

**HOOLIGAN SEBAGAI INSPIRASI
DALAM PENCIPTAAN KARYA TEKSTIL**



KARYA SENI

Oleh
Rini

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2007

**HOOLIGAN SEBAGAI INSPIRASI
DALAM PENCIPTAAN KARYA TEKSTIL**



KARYA SENI

Oleh
Rini



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2007

**HOOLIGAN SEBAGAI INSPIRASI
DALAM PENCIPTAAN KARYA TEKSTIL**



KARYA SENI

Rini

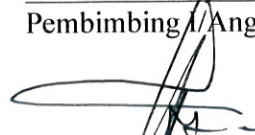
NIM 021 1194 022

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Kriya Seni
2007**

Laporan Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji Jurusan Kriya
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 22 Januari 2007



Drs. H.A.N. Suyanto, M.Hum.
Pembimbing I/Anggota



Drs. I Made Sukanadi, M.Hum.
Pembimbing II/Anggota



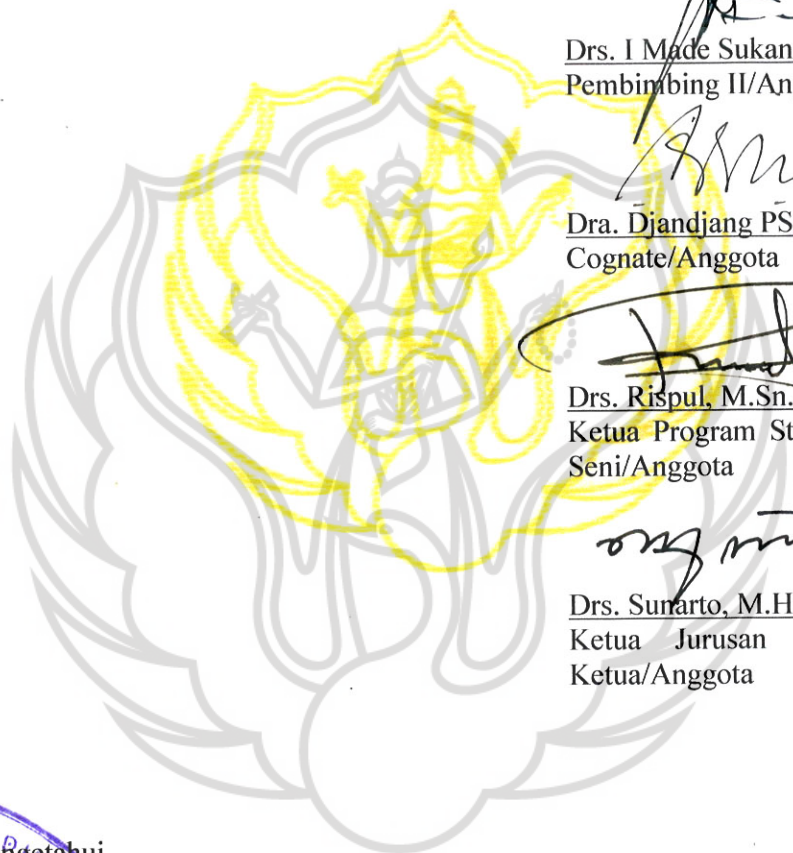
Dra. Djandjang PS., M.Hum.
Cognate/Anggota



Drs. Rispul, M.Sn.
Ketua Program Studi S1/Kriya
Seni/Anggota



Drs. Sunarto, M.Hum.
Ketua Jurusan Kriya Seni
Ketua/Anggota



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP 130521245

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada Ibu dan Bapakku atas Do'a dan pengorbananmu atas semua jerih payahmu dalam mendidikku, untuk Ibrahim yang selalu membantuku, dan untuk nenekku tercinta.



MOTTO

- *Percaya pada dirimu sendiri, tahu apa yang kamu cari, tahu apa yang kamu inginkan, dan tahu bagaimana kamu harus berpikir.*
- *Be yourself or be an individually.*
- *God helps those who help themselves*
- *Stay you, stay true, stay do better .*



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Januari 2007



UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan Puja dan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dibidang Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia ini dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan sampai selesainya Tugas Akhir ini .

