

**MUTANT LAND**



**TUGAS AKHIR KARYA SENI GRAFIS**

Oleh

**GDE KRISNA WIDIATHAMA**

**NIM 0211497021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**PROGRAM STUDI S1 SENI RUPA MURNI**

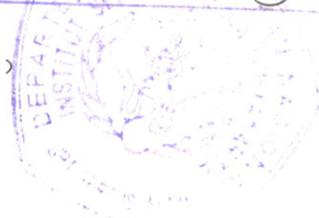
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2009**

MUTANT LAND

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3037/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	29-8-2009



**TUGAS AKHIR KARYA SENI GRAFIS**

Oleh

**GDE KRISNA WIDIATHAMA**

NIM 0211497021



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**PROGRAM STUDI S1 SENI RUPA MURNI**

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2009

# MUTANT LAND



Gde Krisna Widiathama

NIM 0211497021

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

2009

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

MUTANT LAND diajukan oleh Gde Krisna Widiathama, NIM 0211497021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Drs. Ag. Hartono, M.Sn  
Pembimbing I / Anggota



Drs. Andang Suprihadi P, M.Sn  
Pembimbing II / Anggota



Drs. Soewardi  
Cagnet / Anggota



Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum  
Ketua Jurusan Seni Murni / Ketua / Anggota



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. M. Agus Burhan, M.Hum  
NIP. : 196004081986011001

## KATA PENGANTAR

Dengan segala rahmat Pencipta Semesta Alam akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan ini sebagai pertanggungjawaban penulis dalam mata kuliah Tugas Akhir yang menjadi syarat untuk memperoleh gelar keserjanaan dalam Program Studi S-I Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan ini sudah semestinya tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dorongan dari beberapa pihak yang dengan suka rela dan kebaikannya, sehingga laporan ini dapat selesai tersusun. Oleh karenanya dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. AG Hartono, M.Sn, Selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali
2. Drs. Andang Suprihadi P, M.Sn, Selaku Dosen Pembimbing II.
3. Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum, Selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
4. Drs. M. Agus Burhan, M.Hum Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, PhD, Selaku Rektor ISI Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen Pengajar dan Karyawan di Lingkungan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

7. Ayahanda Putu Suarthama dan Ibunda tercinta FX Alice Diana Krisnawati (Alm.) yang dengan sabar menyemangati, mendidik, membesarkan tanpa lelah dan penuh kasih sayang.
8. Adik Ari Laksmi Widiathama yang senantiasa menyemangati.
9. Keluarga besar di Bali.
10. Timbul, Petek, Winarso dan Geng Mergangsang, Jono, Sulung, Ditprat atas *emergency support*-nya.
11. Wongky atas kopi pahit dan pengertiannya.
12. Sophie, Nero, Simon, dan Mia yang selalu menemani dan senantiasa menghibur.
13. Teman-teman seperjuangan angkatan 2002.
14. Teman-Teman Fakultas Seni Rupa.
15. Semua teman, pihak, kerabat yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 13 Juni 2009

Penulis

Gde Krisna Widiathama

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Judul .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi .....	vi
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Lampiran .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan manfaat.....	4
1. Tujuan.....	5
2. Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
<b>BAB II KONSEP.....</b>	<b>8</b>
A. Ide Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	10
C. Konsep Penyajian.....	16

