orang lain kecuali tulisan dari acuan yang disebutkan dalam daftar pustaka yang dikutip sebagai referensi pendukung. Apabila di kemudian hari ditemukan plagiat atau jiplakan yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Demikian surat pernyataan ini penulis buat dengan sebenar benarnya dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 13 Juni 2024



MOTTO

“Lihatlah suatu hal dari berbagai sudut pandang untuk memperkaya gagasan”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia serta rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul “Apropriasi Mitos Hantu Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Program Studi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan dan hasil karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan namun penulis sudah berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang karena-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberi bimbingan, pengarahan, serta saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
3. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah sabar memberi bimbingan, pengarahan, serta saran yang membangun demi terciptanya laporan dan karya Tugas Akhir ini.
4. Yoga Budhi Wantoro, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis selama menjadi mahasiswa aktif.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dekan Fakultas Seni Rupa.
7. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., MT. selaku Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku pengarang buku “101 Sketsa Wajah Hantu” yang telah menjadi inspirasi dan referensi bagi penulis saat mengerjakan tugas akhir.
9. Seluruh Dosen dan Staf Karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.

10. Kedua orangtua penulis yang sangat di cintai, Bapak Nana Turmono dan Ibu Nyimas Nur Asmawati yang selalu mendoakan dan memberi semangat penulis.
11. Wenny Nanda Kinasih selaku teman terdekat yang telah menjadi *support system*, dan telah menemani saat penulis masih duduk dibangku SMA hingga saat ini, dan membantu serta mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
12. Saudara dekat penulis, Alm. Drs. Dendy Suwandi, M.S. dan Ibu Padmi Iriyani Beserta keluarga, yang telah menginspirasi penulis untuk bergerak di bidang senirupa dan menjadi orang terdekat penulis semasa kanak-kanak hingga saat ini.
13. Teman-teman terdekat penulis, Adwi, Abi, Afhi, Wynda, Okta, Eka, dan Fathur yang telah membuat hari-hari penulis lebih berwarna.
14. Kawan-kawan satu angkatan dari Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
15. Kawan-kawan penulis semasa kanak, Ghalang dan Cahyo telah banyak menemani dan menjadi sahabat selama ini.
16. Terima kasih kepada semua orang baik & teman-teman yang terlibat dalam tugas akhir penulis, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Yogyakarta, 13 Juni 2024

Kemas Febrian Permana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GAMBAR KARYA.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan Dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP.....	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan.....	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	27
A. Alat	27
B. Bahan.....	33
C. Teknik.....	35
BAB IV DESKRIPSI KARYA	45
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Wewe Gombel.....	10
Gambar 2. 2 Pocong.....	11
Gambar 2. 3 Iklan Jamu	14
Gambar 2. 4 101 Sketsa Wajah Hantu	20
Gambar 2. 5 Pocong Jahat Karya Tatang S.....	21
Gambar 2. 6 Feetena Cereal (Wacky Packages).....	22
Gambar 2.7 Bambang 'Toko' Witjaksono AFFANDENT, installation, variable dimensions, 2007.....	23
Gambar 2. 8 Jamu Bersalin Air Mancur	24
Gambar 2. 9 Toples Plastik Permen Yosan.....	25
Gambar 2. 10 Display Karya.....	26
<i>(Sumber : Dokumentasi Pribadi)</i>	26
Gambar 3. 1 Pensil & Penghapus.....	27
Gambar 3. 2 Sketch book	28
Gambar 3. 3 Wacom Pen Tablet	28
Gambar 3. 4 Scanner Canon.....	29
Gambar 3. 5 Laptop.....	29
Gambar 3. 6 Adobe Photoshop	30
Gambar 3. 7 Adobe Illustrator	30
Gambar 3. 8 Mesin cetak digital HP-Indigo 1000	31
Gambar 3. 9 Cutter	31
Gambar 3. 10 Penggaris	32
Gambar 3. 11 Lem dan Lem Plester.....	32
Gambar 3. 12 Kertas	33
Gambar 3. 13 Botol kaca & Botol Plastik.....	34
Gambar 3. 14 Toples Plastik	34
Gambar 3. 15 Proses Sketsa “Banaspati Obat Nyamuk”	36
Gambar 3. 16 Proses Scan Sketsa	36
Gambar 3. 17 Proses digital painting karya “Banaspati Obat Nyamuk”	37
Gambar 3. 18 Pengaplikasian Karya Ke Folding.....	37
Gambar 3. 19 Hasil Karya Yang Telah Dicitak	39