Laporan ini berisi tentang laporan pembuatan Tugas Akhir karya seni yang berjudul *HOOLIGAN SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA TEKSTIL*. Ide-ide dalam penciptaan suatu karya merupakan curahan imajinasi dan perasaan tentang karakter bentuk dari visualisasi *Hooligan* yang diangkat dari kecintaan pencipta terhadap olahraga dan *suporter - suporter* sepak bola di Inggris. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini disampaikan juga ucapan terimakasih kepada:

1. Drs. Soeprapto Soedjono MFA. PhD, Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Sunarto, M.Hum, Ketua Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Rispul, M.Sn, Ketua Program Studi Kriya Seni Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. H.A.N.Suyanto, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing dan memberi semangat penulis untuk melaksanakan tugas akhir ini.
6. Drs. I Made Sukanadi, M.Hum, selaku Pembimbing II, yang telah membimbing dan memperlancar tugas akhir ini.
7. Dra. Djandjang Purwa Sejati , M.Hum, selaku Cognate

9. Ibrahim yang selalu mendukung dan menyemangati, atas semua pengertian, pengorbanan, kesabaran dan atas semua bantuanmu.
10. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh Staf Perpustakaan dan Staf Akmawa Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Seluruh Karyawan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Teman-teman yang selalu membantuku: Rooney, Erna Coromo, Pandu Eugene, Marento, Mas Timboel, Anik, Arum, Mas Tri dan mbak Chandra, Topan SADAR, Yogaz, Mbak-mbak karyawan di Prawoto batik dan semua pihak yang telah memberi dukungan dan bantuannya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 2 februari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul Dalam.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Persembahan.....	iii
Motto.....	iv
Pernyataan Keaslian.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Intisari.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Tujuan dan Manfaat.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Metode Penciptaan.....	6
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	12
BAB III PROSES PENCIPTAAN.....	15
A. Data Acuan.....	15
B. Analisis.....	27
C. Rancangan Karya.....	29
1. Sketsa Alternatif.....	29
2. Sketsa Terpilih dan Gambar Proyeksi.....	31
D. Proses Perwujudan.....	47
1. Bahan dan Alat.....	47
2. Teknik Pengerjaan.....	49
3. Tahapan Perwujudan.....	52
E. Kalkulasi biaya.....	65

BAB IV TINJAUAN KARYA.....	72
BAB V PENUTUP.....	79
KEPUSTAKAAN.....	81
DAFTAR LAMPIRAN	
Foto Diri Mahasiswa	
Foto Poster Pameran	
Foto Situasi Pameran	
Katalog	



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 1.....	65
Tabel 2	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 2	66
Tabel 3	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 3.....	67
Tabel 4	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 4.....	68
Tabel 5	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 5.....	69
Tabel 6	Tabel Kalkulasi Biaya Karya 6.....	70
Tabel 7	Tabel Kalkulasi Biaya Keseluruhan Karya	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 England <i>Hardcore Hooligan</i>	15
Gambar 2 <i>The Hammers</i> (<i>Suporter West Ham United</i>).....	16
Gambar 3 England <i>Fans</i>	16
Gambar 4 England <i>Fans</i>	16
Gambar 5 England <i>Hardcore Hooligan</i>	17
Gambar 6 England <i>Hardcore Hooligan</i>	17
Gambar 7 <i>hardcorehooligan</i>	17
Gambar 8 <i>hardcorehooligan</i>	18
Gambar 9 <i>hardcorehooligan</i>	18
Gambar 10 <i>hardcorehooligan</i>	18
Gambar 11 England <i>Fans 2006</i>	19
Gambar 12 Chelsea <i>Fans</i>	19
Gambar 13 England <i>Hardcore Hooligan</i>	19
Gambar 14 England <i>Fans</i>	20
Gambar 15 England <i>Fans</i>	20
Gambar 16 England <i>Fans</i>	20
Gambar 17 Manchester United <i>Fans</i>	21
Gambar 18 <i>hardcorehooligan</i>	21
Gambar 19 England <i>Fans</i>	21
Gambar 20 Neo-Nazi.....	22
Gambar 21 <i>Awas Hooligan Jerman</i>	22
Gambar 22 England <i>Fans</i>	23
Gambar 23 <i>Sverich Fans</i>	23
Gambar 24 England <i>Fans</i>	24
Gambar 25 Oliver Kahn	24
Gambar 26 <i>Rebel Skin</i>	24
Gambar 27 <i>Social Chaos</i>	25
Gambar 28 <i>Peace On Evil</i>	25

