

**PRINCE OF DARKNESS
GUBAHANKU**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PRINCE OF DARKNESS
GUBAHANKU**



KARYA SENI

Verry Dwi Irawan



KT002311

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

PRINCE OF DARKNESS

GUBAHANKU



Verry Dwi Irawan

NIM 0011356021

**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
2007**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

PRINCE OF DARKNESS GUBAHANKU diajukan oleh Verry Dwi Irawan, NIM 0011356021, 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 14 Agustus 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



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

Pembimbing II/Anggota



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

Cognate/anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
NIP 130521312

Ketua Prog. Studi S-1 Seni Rupa Murni/
Anggota



Drs. Dendi Suwandi, M.S.
NIP 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/ Anggota



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



Dekan Fakultas Seni rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP 130521245



***Kupersembahkan yang terbaik
Untuk ayah dan bunda tercinta***

***Karena cinta kalian yang kekal dan abadi
Sebuah cinta yang tanpa akhir***

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam, atas kasih dan rahmat-Nya, yang telah memberikan jalan terbaik dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir Karya Seni Grafis selama ini. Dengan adanya ruang dan waktu yang telah Engkau berikan terhadap diri saya serta karya-karya saya, sehingga dapat menjadikan suatu pembelajaran kedepan untuk lebih mengerti ruang dan waktu tersebut.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati saya ucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

- Drs. Ag. Hartono, M.Sn selaku Dosen Pembimbing I dan ketua jurusan seni murni FSR ISI Yogyakarta yang telah bersedia memberi pengarahan dan masukan yang sangat berarti demi tugas akhir ini.
- Drs. Andang Suprihadi P., M.S. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah dengan sabar memberikan motivasi, semangat serta pengarahan, sekaligus sebagai teman berbagi.
- Drs. Edi Sunaryo, M.Sn selaku Dosen Wali
- Drs. Harry Tjahjo S., M.Hum yang telah dan pernah menjadi Dosen Pembimbing I
- Drs. Dendi Suwandi, M.S selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni
- Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Seluruh Staf pengajar dan karyawan FSR ISI Yogyakarta

Terima kasih juga saya sampaikan untuk kedua orangtua tercinta yang selama ini telah memberi cinta, kasih sayang, dukungan moril, spirituil, serta finansial. Juga seluruh keluarga saya, sahabat-sahabat, dan juga teman-teman, yang telah memberi motifasi dan dukungan dengan penuh kasih, sehingga saya dapat menyelesaikan studi sesuai dengan yang diharapkan, walaupun agak sedikit bergeser dari rencana..

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

Memang pada awalnya, tugas akhir karya seni yang saya buat mengalami banyak sekali tantangan dan rintangan, yang terus terang hal tersebut menjadi beban yang sangat berat, di satu sisi saya punya tanggung jawab moral, bukan hanya pada diri sendiri, tapi juga pada orangtua saya yang telah banyak berkorban demi anaknya yang sedang berusaha mencapai salah satu cita-citanya.

Juga pada Institut Seni Indonesia, masyarakat, dan bangsa Inonesia, karena sebagai mahasiswa seni, sudah seharusnya dapat menjadi manusia yang kreatif dan berguna demi mengharumkan nama bangsa di dunia internasional.

Saya percaya, bahwa Tuhan tidak akan memberikan beban atau persoalan pada hambanya, jika ia tak sanggup memikulnya. Dan Tuhan juga akan selalu bersama dengan hambanya yang sabar.

Hal tersebut di atas, membuat saya tergerak untuk terus melanjutkan perjuangan yang tertunda, karena selama ada kemauan di situ juga ada jalan. Pertarungan dalam gelap yang selama ini berlangsung, mulai terlihat membuahkan hasil, secercah cahaya mulai menerangi dan memperlihatkan hari esok yang cerah.

Pada akhirnya, semoga Tuhan selalu memberikan jalan untuk selalu dekat dengan-Nya, terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Penulis,

Verry Dwi Irawan

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-2	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR KARYA	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	7
BAB II. KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan.....	12
C. Konsep Penyajian.....	16
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	18
A. Bahan, Alat, dan Teknik	18
B. Tahap-tahap Perwujudan	22
BAB IV. TINJAUAN KARYA	29
BAB V. PENUTUP	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76
A. Foto Diri Mahasiswa	76
B. Foto Poster Pameran	77
C. Foto Situasi Pameran	78
D. Katalogus	79
E. Rangkuman Cerita <i>Prince of Darkness</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik Dragon Ball.....	13
Gambar 2. Komik City Hunter	13
Gambar 3. Komik Mistery In Cheju Island	13
Gambar 4. Komik Demon King	13
Gambar 5. Komik Batman	14
Gambar 6. Komik Witchblade	14
Gambar 7. Komik Wayang Purwa	14
Gambar 8. Komik Si Buta Dari Gua Hantu.....	15
Gambar 9. Menggores Plat.....	23
Gambar 10. Membuat Disain.....	26
Gambar 11. Proses Tracing.....	26
Gambar 12. Masuk Program Aplikasi.....	27
Gambar 13. Proses Pewarnaan.....	27
Gambar 14. Pengaturan Layer	27
Gambar 15. Pengaturan Background.....	27