Gambar 3. 20 Proses Pemotongan Pola Pada Karya.....	40
Gambar 3. 21 Proses Penyatuan Pola.....	41
Gambar 3. 22 Hasil Akhir Karya	41
Gambar 3. 23 Proses Pemotongan Kertas	42
Gambar 3. 24 Proses Penempelan Karya Pada Objek Toples.....	43
Gambar 3. 25 Hasil Akhir Karya Pada Objek Toples.....	43



DAFTAR GAMBAR KARYA

Gambar 4. 1 Kemas Febrian P. KUYANG ASAM LAMBUNG	46
Gambar 4. 2 Kemas Febrian P. BANASPATI OBAT NYAMUK	48
Gambar 4. 3 Kemas Febrian P. SUSTER NGESOT BALSEM OTOT	49
Gambar 4. 4 Kemas Febrian P. SHAMPO KUNTILANAK	50
Gambar 4. 5 Kemas Febrian P. KONDOM SUNDEL BOLONG	52
Gambar 4. 6 Kemas Febrian P. MINYAX WEWE	54
Gambar 4. 7 Kemas Febrian P. ROKOK POCONG SIGARET KRETEK	56
Gambar 4. 8 Kemas Febrian P. TUYUL JAMU ANAK PINTAR	58
Gambar 4. 9 Kemas Febrian P. NYI YUNI PERMEN SILUMAN ULAR	60
Gambar 4. 10 Kemas Febrian P. POCONG PENYEDAP RASA	61
Gambar 4. 11 Kemas Febrian P. SABUN SUNDEL BOLONG	63
Gambar 4. 12 Kemas Febrian P. BERMAIN BERSAMA KUYANG	64
Gambar 4. 13 Kemas Febrian P. MINYAK JENGGOT GENDERUWO	66
Gambar 4. 14 Kemas Febrian P. OBAT PELANGSING CAP BUTO IJO	67
Gambar 4. 15 Kemas Febrian P. KERETO JOWO TERBANG	69

DAFTAR LAMPIRAN

A.	Data diri mahasiswa.....	76
B.	Pendidikan	76
C.	Riwayat Pemeran.....	77
D.	Display Karya	78
E.	Foto Situasi Pameran.....	79
F.	Poster Pameran	80
G.	Katalog.....	81



ABSTRAK

Dalam laporan Tugas Akhir ini, penulis berusaha untuk menggambarkan mitos hantu Indonesia melalui perspektif yang berbeda. Apropriasi digunakan sebagai jembatan untuk menampilkan sosok hantu secara lebih manusiawi dan dapat diterima. Pengalaman pribadi penulis dengan hantu Kuntilanak yang menakutkan menjadi dasar untuk merekonstruksi citra hantu tersebut dalam bentuk yang humoris dan tidak menyeramkan. Karya ini disajikan dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, yaitu kemasan produk dan poster iklan, untuk menyampaikan gagasan plesetan mitos hantu Indonesia. Proses kreatif ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis dalam memanfaatkan ruang dua dan tiga dimensi agar konsep karya dapat tersampaikan dengan baik.

Kata kunci : *Mitos, hantu, apropriasi, humor*



ABSTRACT

In this final assignment report, the author tries to describe the Indonesian ghost myth from a different perspective. Appropriation is used as a bridge to present ghost figures in a more humane and acceptable way. The author's personal experience with the frightening Kuntilanak ghost became the basis for reconstructing the image of the ghost in a humorous and non-creepy form. This work is presented in two-dimensional and three-dimensional form, namely product packaging and advertising posters to convey the idea of a play on Indonesian ghost myths. This creative process is a challenge for writers in utilizing two-dimensional and three-dimensional space so that the concept of the work can be conveyed well.

.Keywords: *Myth, ghost, appropriation, humor*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Malam 1 suro sekitar 5 tahun lalu saat perjalanan pulang berkumpul dengan teman, untuk pertama kalinya penulis melihat sosok yang sering disebut masyarakat sebagai "kuntilanak" sosok hantu wanita berambut panjang, berbaju putih, tanpa wajah dalam keadaan melayang disamping semak-semak kuburan saat penulis melewati jalan tersebut menggunakan mobil. Rasa terkejut, takut dan adrenalin yang memuncak bercampur aduk pada saat itu. Penulis menatap tajam dari bangku penumpang ke arah sosok hantu tersebut dengan penuh rasa penasaran. Dengan jarak yang sangat dekat terlihat sosok hantu tersebut dengan sangat jelas. Sepanjang jalan pulang, kejadian itu mengganggu pikiran, membuat muncul banyak pertanyaan yang membuat penasaran dengan sosok hantu-hantu lain yang selama ini hanya sering diketahui melalui cerita maupun video.