Gambar 29 <i>Devil Inside</i>	26
Gambar 30 <i>One Stop Football</i>	26
Gambar 31 <i>Movement Fight Againts Pollution</i>	26
Gambar 32 Sketsa Alternatif 1 <i>We Are The Reds</i>	29
Gambar 33 Sketsa Alternatif 2 <i>Hooligan Againts Racials</i>	29
Gambar 34 Sketsa Alternatif 3 <i>Hooligan Anger</i>	30
Gambar 35 Sketsa Alternatif 4 <i>I'm a West Ham Boy</i>	30
Gambar 36 Sketsa Terpilih 1 <i>Hooligan Squad</i>	31
Gambar 37 "Detail Potongan Pigura Karya <i>Hooligan Squad</i> "	32
Gambar 38 Sketsa Terpilih 2 <i>One Law For Them</i>	33
Gambar 39 Proyeksi dan Perspektif sketsa terpilih 2.....	34
Gambar 40 Pecah Pola Karya " <i>One Law For Them</i> "	35
Gambar 41 Sketsa Terpilih 3 <i>England Belong To Me</i>	36
Gambar 42 Detail Potongan Pigura Karya Karya " <i>England Belong To Me</i> ".....	37
Gambar 43 Sketsa Terpilih 4 <i>Hooligan Power</i>	38
Gambar 44 Proyeksi dan Perspektif sketsa terpilih 4.....	39
Gambar 45 Pecah Pola Karya " <i>Hooligan Power</i> "	40
Gambar 46 Sketsa Terpilih 5 <i>The Troubel Makers</i>	41
Gambar 47 Proyeksi dan Perspektif sketsa terpilih 5.....	42
Gambar 48 Pecah Pola Karya " <i>The Troubel Makers</i> "	43
Gambar 49 Sketsa Terpilih 6 <i>Red Army</i>	44
Gambar 50 Proyeksi dan Perspektif sketsa terpilih 6.....	45
Gambar 51 Pecah Pola Karya " <i>Red Army</i> "	46
Gambar 52 Foto Bahan	47
Gambar 53 Foto Alat.....	48
Gambar 54 Tahap Proses Pelilinan Karya <i>One Law For Them</i>	51
Gambar 55 Tahap Proses Pewarnaan Karya <i>Red Devils</i>	51
Gambar 56 Foto Karya 1 " <i>England Belong To Me</i> ".....	73
Gambar 57 Foto Karya 2 " <i>Hooligan Squad</i> "	74
Gambar 58 Foto Karya 3 " <i>The Troubel Makers</i> "	75
Gambar 59 Foto Karya 4 " <i>Hooligan Power</i> ".....	76

Gambar 60 Foto Karya 5 “*One Law For Them*”77
Gambar 61 Foto Karya 6 “*Red Army*”78



INTISARI

Kepedulian Seniman terhadap setiap permasalahan yang terjadi disekitar baik yang dialami langsung maupun secara visual saja merupakan suatu panggilan jiwa untuk selalu menjadikanya sebagai pijakan dan acuan dalam berkarya, agar apa yang terjadi hari ini dapat dipergunakan sebagai tolak ukur ataupun semangat untuk mencapai kebaikan dimasa datang.

