

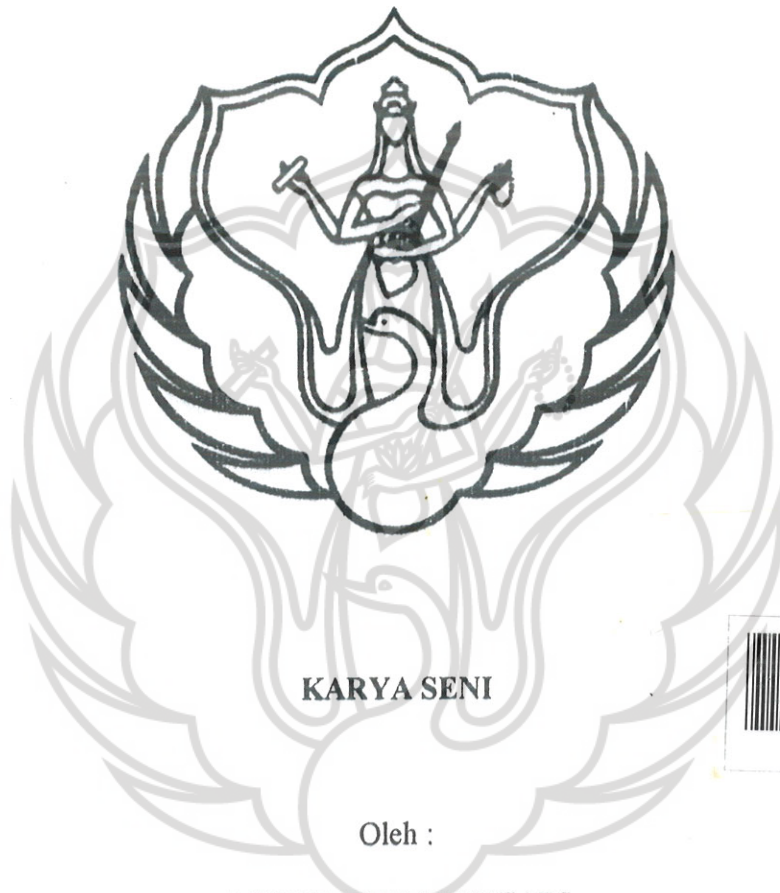
**PERILAKU REMAJA
SEBAGAI
TEMA KARYA SENI GRAFIS**



AGUNG TITO KURNIADI

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERILAKU REMAJA
SEBAGAI
TEMA KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Oleh :

AGUNG TITO KURNIADI



KT001555

**PROGRAM STUDI S-1 SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERILAKU REMAJA
SEBAGAI
TEMA KARYA SENI GRAFIS**

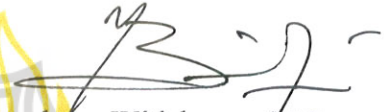


**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Seni Rupa Murni
2007**

Tugas Akhir berjudul “Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis“ ini telah diterima dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal :



Drs. Andang Suprihadi, MS
Dosen Pembimbing I/Anggota



Bambang Witjaksono, M.Sn
Dosen Pembimbing II/ Anggota



Drs. Pracoyo, M.Hum
Cognate / Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS
Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/ merangkap anggota



Drs. AG Hartono, M.Sn.
Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP : 130521245



*Karya ini.....
sepuhnya kupersembahkan kepada
Orang orang yang selalu mencintai dan mendukungku.
Ibu dan Bapak tercinta
Istriku tercinta "mamah" endah*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah yang diberikan, sehingga penulisan tugas akhir ini selesai sebagaimana mestinya.

Penulisan Tugas Akhir dengan Judul **Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis** ini merupakan syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tidak lupa penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih atas segala bantuan baik moral maupun spiritual kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi, MS., selaku pembimbing I atas bimbingan dan pengarahannya sehingga laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
2. Bambang Witjaksono M, Sn., selaku pembimbing II yang telah banyak memberi masukan dan pengarahan dalam penulisan yang baik dan benar.
3. F Mursiati, SH., selaku Dosen Wali yang telah membimbing hingga akhir studi.
4. Drs. AG. Hartono, M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni.
5. Drs. Dendi Suwandi, M. S., selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
6. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Staf pengajar Program Studi Seni Rupa Murni Minat Utama Seni Grafis Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendorong dan membantu dalam keadaan apapun. “ Terima kasih atas segala sesuatunya hingga saat ini “.
9. Istri tercinta “mamah” Endah yang selalu membantu dan memahami sampai selesai, “ Hormat dan terima kasihku selalu “.
10. Keluarga Besar Beji Bantul serta Bapak Ibu Semarang.

