

# **PARODI PERTEMANAN**



**KARYA SENI**  
**Sigit Haryadi**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**  
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2006**

INV.	2766/ H/S/09	
KLAS		
TERIMA	11-04-2009	TTD.

## PARODI PERTEMANAN



KARYA SENI  
Sigit Haryadi

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2006**

## PARODI PERTEMANAN



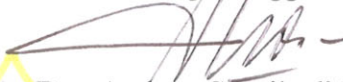
Sigit Haryadi  
NIM 0011391021

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  
2006

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

**PARODI PERTEMANAN** diajukan oleh Sigit Haryadi, NIM 0011391021, 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 07 Agustus 2006 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.  
NIP 131475706

Pembimbing II/Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.S.  
NIP 131567132

Cognate/Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.  
NIP 130521132

Ketua Program Studi Strata-1  
Seni Rupa Murni/Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.  
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.S.  
NIP 131567132





---

*Sebuah dedikasi untuk Bapak di surga  
...dan telah kulanjutkan estafetmu hingga pada akhirnya.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, **Rabb** semesta alam, atas segala rahmat dan berkat-Nya, hingga laporan Tugas Akhir Karya Seni Grafis ini dapat terwujud dengan baik. Dengan adanya konsep tertulis yang menyertai karya Tugas Akhir Seni Grafis ini, diharapkan dapat memberikan sebuah pertanggungjawaban terhadap karya-karya yang saya buat.

Karya Tugas Akhir Seni Grafis ini dapat terwujud dengan baik atas dukungan, motivasi, bantuan, arahan, bimbingan, kritik dan saran, semangat, cinta, dan dedikasi dari segenap pihak terkasih, untuk itu saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P., M.S., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Ag. Hartono, M.S., selaku Dosen Pembimbing II/ Ketua Jurusan Seni Murni.
3. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum., selaku *Cognate*.
4. Drs. Dendi Suwandi, M. S., selaku Ketua Program Studi Seni Murni.
5. Ichwan Noor, S. Sn., selaku Dosen Wali.
6. Drs. Sukarman, M. S., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
7. Segenap Dosen di lingkungan Fakultas Seni Rupa, terkecuali Suhadi.
8. Segenap karyawan dan Tenaga Strategis di lingkungan Fakultas Seni Rupa.
9. Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta beserta Staf.
10. **Perempuan-perempuanku, Iyo, Mimi, Zaza, cinta kasih dan kesabaran kalian yang selalu terus membuatku hidup.**
11. **Ibunda** tercinta atas kasih dan do'a yang tak pernah habis. **Bapak** di Surga atas darah yang membuatku melanjutkan estafetmu hingga pada akhirnya. **Tulang** dan **Nantulang** terima kasih telah menjadi mertua paling asik sedunia. **Kelik & Erli** sekeluarga dan mbak **Lisa & mas Rudi** sekeluarga atas dukungan curhat dompetnya, de' **Dayat** yang membuat aku selalu bangga punya adik kamu, bang **Fafa** kapan

*nyusul*, kak **Riri & Ipul** sekeluarga. Keluarga besar di Lampung, Jakarta, dan Yogyakarta.

12. Kawan-kawan sepermainan : Ucok, Indra si *Designer* bercahaya, Cliff, mbah Wongso, Uphe & Ari, Pii *nggilani*, Ayiek, Agus, Popot, Mpok, Andregarret, Ican alm, Heri kecil, Slatem, Koko, Dony Bali, Ipo bulu *synthetic*, **pak Sukri** dan **Heri koprol** atas *influence* yang sungguh hebat, Sinyo juragan proyek, mas Boy, Panji, Kris, Kum-kum, *The Krasak's*, Michelle, Takako, Hanna, Elfira, Mar, Roberto, Mr. Jim, Hans, Sisil, Merry, Ndut & Windy, Codet & Doris, Pebrot & Pane, Dasum & Astrid, Komandan & Ira. **The Ganas** : Andre tatu, Fuckintebe, Amingrul, Verry retro, Oplox Sucahyo, Maru, Ikoenradjati, mamah Indah & papah Tito, Andi BE, Ketchup, Ateng, Daniel dasun, Yoga Bali, si Nur, om Trompul, Krisalamualaikum, si Al, Sudavid Nomore, Pyo, Bazuki, si Pur, Hizkia, si Bung, li', Agung, Topik, Ridwan. Perempuan-perempuan tempatku hinggap di waktu lalu : Diana, Anis, Mpok, Dhidy, Destianshinta, maaf ya pemenangnya ternyata si Butet. Bowo Rawamangun, mas Bambang toko, Bayu, Anto Bangka, Moko, Feri *un valid*, Andang, Fajar wooyo, Fajar sidat, mas Samuel Indratma, Lehan, Otong & Kiki sekeluarga, tante Nana & Kasino, rumah mbah Putri dan Bude Kecikan, kamar kost bu Samsi Taman Siswa, kamar kost pak Haryadi Bugisan, kamar kost Ibu-nya Yuli Sewon, paviliun pak Pardi Timuran, kamar kost mas Pur Saman, kontrakan bu Budi Saman, bang Nyamin, bang Iman, Tony Q, Teti Kadi, Lilis Suryani, Asturd Gilbert, Gwen, Alannis, Marley, Bjork, Asia Carrera, Mario Puzzo, Golagong, Old Shaterhand, *all Punker's in the steet*.
13. Tumor Ganas, Bapakku Gondrong, Bentara Budaya, Grafis Minggiran, Seni Rupa Rawamangun, KGB, Grafmurder, Pisang Seger, Kukuruyug, Bocor Alus, *Synthetic Chaos Area*, *Dutch Café*, Deket Rumah, LSM, Studio *Sreen*, Studio Etsa gempu gila, Pojok, Caping, TP, tembok-tembok kosong, Ramones, Rancid, Exploited, Sex Pistols,

