

**DONGENG ANAK-ANAK SEBAGAI TITIK TOLAK
KARYA SENI GRAFIS**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

**DONGENG ANAK-ANAK SEBAGAI TITIK TOLAK
KARYA SENI GRAFIS**



**KARYA SENI
Oleh:
Sugeng Daru Suprpto**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2006**

**DONGENG ANAK-ANAK SEBAGAI TITIK TOLAK
KARYA SENI GRAFIS**

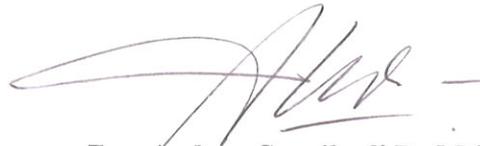


Oleh:
Sugeng Daru Suprpto
NIM : 971 1065 021

**Tugas Akhir ini diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana
di bidang Seni Murni**

2006

**Tugas Akhir ini Diterima oleh Tim Penguji Jurusan Seni Murni
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Pada tanggal, 9 Februari 2006**



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.
Pembimbing I / Anggota



Drs. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum.
Pembimbing II / Anggota



Drs. Pracoyo, M. Hum.
Cognate / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
Ketua Program, Studi
Seni Rupa Murni / Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.
Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua/
Anggota

**Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Drs. Sukarman.
NIP. 130 521 245

MOTTO

” Siapa yang berbuat kebaikan, maka keuntungannya kembali pada dirinya sendiri ”.

(Q. S. As Sajdah ayat 46)

“ Sabar ketika menghadapi hal-hal yang tidak disukai termasuk bagusnya keyakinan ”.

(Nasehat Lukmanul Hakim)

“ Adalah yang menentukan tingkat kemakmuran dan prestasi anda, adalah yang menciptakan keadaan anda “.

(Donald Curtis)

PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini Penulis persembahkan untuk :

- Ibu, Bapakku tercinta
- Kakak-kakakku tersayang.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya hingga dapat terselesaikan tugas akhir ini, sebagai syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Tugas akhir ini merupakan hasil jerih payah penulis selama ini dan sudah barang tentu masih banyak terdapat kekurangannya, meski penulis telah berusaha semaksimal mungkin sejak awal hingga akhir. Dalam mengerjakan tugas akhir ini banyak pihak yang memberikan dorongan dan bantuan, baik secara moril maupun materiil. Untuk itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Drs. Andang Suprihadi, P, M. S. yang telah mendorong dan membimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini.
2. Drs. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum. yang telah mendorong dan membimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Drs. Ag. Hartono, M. Sn., Selaku Ketua Jurusan Seni Murni, atas kebijaksanaannya sehingga proses penggarapan karya tugas akhir ini dapat terwujud sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
4. Drs. Pracoyo, M.Hum., Selaku Cognate.
5. Drs. Dendi Suwandi, M. S. Selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, atas segala kebijaksanaannya sehingga proses penggarapan tugas akhir ini dapat terwujud sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.

6. Drs. Harry Tjahjo, S., M.Hum, selaku dosen wali
 7. Bapak dan Ibu, yang tak henti memberikan dorongan dan dukungan hingga terselesaikan tugas akhir ini.
 8. Mbak Reni dan mas Barno yang tidak pernah henti-henti memberikan semangat dan bantuan materiil sehingga memberikan kelancaran penyusunan tugas akhir ini, mas Peyax yang bersedia menemani penulis memancing untuk relakasasi, dan tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada putra-putri bapak Keman Almarhum atas bantuan fasilitas komputer dalam pengetikan tugas akhir ini
 9. Pihak-pihak lain yang sulit untuk disebutkan satu persatu.
- Harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya, serta pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Januari 2006

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR KARYA	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II LATAR BELAKANG TIMBULNYA IDE.....	5
BAB III IDE PENCIPTAAN	8
A. Pengertian Ide Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan.....	11
BAB IV PROSES PERWUJUDAN.....	17
A. Material, Alat dan Tehnik	18
B. Tahap-tahap Perwujudan Cetak Tinggi.....	19
C. Skema Proses Perwujudan Cetak Tinggi.....	22
D. Tahap-tahap Perwujudan Cetak Saring.....	23
E. Skema Proses Perwujudan Cetak Saring	24

BAB V TINJAUAN KARYA.....	25
BAB VI PENUTUP	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	