Sosok hantu secara umum adalah arwah yang meninggalkan badan karena kematian. Seseorang yang telah tiada belum tentu disebut hantu karena definisi hantu sendiri memiliki arti "arwah yang tidak tenang". Menurut KBBI hantu adalah roh jahat yang dianggap terdapat di tempat-tempat tertentu. Di dalam kitab suci umat Islam juga ditegaskan bahwa:

"Al-Qur'an telah menjelaskan bahwa Allah telah menciptakan alam raya ini sebagai bukti kebesaran-Nya. Alam raya ini ditempati oleh berbagai makhluk ciptaan-Nya, baik makhluk yang berjasad maupun makhluk halus, makhluk yang berakal, makhluk hewani, nabati dan lain sebagainya. Jin dan manusia diciptakan Allah dengan misi penghambaan dan beribadah kepada Allah (QS. Al-Zariyat: 56)".

Melalui ayat inilah adanya makhluk selain manusia yang hidup berdampingan di alam semesta ini dapat dipercayai manusia.

Indonesia merupakan negara dengan berbagai macam suku dan budaya. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas hantu masing-masing, namun ada juga yang mempercayai dan tidak mempercayai keberadaan sosok hantu, semua kembali ke individu masing-masing. Bagi orang tertentu, hantu bisa mendatangkan keuntungan, dan bagi sebagian orang yang tidak mempercayainya hantu dianggap

sebagai makhluk yang mengganggu dan menyeramkan. Dari sekian banyak hantu di Indonesia, dapat dikelompokkan menjadi dua jenis hantu, yaitu hantu yang mencelakakan, dan hantu yang memberi keuntungan bagi manusia.

Di Indonesia, hantu memiliki beberapa wujud dan sebutan seperti, Pocong, Kuntilanak, Tuyul, Kuyang dan sebagainya. Hantu-hantu tersebut memiliki ciri khas dan daya tarik tersendiri dari segi bentuk dan penyebutan, antara lain Pocong, hantu yang terbungkus kain kafan, Kuyang, hantu kepala tanpa badan dengan organ dalam yang terburai Tuyul, hantu anak kecil yang hanya mengenakan celana dalam, kebiasaannya sering mencuri uang. Keunikan ini yang membuat hantu Indonesia berbeda dengan hantu di negara lain.

Ketakutan yang muncul pada saat penulis melihat hantu seakan hilang setelah mengetahui keunikan bentuk dan kisah dibalik hantu-hantu tersebut. Secara bentuk visual dan kisah inilah keanekaragaman hantu Indonesia dapat diangkat menjadi sebuah karya seni yang dibalut dengan lelucon yang dapat dinikmati banyak orang, dan hantu Indonesia tidak hanya menjadi sebuah cerita horor belaka namun bisa menjadi sebuah karya seni yang dapat diapresiasi dari sudut pandang yang berbeda dari biasanya.

Di era modern seperti saat ini, hantu juga tidak luput dari perkembangan teknologi. Hantu sering dijadikan konten video untuk menarik pengikut serta mencari keuntungan. Banyak sekali saluran Youtube yang membahas cerita hantu sebagai konten utama di setiap videonya, kenyataannya ada juga yang menipu *subscriber* nya dengan menggunakan hantu palsu atau berpura-pura kerasukan untuk menarik banyak *subscriber*. Hal ini sering membuat masyarakat skeptis dengan adanya sosok hantu. Di era saat ini, banyak masyarakat yang lebih terbuka dengan hal-hal tersebut. Hantu dianggap juga sebagai fenomena sains yang dapat dibuktikan dengan ilmu fisika, kenyataannya hantu memang benar adanya namun hanya orang-orang tertentu yang dapat merasakan keberadaannya.