Nofx, Sonic Youth, Cake, The Way Side, Dasar Gila, Frozen, Black Boot, Koesplus, Gestapu, Congyos, insomnianya Swaragama, gerbong-gerbong bau yang selalu menyenangkan, om Satpam & Polsus K.A Jatinegara, Cirebon dan Kertosono *awas kalo nangkep* lagi, pak Polisi yang gebug aku *kalo brani tak bilangin temenku* yang Komandan Tentara *sukuri lho*, dan kepada para aparat yang tampan-tampan, *wow...kalian sungguh-sungguh macho*.

14. *Thank's to special stuff* : Heri koprol dengan pinjaman komputer yang sungguh hebat, **Indro Bercahaya** untuk Katalog dan Posternya, **Verry Retro** dan **Andi BE** dengan *printernya*, **Amingrul** dan **Ikoenradjati** untuk kamera digital yang cukup tampan, **Maru** untuk bingkainya, mas **Udin** broker gudang, mas **Bambang Toko** untuk kertas *importnya*, **Ipo** untuk kamus besarnya, **Angga** untuk dasinya, UPT **Bonita**, UPT **Dani** mati rasa, *"kapan ya aku bisa kaya dan nggak perlu ngerepotin kalian semua, hahaha !!"*.
15. Dan semua yang tak bisa disebut satu-persatu, berjuta kasih untuk pertemanan kalian.

Sebagai sebuah konsep tertulis yang menyertai karya Tugas Akhir Seni Grafis, sudah barang tentu akan terdapat kelebihan dan kekurangan, untuk itu demi kemajuan, saya mengharapkan adanya masukan yang membangun dan dapat membawa kearah yang lebih baik.

Pada akhirnya, semoga Tuhan Yang Maha Grafis selalu memberkati kita dengan segala rahmat-Nya. Terima kasih.