DAFTAR KARYA

KARYA 1. Berteman Hujan.....	30
KARYA 2. Kenangan #1 Mawar Hitam.....	32
KARYA 3. Kenangan #2 kupu-kupu.....	34
KARYA 4. Kenangan #3 Hanya Dalam Mimpi.....	36
KARYA 5. Bersiaplah!!!.....	38
KARYA 6. Naga Bayangan Vs Burung Api.....	40
KARYA 7. Agni Barahasti.....	42
KARYA 8. Bayu Aji.....	44
KARYA 9. Tirta Nirmala.....	46
KARYA 10. Asta Giri.....	48
KARYA 11. Menunggu Yang Tak Pasti.....	50
KARYA 12. Baswaty di Tepi Telaga.....	52
KARYA 13. Perang.....	54
KARYA 14. Pasukan Bayangan.....	56
KARYA 15. Mengejar Mimpi di Tengah Kemelut.....	58
KARYA 16. Sang Naga.....	60
KARYA 17. Terbakar.....	62
KARYA 18. Ku Harus Pergi.....	64
KARYA 19. Prince of Darkness.....	66
KARYA 20. Sendiri.....	68
KARYA 21. Melayang.....	70
KARYA 22. Pasukan Iblis.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri.....	76
Foto Poster Pameran.....	77
Foto Situasi Pameran.....	78
Katalogus.....	79
Rangkuman Cerita <i>Prince of Darkness</i>	80



BAB I

PENDAHULUAN

Sebuah pepatah mengatakan bahwa pengalaman adalah guru yang baik, dari sanalah penulis mencoba dan belajar untuk memperbaiki diri. Introspeksi adalah suatu proses pembelajaran tentang bagaimana memahami diri sendiri. Dengan begitu kita akan lebih mudah untuk memahami orang lain dan menyadari diri penulis sebagai makhluk individu juga makhluk sosial dan menjadi bagian dari alam semesta.

Apa yang sudah terjadi tidak akan terulang kembali, yang dapat dilakukan hanyalah mengenang masa yang telah lalu, belajar dari pengalaman dan berusaha menjadi lebih baik lagi di hari depan. Hidup selalu penuh dengan cobaan, problema dan tantangan, namun semua itu harus dihadapi. Karena Tuhan menciptakan segala sesuatu di dunia ini berpasang-pasangan, dan dimana ada masalah di sana juga ada jalan keluar. Karena hal itulah penulis harus melakukan sesuatu untuk merubah masa depan agar menjadi lebih cerah dan lebih baik dari hari ini.

Setiap manusia pasti pernah merasa sepi dan sendiri, walau sedikit dan tanpa disadarinya. Dan perasaan itu juga yang pernah dialami penulis ketika berpetualang dalam sebuah perenungan tentang segala hal, terutama dalam mencari arti hidup, dan arti kehadiran diri penulis di dunia fana ini. Kemudian tanpa sengaja imajinasi dan pikiran yang membaaur dengan berbagai perasaan yang ada terolah membentuk suatu rangkaian kisah fiksi. Hingga kisah fiksi inilah yang akan diangkat menjadi sebuah karya seni.

Berawal dari hal tersebut, maka cerita *Prince of Darkness* juga dimulai. Demi mempertahankan diri, tokoh utama harus berjuang dan bertarung walau harus mempertaruhkan nyawanya sendiri hingga terjawab misteri yang selama ini menjadi pertanyaan dalam dirinya dalam pencarian arti dan tujuan kehadirannya di dunia.

A. Latarbelakang Penciptaan

Ketika harus berpisah jauh dari orang-orang yang selama ini akrab dan dekat dengan diri penulis adalah saat yang berat, karena semua ini harus dihadapi sendiri dan mencoba untuk mandiri. Bertemu dengan orang lain dengan latarbelakang kehidupan yang berbeda menuntut adanya sebuah pengertian antara penulis dan orang lain di sekitar.