11. Keluarga besar Soragan dan semua saudara.
12. Teman teman The Ganas (Sigit “Bapak”, Daniel, Verry, Tebe, Ikun, Joko no more, Tompul, Ateng, Nur, Cahyo, Kris, All, Udin, Amirul, Andre atas motivasi dan rakelnya.
13. Dan pihak pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Semoga segala amal dan kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas mendapat balasan dari Allah SWT, amin.



Yogyakarta, Desember 2006

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL I	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR KARYA	x
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat	7
D. Makna dan Judul	8
BAB II KONSEP	10
A. Konsep Penciptaan	10
B. Konsep Bentuk / Wujud	13
C. Konsep Penyajian	16

BAB III	PROSES PEMBENTUKAN	17
	A. Bahan	18
	B. Alat	19
	C. Tehnik	20
	D. Tahap Pembentukan	20
BAB IV	DESKRIPSI KARYA/ TINJAUAN KARYA	25
BAB V	PENUTUP.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....		64
LAMPIRAN		
	A. Foto Diri Mahasiswa.....	66
	B. Foto Poster Pameran.....	68
	C. Foto Situasi Pameran.....	69
	D. Katalogus.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gaya dandan remaja	13
<i>Handphone</i> sebagai gaya hidup	13
Tawuran anak SMP	13
Seks diluar nikah	13
Kebiasaan remaja merokok dan miuman	15
Deformasi penulis	15
Bahan	19
Alat	20
Tahap disain	22
Tahap pemindahan disain	23
Tahap pencetakan	24
Tahap pencucian <i>screen</i>	25

DAFTAR KARYA

1.	Ketika HP Berasa Roti, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006 ...	26
2.	Untuk Semua, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	28
3.	Jawara, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	29
4.	Minder, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	31
5.	Uh..., Oh..., Ah, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	33
6.	Bimbang , <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	35
7.	Dan Berhati - hatilah Dengan Temanmu, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm, 2006	37
8.	Nyam-nyam, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	39
9.	Emosi Sesaat, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	41
10.	Egois, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	43
11.	Berusaha Mandiri, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	44
12.	Idola Oh Idola, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	46
13.	Seandainya, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	48
14.	Pelarian, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	50
15.	Stres, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	52
16.	Sembunyi, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	54
17.	Rebutan, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	56
18.	Temanku Bermuka Dua, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006..	58
19.	Manja, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	60
20.	Mencela, <i>Silk Screen</i> , 50 cm x 70 cm , 2006	62

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Buku Filsafat Seni yang ditulis oleh The Liang Gie, yang dikutip dari Thomas Munro dalam teori pengungkapan disebutkan bahwa, “ Seni telah didefinisikan sebagai pengungkapan dan pengalihan dari emosi emosi yang teringat “.¹ Sepakat dengan hal tersebut penulis memahami bahwa pengalaman dan kenangan akan rasa sedih, rasa senang, rasa haru, rasa bangga, malu dan sebagainya dapat dijadikan salah satu hal yang dapat melatarbelakangi seorang seniman dalam menciptakan karya seni.

Remaja telah didefinisikan ke dalam beberapa pengertian oleh para ahli, salah satunya menyebutkan definisi remaja untuk masyarakat Indonesia menurut Sarlito Wirawan Sarwono dalam Psikologi Remaja pedoman umum definisi remaja yaitu dengan batasan usia 11 – 24 tahun dan belum menikah.²

Dalam karya tugas akhir ini, penulis mengangkat Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis. Pengertian remaja yang telah didefinisikan seperti di atas, merupakan masa yang sangat labil, kebanyakan mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat dari pertentangan nilai - nilai. Dalam masa - masa seperti inilah perilaku remaja menjadi hal menarik untuk diperhatikan karena mempunyai banyak pengalaman dan kenangan didalamnya. Seperti yang diungkapkan Mahsun

¹ The Liang Gie, *Filsafat Seni Sebuah Pengantar* , Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB) , Yogyakarta, edisi pertama 1996 , h. 8.

² Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, PT Raja Grafindo Persada , Jakarta ,2005 , h.14.

dalam buku “Bersahabat Dengan Stres” bahwa “ Masa remaja sering disebut orang sebagai masa yang tak terlupakan. Banyak pengalaman indah yang tergores didalamnya... ”.³ karenanya perlu digarisbawahi pengalaman dan kenangan tentang perilaku remaja saat ini tidak hanya identik dengan perilaku penyimpangan. Kreatifitas, modern dan semangat misalnya merupakan cerminan dari remaja yang mendorong menjadikan perilaku remaja yang positif .

Penulis sengaja mengangkat Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis yang terjadi pada remaja umumnya di Yogyakarta, saat ini dan berangkat dari pengalaman penulis dalam melampaui masa - masa remaja seperti pengalaman dalam pergaulan antar remaja, kenakalan remaja, kreatifitas remaja, emosional remaja dan lain lain, tetapi juga tidak dikesampingkan bahwa penulis juga melakukan pengamatan beberapa waktu ini terhadap perilaku remaja saat ini .

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Pada dasarnya latar belakang timbulnya suatu ide didasarkan pada pengalaman, kenangan atau pengamatan. Seperti yang dikemukakan S. Sudjojono yang mengungkapkan, “ Seni adalah ungkapan dari pengalaman - pengalaman yang terpilih “. ⁴ Dari pengalaman pengalaman yang terpilih tersebut penulis sengaja menetapkan Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis. Masa remaja

³ Mahsun, *Bersahabat dengan Stres*, Prisma Media , Yogyakarta , 2004, h. 1

⁴ Soedarso sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni* , Saku Dayar Sana , Yogyakarta, 1990, h.68.

merupakan masa yang sangat berharga dan masa yang rawan diantara tahap - tahap lain dalam perkembangan jiwa manusia.

Hal - hal yang menjadi alasan penulis dalam memilih tema di atas, didorong oleh rasa keprihatinan, merasa ikut bertanggung jawab akan perkembangan remaja dan ingin memberi manfaat kepada remaja. Masa remaja tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tua dan pendidik saja, tetapi masyarakat luas sangat memegang peranan penting di dalamnya. Seperti yang diungkapkan psikolog Sarlito Wirawan Sarwono pengaruh masyarakat bagi remaja bahwa, “ Masyarakat sebagai lingkungan tersier (ketiga) adalah lingkungan yang terluas bagi remaja dan sekaligus paling banyak menawarkan pilihan “⁵. Sudah seharusnya remaja mempunyai gambaran akan sebab dan akibat dalam berperilaku. Sedikit peran yang ditawarkan penulis, bahwa dengan karya seni ini remaja akan mempunyai gambaran tentang hal positif yang bisa menjadi spirit dalam kehidupan.

Perilaku remaja bisa menjadi menarik jika seseorang mencoba tidak berseberangan dengannya, mencoba untuk memahami perilaku remaja dari segala sisi yang identik dengan masa coba coba, suka memberontak, susah diatur dan lain sebagainya. Seperti yang diungkapkan Mahsun, “.....Mereka harus melintasi jembatan itu untuk menuju masa dewasa.dan yang sebenarnya adalah bahwa perjalanan mereka itu adalah untuk menuju kebijaksanaan, bukan menuju kedewasaan “⁶. Yang dimaksudkan disini adalah proses yang dilalui seorang remaja

⁵ Sarlito Wirawan Sarwono, *Op.Cit*, h.14

⁶ Mahsun, *Op.Cit*, h.154

sangatlah penting. Perilaku remaja adalah salah satu hal yang perlu diperhatikan, karena perilaku ini bisa menyebabkan hal baik dan hal buruk pada remaja. Kenakalan dan penyimpangan perilaku merupakan hal buruk yang suka dilakukan remaja untuk mencari perhatian. Kenakalan yang ringan seperti bolos sekolah, menjahili teman atau merokok, maupun kenakalan dan penyimpangan perilaku yang berat seperti penggunaan narkoba dan seks bebas. Pergaulan remaja juga sangat penting dan mempengaruhi sifat dan mental mereka sendiri, bahkan intelektual maupun spritualnya. Perilaku remaja dengan pergaulannya, misalnya mencari teman yang sebaya dan memiliki tujuan yang sama, membuat kelompok kelompok formal atau non formal, kelompok geng, kelompok band, kelompok olahraga, kelompok sepermainan, kelompok belajar usaha dan lain sebagainya. Kegiatan yang banyak dilakukan pada saat remaja seperti misalnya belajar musik, bermain *game*, nongkrong, belajar, les atau kursus dan kegiatan keagamaan atau karang taruna tidak semua perilaku remaja dipandang negatif. Jiwa kreatif, menyukai hal baru dan menyukai tantangan yang mendorong seorang remaja berprestasi. Prestasi yang diraih remaja bisa apa saja dan banyak sekali. Seperti contohnya prestasi olahraga, prestasi belajar, prestasi bakat, prestasi keagamaan atau bahkan prestasi kewirausahaan.