Dalam karya Tugas Akhir ini, pencipta ingin mewujudkan ide dari bentuk Visual dan karakter *Hooligan* maupun setiap kejadian yang terjadi terhadap *hooligan* tersebut kedalam karya tekstil dua dimensional dan tiga dimensional sebagai ungkapan batin pencipta yang selama ini terpendam untuk dicurahkan kedalam karya.

Berawal dari penjelasan di atas, penjelasan dari *hooligan* sendiri adalah seorang yang melakukan tindakan kekerasan tanpa berpikir dan menyebabkan keonaran, para pendukung klub sepak bola tertentu, *hooligan* yang paling kentara dan dikenal, adalah yang ada dalam tradisi sepakbola di Inggris, sering melakukan tindakan kekerasan di stadion dan kawasan sekitarnya. Ketertarikan tentang *hooligan* sendiri dapat dilihat dari makna-makna simbolik *Hooligan* tersebut yang dapat mewakili pengalaman-pengalaman batin pencipta yang pernah terjadi ataupun simbol-simbol yang dapat mewakili masalah yang terjadi di sekitar sesuai dengan imajinasi, kontemplasi dan kreativitas pencipta.

Makna-makna simbolik dari *Hooligan* yang diangkat adalah *Hooligan* Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Karya Tekstil yang melambangkan simbol arogan, keberanian dan lika-likunya baik kerusakan maupun kehancuran, juga sebagai simbol kekacauan atau kebingangan dengan tema sosial atau lingkungan sekitar. Adapun proses penciptaan yaitu kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan - angan yang kreatif, sedangkan tekstil adalah kain yang diperoleh dengan memintal, menenun, menganyam, atau membuat benang yang diperoleh dari berbagai serat.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Setiap manusia mempunyai bermacam - macam kebutuhan untuk dipenuhi, salah satu kebutuhan tersebut adalah komunikasi, baik komunikasi dengan Tuhan, alam sekitar maupun dengan sesamanya. Komunikasi merupakan cara menyampaikan sikap, pandangan, tanggapan, ataupun keluhan yang dialami atau yang diinginkan. Dalam berkomunikasi tidak cukup hanya dengan kata-kata ataupun bahasa tubuh. Seiring dengan kemajuan dan perkembangan kebudayaan munculah berbagai cara untuk menyampaikan.

Banyak media yang diciptakan untuk berkomunikasi, salah satunya melalui karya seni. Sebuah karya seni dihasilkan melalui proses pengalaman, imajinasi, kreasi, dan fantasi. Berkaitan dengan karya seni ini, Soedarso Sp, mengemukakan :

Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya, yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatnya¹

Pengalaman estetis dalam keseharian seperti hal - hal yang dapat dilihat ataupun dirasakan dan akan bergejolak didalam jiwa seniman tersebut, yang didukung dengan karakter dan kebenaran (benar-benar dari diri seniman tersebut) dan akan terwujud suatu keindahan yang nyata, karena keindahan adalah pancaran dari kebenaran², selanjutnya unsur - unsur tersebut akan diolah sedemikian rupa, dan kemudian akan sangat kuat mempengaruhi karakter, ciri, dan kepribadian dari karya tersebut.

¹ Soedarso Sp, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, kerjasama dengan badan penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Jakarta: CV. Studio Delapan Puluh Enterprise, 2000), p. 2.

² Thomas dan Aquinas, Y.B. Mngunwijaya, Wastu Citra, *Pengantar Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya*, (Jakarta: Penerbit: PT. Gramedia, 1988), p. 10.