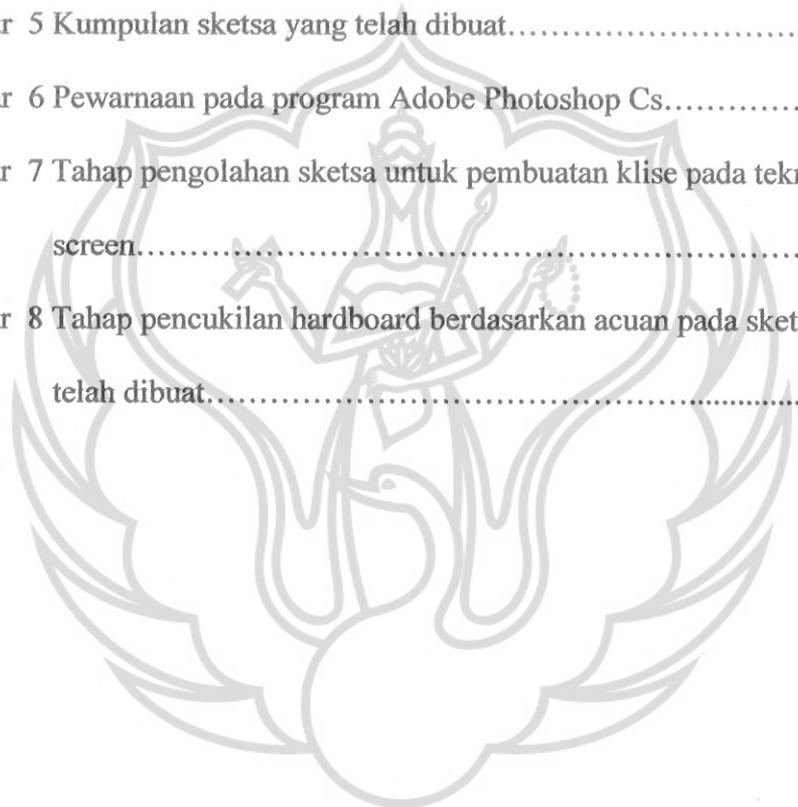
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	17
A. Bahan .....	18
B. Alat.....	19
C. Teknik.....	21
D. Tahap-tahap Perwujudan.....	22
 BAB IV TINJAUAN KARYA.....	 29
A. DIGITAL PRINT.....	30
Karya Grafis 1.....	31
Karya Grafis 2.....	33
Karya Grafis 3.....	34
Karya Grafis 4.....	35
Karya Grafis 5.....	36
Karya Grafis 6.....	37
Karya Grafis 7.....	38
Karya Grafis 8.....	39
B. SILK SCREEN.....	40
Karya Grafis 9.....	41
Karya Grafis 10.....	42
Karya Grafis 11.....	43
Karya Grafis 12.....	44
C. HARDBOARD CUT.....	45
Karya Grafis 13.....	46
Karya Grafis 14.....	47
Karya Grafis 15.....	48
Karya Grafis 16.....	49
Karya Grafis 17.....	50
Karya Grafis 18.....	51
Karya Grafis 19.....	52

Karya Grafis 20.....	53
BAB V PENUTUP.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	57
A. Foto Acuan Karya.....	58
B. Foto Diri Dan Biodata.....	59
C. Foto Poster Pameran.....	64
D. Foto Situasi Pameran.....	65
E. Katalogus.....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Astro Boy.....	12
Gambar 2 Mickey Mouse.....	13
Gambar 3 Karya penulis, Scat Love Among Us.....	14
Gambar 4 Menggambar sketsa .....	23
Gambar 5 Kumpulan sketsa yang telah dibuat.....	24
Gambar 6 Pewarnaan pada program Adobe Photoshop Cs.....	25
Gambar 7 Tahap pengolahan sketsa untuk pembuatan klise pada teknik silk screen.....	26
Gambar 8 Tahap pencukilan hardboard berdasarkan acuan pada sketsa yang telah dibuat.....	26



## DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 9 Foto Acuan karya.....	64
Gambar 10 Foto Diri dan Biodata.....	68
Gambar 11 Foto Poster Pameran.....	72
Gambar 12 Foto Situasi Pameran.....	73
Gambar 13 Katalogus.....	74



## BAB I

### PENDAHULUAN



#### A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia adalah makhluk individu dan sekaligus sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk individu, manusia menjadi subjek yang mempunyai kebebasan mengemukakan pikiran dan kreatifitasnya. Namun dalam menjalani kehidupannya manusia tidak mungkin lepas dari pengaruh lingkungannya. Dengan demikian, segala peristiwa dan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya akan berpengaruh terhadap pikiran dan perasaan manusia. Manusia modern tak bisa hidup tanpa media massa, baik itu media cetak ataupun media elektronik. Media massa telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia.