Penulis,

**Sigit Haryadi**



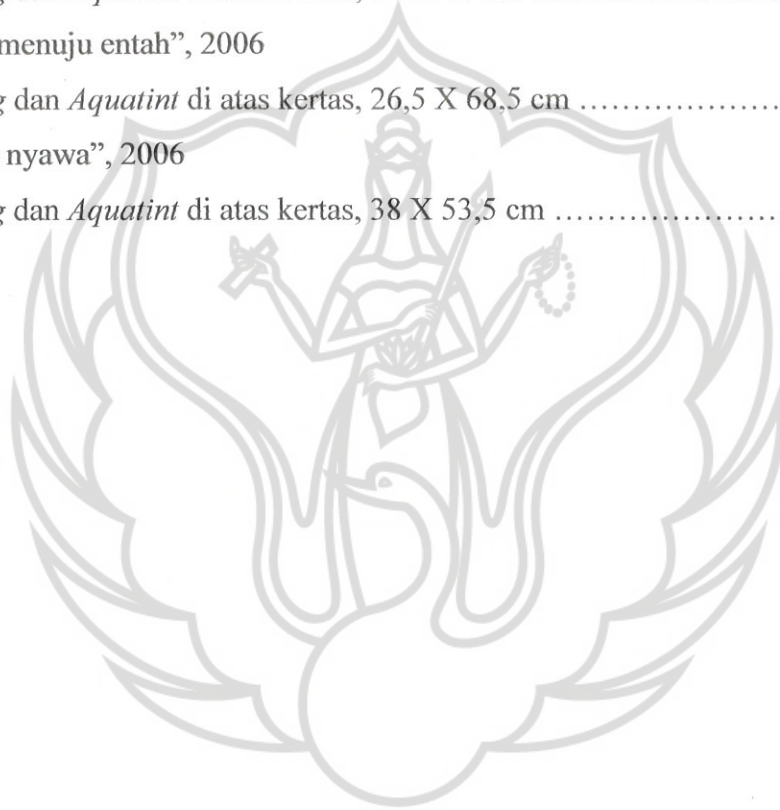
## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1 .....	i
Halaman Judul ke-2 .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR KARYA .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Makna Judul .....	2
B. Latar Belakang ide .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
BAB II. GAGASAN PENCIPTAAN .....	7
A. Ide Penciptaan .....	7
B. Perwujudan .....	10
BAB III. PROSES PERWUJUDAN .....	13
A. Teknik, Alat dan Bahan .....	13
B. Tahapan Perwujudan .....	15
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	21
BAB V. PENUTUP .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN .....	67
A. Foto Diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa .....	68
B. Foto Karya Acuan .....	72
C. Foto Poster Pameran .....	75
D. Foto Situasi Pameran .....	77
E. Katalog Pameran .....	78

## DAFTAR KARYA

1. “Mau nggak mau giliranmu”, 2003 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 33 X 45cm .....	23
2. “Wahai kebenaran, kau datang di waktu dan tempat yang salah”, 2003 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 21 X 41 cm .....	25
3. “Ucapkan selamat malam”, 2004 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 27 X 35 cm .....	27
4. “Jaran-jaranan”, 2004 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 14 X 21 cm .....	29
5. “Sungguh menyenangkan”, 2004 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 23,5 X 35,5 cm .....	31
6. “Tak harus disatukan”, 2005 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 27,5 X 31,5 cm .....	33
7. “Abu-abu nggak pernah salah”, 2005 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 23,5 X 30 cm .....	35
8. “Sembunyi dimanakah engkau wahai kebebalaan”, 2005 <i>Etching</i> di atas kertas, 27 X 35,5 cm .....	37
9. “Kibarkan bendera perang”, 2005 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 14,5 X 21 cm .....	39
10. “Laki-lakikah aku”, 2005 <i>Etching</i> di atas kertas, 21 X 29 cm .....	41
11. “Setelah sekian lama”, 2006 <i>Etching</i> di atas kertas, 21 X 40 cm .....	43
12. “Mustinya jangan cuma diam”, 2006 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 47,5 X 75 cm .....	45
13. “Berbagi itu menyebarkan”, 2006 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 48 X 75,5 cm .....	47
14. “Benalu tak produktif #1”, 2006 <i>Etching</i> dan <i>Aquatint</i> di atas kertas, 25 X 34 cm .....	49

15. “Benalu tak produktif #2”, 2006	
<i>Etching dan Aquatint</i> di atas kertas, 22,5 X 34 cm .....	51
16. “Benalu tak produktif #3, 2006	
<i>Etching dan Aquatint</i> di atas kertas, 25 X 34,5 cm .....	53
17. “Temanku seorang pengantar paket no. 13”, 2006	
<i>Etching dan Aquatint</i> di atas kertas, 21,5X 36 cm .....	55
18. “Jaring sapa pertemanan”, 2006	
<i>Etching dan Aquatint</i> di atas kertas, 14 X 41 cm .....	57
19. “Pergi menuju entah”, 2006	
<i>Etching dan Aquatint</i> di atas kertas, 26,5 X 68,5 cm .....	59
20. “Utang nyawa”, 2006	
<i>Etching dan Aquatint</i> di atas kertas, 38 X 53,5 cm .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa .....	68
2. Foto Karya Acuan .....	72
3. Foto Poster Pameran .....	75
4. Foto Situasi Pameran .....	76
5. Katalog Pameran .....	77



## BAB I

### PENDAHULUAN



Kehidupan bermasyarakat, dalam lingkungan pertemanan dan kehidupan individu seseorang, sering kali banyak memberi inspirasi bagi setiap seniman dalam proses berkesenian dan membuat sebuah karya seni.