Kaum seniman yang berkepribadian kuat ialah mereka yang berinteraksi antara dirinya dan lingkungannya punya kekuatan memilih dan menentukan, memang ia tak lepas dari pengaruh namun dalam keterpengaruhannya ia punya ciri khas sehingga dengan mudah dapat dibedakan antara seorang dengan lainnya³

Berdasarkan pengalaman visual keseharian, penulis bermaksud menuangkan ide dari *hooligan* sebagai inspirasi penciptaan karya tekstil. Dalam buku “Kaum *Skinhead*“, karangan George Marshall, arti *hooligan* adalah seorang yang melakukan tindakan kekerasan tanpa berpikir dan menyebabkan keonaran, para pendukung klub sepak bola tertentu, *hooligan* yang paling kentara dan dikenal, adalah yang ada dalam tradisi sepakbola di Inggris, sering melakukan tindakan kekerasan di stadion dan kawasan sekitarnya.⁴ Sebutan *hooligan* berasal dari nama sebuah keluarga di Irlandia. Penggunaan istilah *hooligan* yang pertama, adalah yang tidak dikenal, tetapi itu yang muncul adalah pada tahun 1898 dari laporan polisi London. Satu dari teori itu adalah bahwa *hooligan* datang dari nama dari suatu penjahat orang Irlandia dari Southwark, London, yang bernama Patrick Hooligan. Dalam cerita yang muncul pada 1890-an, keluarga itu digambarkan suka bikin onar dan lekat dengan masalah.⁵ Teori lain adalah bahwa *hooligan* datang dari suatu gerombolan di jalan di area Islington yang bernama Hooley, yang berarti suatu *party citation* yang bersemangat liar.⁶ *Hooliganism* adalah selebor untuk perilaku bersifat merusak dan tak mau patuh dengan norma - norma yang berlaku dalam masyarakat, seperti itu perilaku biasanya dihubungkan dengan *sports fan*/penggemar, yang terutama sekali para pendukung dari universitas dan sepak bola profesional *sports*. Istilah kaleng juga berlaku bagi/meminta kepada sifat yang suka merusak dan berperilaku kasar, suka gaduh ditempat umum, sering di bawah pengaruh alkohol atau obat / racun. Istilah *hooligan* telah digunakan sejak sekitar 1890-an, untuk menguraikan perilaku gerombolan jalan.

³ Sudarmaji,” Dasar-dasar Seni Rupa “ Diktat , STSRI, ASRI, (Yogyakarta, 1979),p.37

⁴ Marshall, George, Kaum Skinhead , Alinea,(Yogyakarta: Alinea 2005),p.XXII

⁵ http://groups.google.com/group/smokingcorner/browse_thread/thread/ (Tuesday, October 10, 2006, 4:55:14 PM)

⁶ http://groups.google.com/group/smokingcorner/browse_thread/thread/(Tuesday, October 10, 2006, 4:55:14 PM)

Hooligans sering dicap sebagai kumpulan orang bodoh. Ada juga yang secara kasar menyebutnya tak lebih dari sampah yang menyertai sepak bola. Begitulah citra negatif *hooligans* yang selama ini melekat.⁷

Awal mula pergerakan *hooligan* dimulai sekitar akhir '60-an dan awal '70-an. *Hooliganisme* dalam pertandingan-pertandingan sepakbola terus berlanjut di sepanjang era '70-an, meskipun ada kontrol terhadap para penonton dan hukuman-hukuman penjara untuk menggantikan denda, namun semua itu tidak berarti. Hal semacam ini terus berlanjut terutama pada 1974 dan 1975 ketika *hooliganisme* sepakbola semakin meningkat dan menjadi awal dimulainya pemisahan tribun penonton. *Hooliganisme* dalam bentuk yang lebih besar muncul pada akhir '70-an dan awal '80-an. Kekerasan dalam sepakbola telah membuat penyesalan sekitar 30 tahun yang lalu. Nama sepakbola telah dipudarkan oleh beberapa peristiwa, baik di Inggris, maupun diluar negeri. Di sini mengikuti pemilihan yang adil sekitar 15 tahun terakhir yang telah membawa ke permainan tua yang terkenal.⁸