Saat ini keberadaan media massa terutama televisi telah memberikan banyak pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Ratusan program acara disaksikan jutaan pemirsa di seluruh dunia tiap harinya. Salah satu program acara yang menarik minat pemirsa dari segala kalangan adalah tayangan kartun/animasi. Dengan kemasan yang menarik, tayangan tersebut menampilkan tokoh-tokoh imajinatif dengan kelucuan-kelucuan mereka yang menghibur dan mudah dicerna, meskipun kadang terlihat absurd. Kemunculan tokoh-tokoh ini menjadi panutan baru bagi pemirsanya. Terutama bagi anak-anak, tokoh-tokoh kartun yang bersifat fantasi dan jauh dari realitas sebenarnya telah menjadi semacam idola bagi

mereka. Contohnya pada booming serial kartun *Spongebob Squarepants* beberapa waktu yang lalu, dapat terlihat kemunculan “idola” baru ini dimana-mana. Tokoh ini dapat terlihat pada boneka, baju kaos, tas, perlengkapan makan, perlengkapan sekolah dan macam-macam produk yang membanjiri pusat-pusat perbelanjaan dan toko mainan di kota-kota besar maupun di kampung-kampung. Namun, hal tersebut tidak bertahan lama. Dengan cepat trend *Spongebob Squarepants* digantikan dengan trend serial kartun *Avatar*, kemudian *Naruto* dan lain-lain. Tiap-tiap stasiun televisi seakan-akan berlomba-lomba untuk menghadirkan tokoh-tokoh baru melalui serial animasi yang ditayangkan. Secara tidak langsung, media massa memaksa masyarakat mengkonsumsi figur-figur rekaan tersebut untuk masuk ke dalam kehidupannya<sup>1</sup>.

Dalam dunia kartun populer, tokoh-tokoh yang ditampilkan memiliki kesamaan ciri antara lain, lucu, imut, bahagia, menyenangkan, dan baik hati. Hal tersebut tidaklah mengherankan dikarenakan kartun-kartun tersebut memiliki tujuan untuk memikat pemirsa yang sebagian besar anak-anak. Untuk meyakinkan para orang tua agar memberikan kepercayaan kartun-kartun tersebut menjadi hiburan untuk anak-anak mereka, para produsen dalam industri kartun memasukkan pesan-pesan moral dalam film atau komik yang mereka buat. Hal tersebut membuat kepopuleran kartun menjadi semakin meningkat. Tak heran sampai menginjak masa dewasa, anak-anak tersebut masih tetap menyimpan memori masa kecil mereka dengan dunia kartun tersebut.

---

<sup>1</sup> Susan McNeill, *Virtual Idol in Our Popular World* (Boston : Laguna Press, 1998), p 12

Seorang seniman di dalam menuangkan segala gejolak perasaannya ke dalam suatu karya tidak akan pernah kehilangan sumber-sumber ide yang dapat mengilhaminya. Selama hidupnya seniman juga mengalami ketertarikan terhadap tayangan-tayangan kartun di televisi. Tidak hanya melalui media elektronik, media cetak seperti komik dan majalah tidak lepas dari kemunculan tokoh-tokoh kartun yang digemari oleh penulis maupun masyarakat pada umumnya. Namun seiring dengan bertambahnya usia, kegemaran penulis dalam mengkonsumsi kebudayaan kartun tersebut sedikit mengalami perubahan. Penulis yang mulai menyukai film - film horror dan *gore* semenjak masa remajanya beralih menggemari bentuk - bentuk kartun yang ganjil, menyeramkan bahkan sadis. Cerita - cerita kartun yang diperuntukkan untuk pemirsa dewasa tersebut memiliki tokoh - tokoh yang tidak kalah unik dengan kartun anak-anak pada umumnya. Namun perbedaannya dapat dilihat dari tema cerita dan sifat - sifat tokohnya yang berlawanan dari kartun yang biasa ditampilkan di televisi dan buku - buku komik pada umumnya. Tokoh-tokoh tersebut jahat, tidak menyenangkan, terkadang digambarkan menjijikkan, dan tidak mencerminkan moral dalam perbuatannya. Karena memiliki muatan negatif, kartun - kartun tersebut tidak memiliki jalur peredaran sebebaskan kartun-kartun populer untuk anak - anak. Hal tersebut membuat kartun-kartun berkategori dewasa tersebut memiliki nilai kelangkaan yang tinggi. Nilai kelangkaan tersebut memicu kolektor -kolektor kartun jenis ini untuk mendapatkannya sebagai bagian dari koleksi mereka.