Pada kenyataannya kehidupan manusia dengan segala ruang lingkup dan peradabannya selalu mengalami perubahan dan perkembangan dari satu tahap ketahap berikutnya. Dengan demikian, perubahan-perubahan dalam diri manusiapun terjadi sejalan dengan perkembangan peradaban tersebut.

Lebih lanjut dijelaskan oleh **Soejono Soemargono**, mengutip dari pendapat **Louis O. Kattsoff**, bahwa :

...manusia ditentukan oleh alam sekitarnya, dan apabila alam sekitarnya berubah, maka tingkah laku manusia (yang merupakan hakikat manusia) juga akan mengalami perubahan. Manusia mengubah sejarah dan teknologinya, bahkan dengan itu ia juga mengubah dirinya sendiri.<sup>1</sup>

Akibatnya dalam kehidupan manusia terjadi perubahan-perubahan yang menyebabkan berbagai masalah baru dalam kehidupan bermasyarakat. Masalah yang muncul akan semakin kompleks, dan jika terdistorsi dapat memicu hal-hal negatif sebagai sisi buruk sikap dan tingkah laku manusia.

Demikian halnya dalam pertemanan, gesekan antar individu seringkali menimbulkan permasalahan-permasalahan yang dapat memicu permusuhan bahkan kejahatan. Perbedaan pendapat, kerasnya sikap, konflik finansial, bahkan

---

<sup>1</sup> Soejono Soemargono, *Pengantar Filsafat*, Tiara Wacana, Yogyakarta, 1992, hal. 417

hal-hal ringan yang tak masuk akal pun kerap kali menjadi sebab terjadinya sebuah kesenjangan hubungan pertemanan, dan tak jarang berujung pada permusuhan.

Mensikapi hal tersebut, penulis memandang perlu untuk mengangkat tema tentang dunia pertemanan sebagai latar belakang dari cerita visual yang akan dipersembahkan dalam karya tugas akhir Seni Grafis, sedangkan judul yang dirasa tepat untuk mewakili persoalan tersebut adalah: Parodi Pertemanan.

#### A. Makna Judul

“Parodi Pertemanan”, memiliki beberapa pengertian yang perlu diuraikan lebih lanjut. Untuk mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam mengartikan judul tersebut, maka penulis memandang perlu adanya batasan-batasan.

Parodi (adopsi dari bahasa Inggris “*parody*”) adalah suatu istilah ungkapan yang dipakai untuk mengemukakan sebuah ejekan, tiruan-tiruan yang tendensius berupa ejekan ataupun olok-olok terhadap suatu hal atau sebuah kondisi tertentu,<sup>2</sup> penerapannya sering kali melalui bahasa sindiran baik secara langsung atau melalui sebuah cerita (dalam sebuah pertunjukan, sastra, kartun) satir.<sup>3</sup> Dalam mengemukakan sebuah parodi biasanya dipilih bentuk, gaya, dan pengarang yang sudah dikenal.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Cornell University Press, Ithaca and London, PT Gramedia Jakarta, Cetakan XII, 1983, hal. 418

<sup>3</sup> Ensiklopedi Indonesia, *Edisi Khusus-III*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, hal. 1468

<sup>4</sup> Ensiklopedi Indonesia, *Edisi Khusus-V*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, hal. 2565

Sedangkan teman yang dimaksud disini adalah para sahabat, kawan, yang dalam proses berinteraksinya sering melakukan sesuatu secara bersama-sama.<sup>5</sup> Dari kebiasaan tersebutlah timbul ikatan emosional antar individu, ruang lingkungannya meliputi hal-hal yang saling bertalian, antara dibutuhkan-membutuhkan, suka-duka, sayang-benci, dan lain sebagainya. Perihal hubungan antara dua individu atau lebih dalam berteman sering disebut dengan istilah perkawanan atau persahabatan,<sup>6</sup> bahasa lain yang juga sering dipakai adalah pertemanan.

Dari uraian diatas maka judul tugas akhir karya Seni Grafis ini jika ditarik dalam satu benang merah adalah sebagai berikut :

Sebuah cerita tentang pertemanan yang dijabarkan melalui bahasa sindiran, mengenai hal-hal tidak menyenangkan yang terjadi dalam lingkup dunia pertemanan.

## **B. Latar Belakang Ide**

Kesenjangan dalam hubungan pertemanan sebagai akibat adanya perselisihan antar individu seringkali mewarnai dunia pertemanan, hal ini lumrah dan selalu terjadi. Adanya intensitas bertemu sebagai teman menjadikan masing-masing lebih mengenal karakter dan watak, saling berkaca dan menularkan pengaruh, baik sadar atau tidak menjadikan mereka sosok baru yang terus berubah seiring dengan umur pertemanannya.