Menurut antropolog asal Inggris, Desmond Morris, yang gemar menulis Kekerasan (*violence*) dalam perilaku manusia, sepak bola merupakan ujud paling *tribalistik* manusia, untuk menunjukkan naluri memburu (*hunting*) peninggalan nenek moyangnya. Sepak bola merupakan ritus pengganti dari sebuah perburuan terhadap binatang, yang melibatkan dua kelompok pemburu yang berebut mangsa (bola); terciptanya gol merupakan simbol dari tertangkapnya binatang buruan, sekaligus pertunjukkan supremasi sebuah kelompok pemburu (kesebelasan) atas kelompok pemburu lainnya. *Supporter* atau *fan club*, merupakan bagian dari sebuah *tribal* tertentu, yang sangat loyal dan bersemangat dalam memberikan dukungan terhadap kelompoknya. Konteks sepak bola yang *tribal* dan keras ini, mengalami transformasi ketika Inggris memasuki era industrialisasi, yakni sebagai pertunjukan/hiburan yang digemari kelas buruh untuk keluar dari *kesumpekan* sehari-hari. Di stadion mereka bisa berteriak dan bertepuk-tangan

⁷ *Ibid*

⁸ www.hardcorehooligan.nl (Tuesday, October 10, 2006, 4:27:24 PM)

untuk memuja-muja tim dan pemain favoritnya, sembari mengumpat-umpat tim lawan. Kebebasan semacam ini tidak pernah mereka peroleh di tempat kerja. Ada kecenderungan pula, pada umumnya penonton menganggap inspektur pertandingan/wasit/petugas keamanan sebagai perlambang kekuasaan yang wajib ditaati, di lain pihak posisi aparat penegak peraturan ini sangat rentan karena akan dengan mudah menjadi bulan-bulanan kebingasan penonton, jika terjadi penyimpangan. Di negara-negara Eropa, peranan federasi sepak bola menjadi penting, karena mesti merekayasa sebuah sistem manajemen yang holistik untuk menyelenggarakan kompetisi profesional. Mereka merancang, menjadwalkan, melaksanakan dan mengawasi kompetisi. Dalam fungsi pengawasan itu, termaksud pula pekerjaan pengamanan stadion untuk menghindari kerusuhan. Di Inggris dan Italia, jumlah petugas keamanan yang dikerahkan sangat memadai, termasuk mereka yang ditugaskan untuk mengenali wajah-wajah (langganan) perusuh. Untuk menghindari bentrok antar *suporter*, biasanya petugas keamanan memisahkan dan menjaga ketat sektor-sektor stadion untuk masing-masing tim sehingga risiko bentrok itu diminimalkan.⁹

Seorang Profesor yang menekuni ilmu sepak bola di Universitas John Moores, Liverpool menyatakan, kebanyakan *fans* Inggris adalah pendukung, bukan *hooligans*. Fenomena *hooligans* (perusuh sepak bola) sekarang jauh berbeda dengan tahun '70-an dan pertengahan delapan puluhan. Di masa itu, kelompok suporter perusuh begitu mendominasi dan mereka sangat lapar akan keonaran. Riley menambahkan, fenomena *hooligans* sudah sangat berubah, terutama sejak Inggris mendapat hukuman berat menyusul tragedi Stadion Heysel tahun 1985¹⁰

Karakter dan bentuk *visual* dari *Hooligan* tersebut yang menarik perhatian penulis. Dimana *hooligan* sendiri memiliki karakter yang keras, dan berani. Sifat – sifat yang keras dan berpendirian diwakili dengan garis- garis maupun sudut -

⁹ Hertadi, “Kerusuhan Penonton Sepak Bola Sudah Harus Dicarikan Pemecahan” dalam Tajuk Rencana, *Kompas*, Selasa, 31 Januari 1995

¹⁰ “*Hooligans* “,” *Fans* “ Inggris yang Mati- matian Mengubah Citra, dalam ed. Piala Dunia 2006, *Kompas*, Rabu, 7 Juni 2006, p.32.

sudut dari karya yang menggambarkan ketegasan dan jiwa yang berkepribadian, sedangkan berani diwakili dengan karakter *visual* dari *hooligan* itu sendiri.