Terkait dengan pengalaman dan pengamatan pada dunia kartun pada masa hidupnya, serta kegemaran penulis terhadap hal-hal yang ganjil dan

menyeramkan, timbul keinginan untuk memunculkan kembali tokoh-tokoh karakter kartun populer dengan visual yang berbeda. Visual yang menyerupai makhluk-makhluk hasil mutasi tersebut akan diwujudkan berdasarkan imajinasi dan proses kreatif penulis, tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

#### A. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimanakah permasalahan bentuk tokoh kartun populer tersebut dapat dijadikan *subject matter* dalam penciptaan karya seni rupa?
2. Bagaimanakah bentuk-bentuk figur mutan rekaan menurut interpretasi saya sebagai ide bentuk dalam penciptaan karya seni rupa?
3. Bagaimana permasalahan di atas di visualisasikan dalam sebuah karya seni grafis?

#### B. Tujuan dan Manfaat

Seorang seniman pasti memiliki harapan dari karya-karya yang di ciptakan bisa menyampaikan pesan dan makna bagi masyarakat, terutama untuk memperkaya apresiasi masyarakat tentang nilai-nilai yang terkandung dalam pesan gambar dan kata-kata. Dalam berkarya Seni Grafis penulis berharap

karyanya juga memiliki tujuan, manfaat dan mampu menggugah hati bagi diri sendiri ataupun penikmat seni serta khalayak umum.

## 1. Tujuan

- a. Menawarkan sudut pandang baru dalam pengemasan karya seni grafis yang berbeda dari teknik seni grafis konvensional.
- b. Mempresentasikan figur-figur baru ciptaan penulis yang terinspirasi dari karakter-karakter tokoh pada kartun populer sebagai gagasan penciptaan karya seni grafis.
- c. Memadukan disiplin seni murni dengan unsur-unsur yang terdapat pada kebudayaan populer.

## 2. Manfaat

- a. Memasyarakatkan *digital print* sebagai salah satu bentuk seni cetak diluar seni grafis konvensional, beserta penyajiannya yang berbeda dengan seni grafis pada umumnya.
- b. Sebagai upaya memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana S1 di bidang Seni Murni.

#### D. Makna Judul

Sebelumnya dilakukan penegasan judul untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul tugas akhir

#### “ **Mutant Land** “

Dikarenakan memakai bahasa Inggris maka untuk menghindari salah pengertian mengenai batasan-batasan istilah yang digunakan, penulis akan menjelaskan arti kata dari judul yang diajukan :

1. **Mutant** : mutan / makhluk yang mengalami mutasi atau perubahan bentuk.<sup>2</sup>
2. **Land** : tanah / negeri.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengertian dan batasan kata-kata di atas, yang dimaksud dengan judul “ *Mutant Land* “ adalah negeri para mutan. Suatu dunia situasi yang akan dibangun penulis dengan mengandalkan imajinasi untuk menempatkan figur-figur rekaan yang terinspirasi dari bentuk-bentuk karakter kartun populer. Kata *mutant* pada “ *Mutant Land* “ mengacu pada figur-figur rekaan yang dihasilkan melalui perubahan-perubahan bentuk tokoh-tokoh karakter populer pada film-film kartun dan komik. Istilah *mutant* juga biasa digunakan pada buku-buku komik dan fiksi ilmiah. Pada kebudayaan populer, istilah ini tidak semata-mata mengacu pada bentuk perubahan secara biologis pada makhluk hidup namun lebih kepada

---

<sup>2</sup> Kamisa, *Kamus Pintar Bahasa Inggris*, ( Surabaya: Yayasan Panti Asuhan Amanah, 1996 ), h.268.

<sup>3</sup> Ibid, h.250

perubahan bentuk yang menyeramkan dan absurd. Atau dapat juga mengacu kepada kemampuan istimewa yang dimiliki tokoh-tokoh pada komik dan film-film superhero<sup>4</sup>. Figur-figur ganjil tersebut akan ditempatkan penulis pada suatu bentuk dunia imajinatif. Dunia dimana mereka hidup dan berinteraksi satu sama lain. Dengan mengandalkan imajinasi dan referensi dari dunia kartun populer, penulis berkeinginan untuk mengangkat bentuk tokoh-tokoh hasil mutasi dari karakter-karakter kartun dan komik sebagai ide penciptaan seni grafis.



---

<sup>4</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Mutant\\_\(fictional\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Mutant_(fictional))