DAFTAR KARYA

	halaman
<i>Kucing Condro Mowo</i> , 2005, 40 X 40 cm	30
<i>Momok Iwak Dhuyung</i> , 2005, 60 X 40 cm.....	31
<i>Montor Dhuyung</i> , 2005, 60 X 40 cm	33
<i>Awas Bangkok I</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	34
<i>Candhik Ala</i> , 2005, 60 X 40 cm.....	35
<i>Awas Bangkok II</i> , 2005, 60 X 40 cm	36
<i>Kuwalat Adu Jangkrik I</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	37
<i>Kuwalat Adu Jangkrik II</i> , 2005, 60 X 40 cm	38
<i>Digondhol Wewe Gombel</i> , 2005, 60 X 40 cm.....	39
<i>Awas Ana Momok</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	40
<i>Gerhana Bulan I</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	41
<i>Gerhana Bulan II</i> , 2005, 60 X 40 cm.....	42
<i>Ora Ilok</i> , 2005, 60 X 40 cm	43
<i>Akibat Menyiksa Kucing</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	44
<i>Kruk-kruk-Endas Glundhungan</i> , 2005, 60 X 40 cm.....	45
<i>Benche</i> , 2005, 60 X 40 cm	46
<i>Konang Kukune Wong Mati</i> , 2005, 60 X 40 cm.....	47
<i>Si Pembawa Rejeki (Kemonggo)</i> , 2005, 60 X 40 cm	48
<i>Digondhol Kuwuk</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	49
<i>Awas Asu Mbaung</i> , 2005, 40 X 40 cm.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 : Foto Diri Mahasiswa
2. Lampiran 2 : Foto-foto Karya Tugas Akhir
3. Lampiran 3 : Foto-foto Acuan
4. Lampiran 4 : Foto Poster Pameran
5. Lampiran 5 : Foto Situasi Pameran (Display)
6. Lampiran 6 : Katalogus



BAB I

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk Tuhan yang paling tinggi derajatnya dan dibekali kemampuan berpikir dan kepekaan perasaan. Perpaduan dua hal tersebut membuat manusia mampu menciptakan sesuatu bagi kepentingan kehidupan mereka sehingga melahirkan berbagai nuansa budaya. Seiring berjalannya waktu maka pengalaman imajinasi, kreasi dan fantasi kemudian memunculkan apa yang dinamakan seni. Dengan perantara seni pengalaman-pengalaman batin yang mungkin tidak terungkap dalam kata-kata dapat tercurahkan sehingga dapat diketahui dan dipahami orang lain seperti diungkapkan Soedarso Sp sebagai berikut:

Seni adalah hasil karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya ; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman-pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya.¹

Dalam menciptakan sebuah karya seni, masa lalu seorang seniman atau pengalaman pribadi terhadap lingkungan sekitar, baik pengaruh masyarakatnya maupun alam lingkungan dimana dia tinggal tidak akan pernah lepas. Setiap pribadi manusia pasti memiliki pengalaman tentang masa lalu, hal tersebut adalah endapan yang pernah dialami dan tersimpan dalam memori pikirannya.

¹ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni*, Saku Dayar Sana Yogyakarta, 1987, hal. 5

Berwujud apapun pengalaman tersebut akan memberikan motivasi bagaimana pengalaman tersebut diwujudkan kedalam karya seni, seperti yang diungkapkan Eko A.B Oemar sebagai berikut :

Seniman dalam mengadakan kegiatan penciptaan, selain ditentukan oleh faktor-faktor dalam dirinya atau batinnya juga dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar dirinya, karena pada dasarnya seniman serba terhubung dengan alam sekitar, hidup terjalin erat dengan dunia dan manusia lainnya sehingga seniman ataupun pelukis dalam menciptakan karya-karya seninya sedikit banyak akan dipengaruhi oleh lingkungan hidupnya maupun situasi jamannya.²

Seni grafis adalah media yang penulis gunakan untuk mengenang kembali pengalaman masa kecil penulis, dimana penulis tumbuh ditengah-tengah masyarakat yang didalamnya berkembang dongeng dan dijadikan salah satu cara untuk mendidik anak atau salah satu sarana komunikasi antara orang tua dan anak.