Tentunya dalam meraih hal positif dan menjauhi hal hal negatif dengan perilaku remaja yang mempunyai gejala emosi tinggi ini, peran orang tua, lingkungan sekolah, lingkungan pergaulan atau masyarakat sangat berpengaruh. Lebih lanjut Mahsun menambahkan bahwa, “ Perilaku anak remaja anda didasarkan pada beragam faktor, bukan hanya aktivitas anda sebagai orang tua. Perubahan

hormon mereka, kegiatan teman sebaya, dan sekolah, juga merupakan faktor yang menentukan perilaku mereka “⁷

Dari pengalaman dan berinteraksi dengan remaja seperti memperhatikan pergaulan beberapa remaja yang sering belajar menyablon ditempat penulis ataupun masa - masa yang sedang dialami anak anak tetangga inilah yang menimbulkan dorongan berproses kreatif penulis.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Pengalaman merupakan salah satu hal yang sangat berpengaruh dalam pemilihan tema karya ini, siapapun yang sudah dewasa tentu sudah melewati masa remaja. Baik disadari atau tidak, sebenarnya apa yang terjadi pada masa remaja merupakan cerminan masa depan.

Untuk mengurangi benturan antar gejolak yang terjadi pada jiwa remaja dan untuk memberi kesempatan agar remaja dapat mengembangkan dirinya secara lebih optimal, kondisi lingkungan terdekat yang sestabil mungkin juga menjadi faktor yang berpengaruh besar, khususnya lingkungan keluarga, bahkan Mahsun berpendapat bahwa, “ Jika ada masalah dengan suami isteri (ada yang meninggal, atau ada perceraian) lebih baik anak dipindahkan ke sanak saudara lain atau perlu dipindahkan kekeluarga lain yang tidak ada hubungan darah perlu dicarikan yang hubungan antar anggotanya cukup harmonis “. ⁸ Secara pribadi latar belakang masa remaja penulis

⁷ *Ibid*, h.152

⁸ *Ibid*, h.133.

hampir sama dengan pendapat yang dikemukakan Mahsun. Meskipun tidak ada perceraian atau kematian, tetapi dipindahkan menjadi hal yang membingungkan pada saat itu. Terkait dengan sependapat atau tidak dengan ungkapan tersebut penulis merasa masa depan remaja juga sangat dipengaruhi keputusan orang tua. Kemungkinan jika seorang remaja dipindahkan atau dipisahkan dari keluarga asalnya pun masih mempunyai dampak positif dan negatif. Jika bisa menerima alasan - alasan yang dikemukakan akan membawa dampak yang baik. Setelah seorang remaja bisa menyadari dan mengerti yang terjadi dalam dirinya ia akan berusaha bersikap baik, tidak melakukan penyimpangan, berguna untuk keluarga yang ditempati dan lingkungan sekitarnya. Tetapi sebaliknya ada juga yang membawa dampak buruk karena merasa dibuang. Meskipun alasan orangtua sangat masuk akal, tetapi perkembangan pada masa remaja akan banyak menemui gejolak pertentangan daripada tidak dipisahkan dari kecil. Penyimpangan yang bisa terjadi seperti; bergabung dengan geng anak muda yang kadang ditumpangi kepentingan kelompok penjahat, mabuk - mabukan, menodong dan lain sebagainya.