Penulis selalu mencari apa arti sebenarnya dari hidup dan kehidupan, ternyata hidup tak semudah yang dibayangkan, semua butuh perjuangan untuk mendapatkan apa yang kita inginkan. Tapi bukan hanya itu, ketika penulis berinteraksi dengan orang yang sekarang sangat berarti bagi diri penulis, pengorbanan adalah kata yang tepat untuk menggambarkan perasaan penulis, bukan hanya untuk keluarga tapi juga saudara, sahabat, dan juga kekasih, yang selama ini sudah menjadikan hidup penulis jadi sangat berarti. Semua yang telah terjadi menjadi suatu perenungan tersendiri.

Tak jarang penulis merasa kesepian dan sendiri hingga tidak tahu entah sampai kapan hal ini akan terus berlangsung. Seiring dengan berjalannya waktu, penulis sadar bahwa hidup tidaklah mudah, apa yang kita harapkan belum tentu kita dapatkan dengan mudah.

Semua yang kita inginkan harus diraih dengan perjuangan, dan hal ini semakin membuat penulis merasa sendiri. Perjuangan yang sekian lama berlangsung, kini sedikit demi sedikit mulai membuahkan hasil. Hingga penulis mencoba mencari arti kehadiran dirinya di dunia ini, karena semua yang diciptakan di dunia ini pasti ada tujuannya, entah itu baik atau buruk.

Semua yang dirasakan penulis selama ini menjadi perenungan dalam mencari arti hidup. Dalam perenungannya, penulis selalu tak lepas dari berpikir dan berimajinasi tentang “seandainya...” hingga imajinasi dan perasaan tentang berbagai hal berbaur jadi satu dalam pikiran dan terangkai menjadi suatu cerita.

Cerita yang sudah terangkai tadi, dituangkan menjadi satu cerita fiksi yang pada waktu itu belum menemukan judul yang tepat. Dikarenakan tokoh utama adalah seorang laki-laki yang merasa sepi, sendiri, dan hanya muncul ketika hari sudah gelap, dan dalam cerita ini tidak ada yang tahu asal usulnya. Maka dari sanalah diambil judul “Pangeran dari Kegelapan”. Kemudian agar lebih bisa *go international* maka judul itu dialih-bahasakan dalam bahasa Inggris yaitu *Prince of Darkness*”.

Alasan mengapa cerita fiksi ini diangkat menjadi karya seni grafis adalah karena cerita ini salah satu cara penulis dalam mengekspresikan segala perasaan yang ada, selain dengan menulis cerita dan membuat komik.

Dari kegemaran membaca komik, meniru gambar yang ada dalam komik membuat penulis ingin menciptakan karya komik sendiri dengan cerita yang digarap sendiri juga, hingga muncullah ide untuk membuat komik dengan

cerita fiksi *Prince of Darkness*. Namun niat itu harus diurungkan terlebih dulu, karena tugas akhir karya seni grafis ini lebih penting untuk saat ini.

Selain gemar dengan komik, penulis juga kagum dengan kostum tokoh dalam cerita wayang Mahabharata dan Ramayana yang sangat kaya dengan ornamen dan sarat akan makna, walaupun penulis hanya sedikit mengetahui arti dari ornamen yang dipakai setiap tokoh dalam kisah ini. Bukan hanya itu, kostum dalam cerita *Saint Seiya* menjadi salah satu sumber inspirasi yang tak bisa dilupakan begitu saja, karena kisah ini menggabungkan mitos Yunani Kuno dengan setting dunia Jepang. Sebuah kejeniusan dalam mengolah visual kostum yang mengkombinasikan kostum prajurit shogun dengan 12 lambang zodiak Yunani.

Cerita legenda rakyat seperti Jaka Tarub, Bandung Bondowoso, juga cerita tentang sejarah kerajaan yang berkembang di tanah Jawa seperti Tutur Tinular (Kerajaan Singosari, Kediri, Majapahit), Misteri Gunung Merapi (Kerajaan Mataram), Joko Tingkir (Kesultanan Demak) juga menjadi inspirasi dalam menciptakan karya seni.

Hal-hal tersebut di atas adalah latarbelakang bagaimana cerita *Prince of Darkness* tercipta. Sedangkan untuk karya seni grafis dalam tugas akhir ini adalah cerita *Prince of Darkness*. Secara singkat akan dijelaskan pada bab lampiran.

Secara garis besar, penulis ingin menceritakan tentang pengungkapan misteri jati diri seorang pemuda ditengah perseteruan karena perbedaan pandangan tentang baik dan buruk, hitam dan putih, dan makna tentang sebuah kebenaran dan membenaran. Sebuah petualangan yang diwarnai dengan

konflik, percintaan, peperangan dan serpihan bayangan masa lalu yang selalu menghantui. Hingga kebenaran terungkap dan siapapun harus menerima apapun konsekuensi hidupnya.