Hantu sering juga dijadikan bahan untuk menakut-nakuti anak kecil ketika orang tua mengingatkan anaknya untuk segera pulang jika waktu sudah mendekati malam. Hal ini terjadi turun-temurun dan banyak cerita rakyat di masyarakat yang menjadikan hantu sebagai tokoh utamanya, seperti contohnya Wewe Gombel yaitu hantu wanita yang sering menculik anak kecil di waktu petang tiba. Cerita hantu ini

diperkuat dengan terjadinya sebuah kejadian yang belum tentu benar adanya, namun juga dapat dipastikan jika itu pernah terjadi. Adapun kasus anak kecil di Depok pada 17 November 2021, yang hilang dan diduga diculik Wewe Gombel, singkat cerita si anak sedang berdiri menghadap rumah kosong pada waktu magrib setelah itu menghilang secara misterius. Pihak keluarga berusaha mencari dan memasuki rumah kosong bahkan melapor ke tim SAR tetapi pencarian tidak membuahkan hasil, kemudian keluarga berusaha untuk mendatangi seorang ustadz, keluarga diminta untuk melakukan sholat ghaib, dan terjawab bahwa anak tersebut dibawa makhluk halus yaitu Wewe Gombel. Selang beberapa waktu, anak kecil tersebut ditemukan di sekitar empang tetangga dengan keadaan lemas. (<https://news.detik.com/>, Depok Minggu 21 November 2021).

Cerita-cerita seperti ini yang membentuk *mindset* bahwa hantu itu sosok yang menyeramkan yang menjadikan masyarakat Indonesia ada yang tidak percaya karena tidak masuk akal. Dalam layanan jasa kesehatan secara *online* melalui halodoc dijelaskan bahwa manusia memiliki perasaan takut dan senang yang diproduksi dari hormon yang disebut epinefrin, hormon ini diproduksi oleh kelenjar adrenal dan otak. (<https://www.halodoc.com/> ditinjau dr. Rizal Fadli, 29 Agustus 2022). Tubuh melepaskan hormon ini saat merasa stres, tertekan, takut, senang, atau berada dalam situasi yang menegangkan dan berbahaya oleh karena itu perasaan takut dan senang yang ingin penulis sampaikan melalui karya melatar belakangi “Apropriasi Mitos Hantu Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, maka terdapat beberapa rumusan penciptaan di antaranya:

1. Bagaimana mitos hantu Indonesia bisa dijadikan sebagai ide dalam membuat karya seni grafis?
2. Bagaimana mitos hantu Indonesia divisualisasikan ke dalam karya?

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan :

- a. Memperkenalkan mitos hantu Indonesia dengan media karya seni grafis melalui sudut pandang apropriasi.
- b. Mengenal sosok hantu di Indonesia yang tidak banyak diketahui masyarakat melalui visual yang berbeda.
- c. Sebagai sarana untuk mengekspresikan kegelisahan tentang hantu Indonesia yang selalu dianggap menyeramkan.

2. Manfaat :

- a. Memberikan pengetahuan tentang mitos hantu di Indonesia yang sangat beragam dibalik cerita mitos hantu tersebut.
- b. Memberikan ruang untuk cerita hantu di Indonesia dapat diapresiasi sebagai karya seni grafis.
- c. Dapat memperdalam dan mengetahui asal mula hantu di Indonesia dari sudut pandang yang berbeda.

D. Makna Judul

Judul yang penulis pilih dalam Tugas Akhir ini adalah “Apropriasi Mitos Hantu Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” agar tidak terjadi salah tafsir, maka terdapat beberapa makna kata yang terdapat di dalam judul tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Apropriasi

Apropriasi dalam seni visual berarti mengadopsi, meminjam, mendaur ulang sebuah aspek atau sampel atau seluruh budaya visual buatan manusia (Susanto, 2011:27).

2. Mitos

Mitos adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa tersebut mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara ghaib.

(<https://kbbi.web.id/mitos>)

3. Hantu

Hantu adalah roh jahat (yang dianggap terdapat di tempat-tempat tertentu).

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hantu>)

4. Ide

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran, gagasan, cita-cita.

(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ide>)

5. Penciptaan

Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan kesatuan dari unsur-unsur seni yang terjadi secara terencana dan itu merupakan hasil paduan dari perasaan dengan pikiran (Siti Aesjah, 2000).

6. Seni grafis

Dalam pengertian umumnya, istilah seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing* atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan *print making* (cetak-mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak (Marianto, 1988:15).

Berdasarkan pemaparan diatas, makna dari judul “Apropriasi Mitos Hantu Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” adalah memvisualisasikan cerita hantu Indonesia dengan sudut pandang apropriasi dalam bentuk humor plesetan ke dalam karya seni grafis dalam bentuk produk sehari-hari.