Kondisi lingkungan sekitar menjadi pengaruh setelahnya. Dalam Tugas Akhir ini beberapa karya dipengaruhi dari lingkungan sekitar. Diilhami dari pengalaman teman, tetangga atau pengaruh masyarakat. Contoh segi positif dari masa remaja dalam masyarakat misalnya keikutsertaan dalam bersosialisasi di wadah remaja seperti karang taruna. Dalam kegiatan karang taruna seorang remaja belajar untuk berorganisasi. Seperti karya yang berjudul "Jawara" adalah karya yang terilhami dari prestasi baik yang mempunyai piagam penghargaan atau prestasi seperti penghargaan

dalam masyarakat. Contoh segi negatif dari remaja dalam masyarakat tentu akan lebih mudah membicarakannya. Seperti karya yang berjudul “ Minder, Stres, Egois dan Pelarian “. Minder merupakan persoalan yang dimulai dari diri sendiri dan tidak mau membuka wawasan dengan lingkungan sekitar. Stres adalah hal yang banyak terjadi, jika beban yang ditanggung sudah diluar kemampuan. Egois merupakan salah satu sikap yang ditunjukkan karena perasaan tidak suka atau memang merupakan hasil dari didikan dan pengaruh sekitar sejak kecil. Pelarian adalah sesuatu yang sangat ingin dan banyak dilakukan oleh remaja. Pelarian, ini akan sangat banyak sekali arahnya. Jika sudah sampai disini, tinggal benteng iman dan moral yang seharusnya mendapat bimbingan sedari kecil.

Diri sendiri, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat merupakan hal - hal yang sangat besar pengaruhnya dalam melatarbelakangi penulis dalam pemilihan tema yang berjudul Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis ini.

C. TUJUAN dan MANFAAT

Seperti yang telah diungkapkan di atas dalam latar belakang penciptaan, tujuan penciptaan karya Seni Grafis ini adalah untuk menyampaikan pengalaman pribadi penulis pada waktu remaja kedalam karya Seni Grafis. Pada kebiasaan masyarakat kita jika melakukan hal yang dianggap benar, seseorang tidak akan memberi penghargaan atau dorongan kebanggaan karena hal tersebut memang sudah seharusnya dilakukan, tetapi jika penyimpangan atau kesalahan yang terjadi maka banyak orang akan membicarakan dan menghakimi. Salah satu budaya seperti itu juga yang ingin disampaikan, di samping harapan penulis supaya masyarakat atau

penikmat seni pada umumnya dapat melihat, merasakan berfikir dan peduli dengan perilaku remaja dan masalah - masalah di sekitar remaja untuk dijadikan perenungan, tolak ukur dan instropeksi yang terwujud dalam karya dua dimensional dengan tema Perilaku Remaja sebagai Tema Karya Seni Grafis.

D. MAKNA DAN JUDUL

Seperti yang telah disebutkan di atas perilaku remaja, banyak memberi ide untuk memvisualisasikan dalam karya Seni Grafis tugas akhir ini.

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul tersebut, maka perlu kiranya diberi batasan - batasan sebagai berikut :

Perilaku : Tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap) tidak saja badan atau ucapan.⁹

Remaja : 1. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda - tanda seksual sekundernya sampai saat

ia mencapai kematangan seksual.

2. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak - kanak menjadi remaja.

3. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri

(Muangman,1980)¹⁰

⁹ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, Edisi ke II cetakan ke-4, 1995, a. 671.

Karya : 1. Berkekuatan; berkemampuan; bertenaga.
2. (hasil) Pembuatan; buatan; ciptaan.¹¹

Seni Grafis : Dalam pengertian umum istilah Seni Grafis meliputi semua bidang visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensi sebagaimana melukis, drawing atau fotografi , lebih khusus lagi, pengertian masalah ini adalah sinonim dengan “Printmaking” (cetak mencetak). Dalam terapannya, Seni Grafis meliputi semua karya seni dengan gambar orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.¹²

Dari uraian di atas, maka judul Tugas Akhir ini jika dijabarkan lebih detail adalah sebagai berikut ; Perilaku (Tindakan atau Sikap) Remaja di Yogyakarta pada saat ini, dengan berbagai macam perilaku dalam pergaulan untuk dijadikan tema dalam karya Seni Grafis.

¹⁰ Sarlito Wirawan Sarwono, *Op.Cit*, h.9

¹¹ M.Dwi Mariantono, *Seni Cetak Cukil Kayu*, Penebit Kanisius, Yogyakarta, 1985, h.15.

¹² *Ibid*, h.15.