B. Rumusan Penciptaan

Adanya rangsangan dari luar diri penulis, dalam hal ini adalah komik yang selama ini menjadi suatu hobi. Komik juga mempengaruhi kemampuan dan gaya gambar dalam berkarya, sehingga menimbulkan keinginan untuk membuat cerita komik dengan ide dan gaya sendiri.

Apa yang sudah tertulis dalam cerita *Prince of Darkness* adalah rangkuman dari perasaan pribadi penulis dalam menjalani hidup yang penuh tantangan. Sebuah pengubahan dari apa yang dirasakan penulis, diolah kembali dalam imajinasi lalu dituangkan menjadi bentuk tulisan cerita fiksi *Prince of Darkness*. Kemudian bagian cerita yang menarik diolah kembali menjadi karya seni grafis yang disesuaikan dengan imajinasi dan perasaan tanpa meninggalkan inti cerita.

Tugas akhir ini adalah sebuah pengubahan dari apa yang pernah dirasakan penulis dalam menjalani hidup yang terangkum dalam cerita fiksi *Prince of Darkness*. Dengan kata lain, *Prince of Darkness* adalah representasi dari pengalaman batin yang diolah lewat imajinasi demi memaknai arti hidup dan kehidupan, serta arti kehadiran diri di muka bumi.

C. Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari tugas akhir karya seni grafis ini bagi penulis pribadi adalah selain untuk mendapatkan gelar sarjana seni dan lulus dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan nilai yang baik, juga dapat mengungkapkan segala perasaan dalam karya seni grafis.

Selain itu, karya seni grafis ini adalah renungan ketika sedang sendiri ketika malam dan sebuah introspeksi diri bagi penulis untuk menjalani hari depan yang lebih cerah.

Sedangkan secara teknis, penulis dapat menerapkan berbagai teknik cetak sesuai yang diinginkan dan mewujudkan karya seni grafis yang mempunyai nilai artistik tersendiri.

Bagi orang lain sebagai penikmat karya seni garfis ini adalah terpacunya semangat dan motivasi untuk membuat karya seni yang lebih baik lagi dari yang sudah ada.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi penulis pribadi, karena dapat menyelesaikan tugas akhir dengan semaksimal mungkin hingga terciptalah suatu karya seni grafis yang menggabungkan antara hobi, perasaan dan kemampuan teknik mencetak. Semoga karya seni grafis dalam tugas akhir ini dapat mengharumkan nama Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan nama Bangsa Indonesia di mata dunia.

D. Makna Judul

Judul tugas akhir karya seni ini diambil dari judul cerita fiksi karangan penulis. *Prince of Darkness* yang berarti pangeran (dari) kegelapan adalah kisah tentang seorang lelaki yang selalu merasa hampa, sepi, sendiri dan hanya kegelapanlah yang selalu menemaninya, menjadikan dia seperti penguasa alam kegelapannya sendiri.

Secara etimologi, arti dari judul tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Prince : pangeran¹

Darkness : kegelapan, kemuraman²

Gubah : kata kerja. merangkai; mengarang (cerita, lagu, dsb)³

Gubahan : hasil dari menggubah⁴

Ku : bentuk klitik 'aku' sebagai penunjuk pelaku, pemilik⁵

'*Prince*' (pangeran) adalah kata yang diambil penulis sebagai gambaran seorang lelaki yang berkuasa atas diri dan alam kegelapannya sendiri.

Karena tidak ada yang tahu siapa dia sebenarnya, maka penulis mengambil kata '*darkness*' (kegelapan) sebagai asal usul dirinya yang tidak diketahui, juga sebagai penggambaran perasaannya.

Makna dari kata 'gubahanku' dalam hal ini adalah hasil dari proses kreatif penulis dalam mewujudkan cerita ini bukan hanya dalam bentuk tulisan dan visual saja tapi juga dalam karya seni grafis, sehingga makna 'gubahan' dalam hal ini adalah merangkai antara kemampuan bercerita dengan bahasa verbal,

¹ John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, PT. Gramedia, Jakarta, 1984, h.447

² *Ibid*, h. 164

³ *Ibid*, h. 284

⁴ *Ibid*.

⁵ *Ibid*, h. 466

mengolah dan menjadikannya bentuk visual, serta memanfaatkan teknik cetak seni grafis dalam mengekspresikan segala perasaan yang ada ke dalam karya. Sedangkan klitik 'ku' adalah penekanan pada siapa pemilik cerita *Prince of Darkness* yang mengacu pada penulis sendiri yang juga sebagai pelaku dalam menggubah cerita tersebut menjadi karya seni grafis sesuai dengan imajinasi dan perasaan yang hanya bisa diungkapkan oleh penulis pribadi.