---

<sup>5</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan kebudayaan, Balai Pustaka, Jakarta, Cetakan ke II, 1989, hal. 921

<sup>6</sup> *Ibid*, hal. 398

Menurut pendapat **N. Drijarkara** :

Bahwa manusia itu selalu hidup dan mengubah dirinya dalam arus situasi yang kongkrit. Dia tidak hanya berubah dari dalam, tetapi juga diubah oleh situasi itu. Namun dalam berubah-ubah ini, dia tetap sendiri. Manusia selalu terlibat dalam situasi itu, berubah dan mengubah manusia.<sup>7</sup>

Dari apa yang dilihat dan dialami oleh penulis ketika berinteraksi dalam dunia pertemanan, banyak ditemui cerita-cerita suram dan pahit yang melingkupi dunia pertemanan.

Dalam dunia pertemanan, seorang teman akan sangat mudah untuk menjadi akrab dengan teman yang lain melebihi saudara sedarah, namun ironisnya, dalam pertemanan juga terjadi perseteruan dan permusuhan layaknya seekor anjing dan kucing.

Hal inilah yang menjadi alasan dan latar belakang sekaligus sebagai sumber inspirasi bagi penulis untuk menjadikan dan mengangkat permasalahan tersebut serta menuangkannya melalui bahasa visual kedalam karya tugas akhir Seni Grafis.

Sebagai seorang seniman yang hidup dilingkungan pertemanan dalam sebuah tatanan sosial kemasyarakatan, penulis ingin memberikan tawaran ungkapan rasa melalui bahasa visual sebagai hasil perenungan dari kegundahan hati dan otak, sebuah parodi tentang pertemanan.

Apresiasi publik selaku penikmat seni sangat diharapkan dalam membaca karya-karya penulis nantinya, karena apapun yang seniman tawarkan kepada

---

<sup>7</sup> N. Drijarkara, *Filsafat Manusia*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, 1969, hal. 7



publik melalui karya seni, tidak bisa dipungkiri bahwa baik-buruknya sebuah apresiasi publik tergantung dengan apa yang seniman sajikan.

Mengutip dari apa yang telah disampaikan oleh **Primadi Tabrani**, bahwa “Rasa apresiasi seseorang yang dihadapkan pada suatu karya, berhubungan dengan ciri-ciri kreasi karya tersebut”.<sup>6</sup> Sehingga nantinya pesan moral yang disampaikan oleh penulis dalam karya tugas akhir Seni Grafis ini dapat menggugah dan menjadi pengingat bagi kita bahwa didalam dunia pertemanan terjadi hal-hal yang selalu mewarnai dan saling tarik-menarik antara satu sama lain.

## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

- a. Mewujudkan sebuah karya seni dengan dilatarbelakangi respon dan empati penulis dalam memahami kondisi yang terjadi dalam dunia pertemanan melalui bahasa parodi, sebagai pesan moral yang divisualkan kedalam sebuah karya seni, merupakan bagian dari sebuah proses mengekspresikan dan menampilkan imajinasi kedalam bentuk karya Seni Grafis.
- b. Sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menempuh ujian akhir pendidikan Strata-1 di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

---

<sup>6</sup> Primadi Tabrani, “Proses kreasi, Apresiasi, Belajar”, Diktat Kuliah pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 1978

- c. Sebagai media komunikasi bagi publik penikmat seni, dalam membaca dan mensikapi masalah yang ada dalam dunia pertemanan, selain itu juga sebagai sarana apresiasi untuk melihat keindahan eksplorasi visual dan juga ide gagasan penciptaan.
- d. Membuat sebuah karya grafis adalah sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dalam menghayati perannya di masyarakat sebagai pekerja seni untuk berani mengungkapkan pendapat, renungan, maupun gagasan individu.

## **2. Manfaat**

- a. Imajinasi dan gagasan yang tertuang dalam karya bukanlah semata-mata obyek untuk dinilai, namun lebih sebagai media untuk dibaca dengan membuka mata dan telinga akan sesuatu yang mewarnai dunia pertemanan
- b. Melalui Seni Grafis penulis berharap agar setiap individu mampu menggugah dan memberikan inspirasi yang melibatkan rasa dalam bahasa rupa.
- c. Dalam berproses, penulis merasa perlu untuk belajar lebih banyak agar dapat memahami apa yang akan diwujudkan dalam karya seni, dan hubungan pertemanan sangat memberi masukan untuk itu.