Dongeng barangkali bisa dikatakan sebagai salah satu sarana komunikasi yang paling akrab antara orang tua dan anak-anaknya. Ia merupakan media yang pernah hidup di tengah-tengah masyarakat kita. Ia berisi pengetahuan, nasehat dan nilai-nilai yang berguna bagi si anak kelak yang disampaikan secara halus dan penuh persuasif dalam kerangka cerita.³

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, terkenang kembali dalam ingatan penulis bagaimana terkesannya penulis pada cerita-cerita anak yang didongengkan orang tua penulis ketika mereka ingin memberikan nasehat pada anak-anaknya lewat perantaraan dongeng tersebut. Sehingga muncul kerinduan

² Eko AB Oemar, "Sudjojono dan Tema Perjuangan", *SANI*, STSRI "ASRI" Yogyakarta, Edisi Juni 1982, hal. 2.

³ A. F. "Melestarikan Lingkungan Melalui Dongeng", *Panji Masyarakat*, No. 363 Yayasan Nurul Islam, 1982, hal. 35.

penulis akan suasana dimasa kecil. Penulis menyadari bahwa untuk menghadirkan kembali peristiwa tersebut tidaklah mungkin, namun untuk mengenang kembali bagaimana rasa takut yang ditimbulkan dari dongeng tersebut dan kemudian mengimajinasikannya ke dalam figur-figur imajiner yang didasarkan pada fantasi pribadi dengan deformasi bentuk manusia, masalah mungkin. Berpijak dari kemungkinan tersebut, maka penulis memilih dongeng sebagai objek karya seni grafis penulis. Kemudian hal tersebut penulis jadikan objek karya dalam tugas akhir penulis yang berjudul “ DONGENG ANAK-ANAK SEBAGAI TITIK TOLAK KARYA SENI GRAFIS “.

PENEGASAN JUDUL

Untuk memberi ketegasan terhadap judul yang penulis ambil agar tidak terjadi salah pengertian terhadap tema penulisan, maka perlu penulis jelaskan di sini kata demi kata yang dimaksud dalam kalimat judul tersebut di atas.

Dongeng Anak-anak

Cerita yang dikarang saja karena banyak hal didalamnya yang tidak masuk akal atau tidak dapat ditemukan dalam kenyataan hidup sehari-hari. Misalnya orang yang bisa terbang, dapat menghilang, dapat menjelma ke tubuh orang lain, binatang yang dapat berkata-kata.⁴

Batasan mengenai pengertian anak-anak disini adalah anak yang masih kecil berada dalam alam khayalan. Mereka akan tertarik oleh cerita atau dongeng khayalan yang bertema ajaran-ajaran baik.⁵

⁴ Badudu – Zain, *Kamus Bahasa Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1996, hal. 355.
⁵ Singgih. D. Gunarsa dan Singgih. D. Gunarsa., *Psikologi Untuk Keluarga*, BPK Gunung Mulia, Jakarta, 1976, hal. 89-90.



Dongeng anak-anak sendiri memang biasanya dikhususkan buat anak-anak. Sebab pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya dimaksudkan untuk membentuk karakter seorang anak agar mencontoh hal-hal baik, serta menjauhi hal-hal buruk yang yang disampaikan lewat dongeng tersebut.

Titik Tolak

Titik tolak adalah titik pangkal.⁶ Dimaksudkan sebagai dasar pijakan bagi segala sikap dan tindakan dalam penciptaan seni grafis atau penciptaan karya seni murni.

Seni Grafis

Ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan atau lahir dari proses cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (serigrafi, *screen print*). Karena dicetak, maka dimungkinkan adanya pengulangan sehingga hasilnya (cetakannya) dapat berjumlah lebih dari satu, jamak. Dan atas kesepakatan (*konvensi*) serta aturan tertentu setiap cetakan/edisi pertama hingga terakhir dinilai sebagai karya yang sejati/orisinal dan bernilai sama.⁷

Dengan pengertian-pengertian kalimat judul di atas, maka yang dimaksud adalah dongeng sebagai landasan memikirkan atau perenungan untuk memilih objek yang sesuai dengan ide atau gagasan yang divisualisasikan kedalam wujud karya seni grafis. Dalam hal ini konsep perwujudan tentang ide di atas berupa aktualisasi dongeng yang diwujudkan ke dalam bentuk karya seni grafis.

⁶ *Ibid*, hal. 319.

⁷ Setiawan Sabana, *Kiat Memicu Seni grafis Indonesia*, Refleksi Seni Rupa Indonesia, Dulu, Kini dan Esok, Jakarta ; Balai Pustaka, 2000, hal. 115.