Dari semua unsur - unsur tersebut penulis mencoba untuk menuangkan ide- ide tersebut ke dalam Tugas Akhir nantinya, dan akan terus mencari ide baru sehingga tercapai kepuasan dalam berkarya.

B. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya seni Tugas Akhir ini adalah :

1. Ingin menampilkan karakter *hooligan* yang dituangkan ke dalam media karya tekstil dalam karya seni tugas akhir.
2. Berusaha menampilkan nilai estetis dan keindahan dari karakter keras *hooligan*.
3. Untuk mengekspresikan perasaan dan mencapai kepuasan batin penulis.
4. Menyampaikan kepada penikmat apakah sebenarnya dampak positif maupun negatifnya *hooligan*.

b. Manfaat

1. Memberikan inspirasi dan kajian dalam penciptaan karya-karya seni.
2. Masyarakat (penikmat) bisa mengetahui apakah sebenarnya dampak positif maupun negatifnya dari *hooliganisme*.
3. Agar karya tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat dengan maksud memberikan pengaruh positif bagi para *suporter - suporter* semua klub sepakbola, pecinta seni, maupun masyarakat umum.

C. Pembatasan Masalah

Guna menghindari kesalahan penafsiran dan meluasnya pembahasan mengenai tugas karya seni yang bertema “*HOOLIGAN*” ini, maka disini akan dibahas mengenai batasan- batasan tersebut

Dalam karya seni tersebut penulis hanya mengambil secara visual bentuk, karakter dari *hooligan*, yang digabungkan dengan pengalaman - pengalaman pribadi maupun tema - tema sosial dalam masyarakat, yang kemudian akan dijadikan sebagai pijakan dalam pembuatan karya seni Tugas Akhir.

Jadi secara garis besar disini penulis hanya mengambil visual bentuk dan karakter dari *hooligan* dan tidak lebih dari itu.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Pengumpulan Data

Melalui studi pustaka mengumpulkan informasi – informasi yang berhubungan dengan proses penciptaan karya, antara lain dengan memilih media masa berupa majalah - majalah, buku, katalog, *internet*, maupun *literature* yang berkaitan dengan *Hooligan*. Studi pustaka dipakai untuk menunjang penulisan dan eksperimen menyangkut desain, disamping itu, studi pustaka juga dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai *Hooligan*, serta kejadian –kejadian menarik didalamnya. Kesemuanya itu sangat dibutuhkan dalam pengembangan karya lebih lanjut.

2. Metode pendekatan

1. Pendekatan Estetis

Pendekatan yang dilakukan berdasarkan pada nilai-nilai estetis ditinjau dari sisi obyektif yaitu dilihat dari karakter *hooligan* yang kuat, namun terkadang terlihat angkuh dan tak beraturan. Ditinjau dari sisi subyektif yaitu ketertarikan akan makna-makna simbolik yang terkandung dari

hooligan yang dapat melambangkan semangat, amarah, cinta, kekacauan atau kehancuran.

2. Pendekatan kontemplasi

Pendekatan yang dilakukan melalui proses perenungan atau berfikir penuh dan mendalam untuk mencari nilai-nilai makna yang terkandung dari karya yang diciptakan, yang disimbolkan oleh *hooligan*, baik dari segi bentuk, dan warna.

3. Pendekatan empirik

Pendekatan yang dilakukan melalui pengalaman-pengalaman yang sudah terjadi atau pengalaman pribadi yang dapat dijadikan sebagai tema penciptaan karya yang dapat disimbolkan dengan *hooligan*.

3. Metode Perwujudan

Dalam pencapaian suatu wujud karya tekstil, tentu saja penulis tidak lepas dari proses yang berkesinambungan antara lain :

1. Analisis data yaitu kumpulan tulisan dan hasil pengamatan yang relevan dengan tema yang diangkat. Data yang berupa gambar-gambar yang berhubungan dengan *hooligan* selanjutnya dijadikan data acuan.
2. Sketsa terpilih yang dianggap paling baik dan disetujui oleh Dosen pembimbing.
3. Perwujudan karya.