

BADUT SEBAGAI METAFORA



MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008

BADUT SEBAGAI METAFORA



KARYA SENI

Teguh Hariyanta



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

BADUT SEBAGAI METAFORA



KARYA SENI

**Teguh Hariyanta
NIM 0111449021**

**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
2008**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

BADUT SEBAGAI METAFORA diajukan oleh, Teguh Hariyanta NIM 0111449021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.

NIP. 131475706

Pembimbing II / Anggota



Drs. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum.

NIP. 131830604

Cognate / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.

NIP 132230384

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



Drs. Dendi Suwandi, M.S.

NIP . 131567134

Ketua Jurusan seni Murni / Anggota

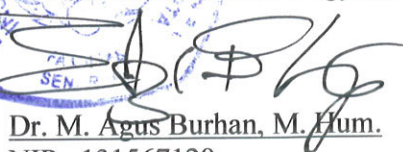


Drs. Ag. Hartono, M.Sn.

NIP . 131567132



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.

NIP . 131567129



*Karya Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :
Bapakku Bambang MS (Alm) dan Ibuku Tercinta*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis persembahkan hanya kepada Engkau penguasa alam dan jiwa ini sepenuhnya yang selalu memberikan rahmat dan berkah-Nya dalam kelancaran mengerjakan laporan tugas akhir ini sebagai syarat menyelesaikan studi S-1 Fakultas Seni Rupa, Minat Utama Seni Grafis, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Sebuah kebanggaan dan kepuasan tersendiri atas keberhasilan menyelesaikan laporan tugas akhir ini, setelah memakan banyak waktu, tenaga, dan pikiran akhirnya apa yang diharapkan dan dijalani selama ini terselesaikan dengan baik ungkapan rasa syukur penulis ucapkan dan harapan besar dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perjuangan kedepannya.

Keberhasilan penulisan ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik yang bersifat moril maupun material, untuk itu dengan seluruh rasa hormat penulis ucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

- Drs. Andang Suprihadi P.,M.S. selaku dosen pembimbing I.
- Drs. Suwarno Wisetrotomo,M.Hum. selaku dosen pembimbing II.
- Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum. selaku *cognate* dalam Tugas Akhir ini.
- Drs. A.g. Hartono,M.Sn selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
- Drs. Dendi Suwandi,M.S selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni.
- Dr. M. Agus Burhan,M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Drs. Eko Sunarto selaku Dosen Wali.
- Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ibunda tercinta dan Bapakku (alm), keluarga Batam, adiku dan semua keluarga.

- Aishaku atas spirit, dukungan, cinta dan pengertiannya.
- Keluarga Cabean.
- Sahabat dan teman seperjuangan yang telah banyak membantu, Keluarga Minggiran + Angkringan depan atas suplai teh jahenya, Mulya Karya dan komunitas Timuran.
- Revolta Design (Bara + Upit).

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi semuanya dan penulis secara pribadi.

Amin ya robbal 'alamin.



Yogyakarta, juli 2008

Teguh Hariyanta

DAFTAR ISI

	hal.
HALAMAN JUDUL ke-1.....	i
HALAMAN JUDUL ke-2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	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.....	10
A. Konsep Penciptaan.....	10
B. Konsep Bentuk.....	12
C. Konsep Penyajian.....	19
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	20
A. Bahan.....	20
B. Alat.....	21
C. Teknik.....	22
D. Tahap Pembentukan.....	23
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	39
BAB V PENUTUP.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR GAMBAR

Judul Karya	hal.
1. Operet Topeng Jenaka I.....	40
2. Operet Topeng Jenaka II.....	41
3. Menyambut Sang Raja Badut.....	42
4. Miskin Hati.....	43
5. Uang Yang Maha Kuasa.....	44
6. <i>D'Clowning</i>	45
7. Bila Badut Jatuh Cinta.....	46
8. Gulita kota.....	47
9. Janji Juli.....	48
10. Kutunggu Dibawah Pohon Kamboja.....	49
11. Nyata Yang Tertunda.....	50
12. <i>D'Actor</i>	51
13. Bola Gila Bola.....	52
14. Siluet Mimpi.....	53
15. Usai Usang.....	54
16. Yang Terbelah.....	55
17. Melaju Membawa Masa Kecilku.....	56
18. Melu Grubyuk Rangerti Rembuk.....	57
19. Rentaku Petakaku.....	58
20. Terbentur Tombol Pemanas.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

	hal.
A. FOTO ACUAN.....	63
B. FOTO DIRI MAHASISWA.....	73
C. POSTER PAMERAN.....	76
D. FOTO SITUASI PAMERAN.....	78
E. KATALOGUS.....	79



BAB I

PENDAHULUAN

Pada dasarnya keberadaan manusia sejak dilahirkan memang tidak pernah bisa lepas dengan lingkungannya, ketika manusia dilahirkan tidak dapat hidup tanpa bergantung kepada sesamanya atau orang lain disekitarnya. Artinya bahwa setiap makhluk itu dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berada diluar dirinya dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, jika lingkungan itu berubah, maka makhluk yang adapun harus menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang ada.

Meskipun manusia dilahirkan dalam keadaan yang belum matang baik secara fisik, otak, panca indra, dan sistem pengendaliannya, manusia lebih mempunyai potensi yang sangat besar untuk dipengaruhi, ditempa, dan dibentuk oleh kondisi lingkungannya dengan demikian manusia mempunyai potensi besar untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan sekelilingnya atau lingkungannya.

"Hewan itu hidup bukan dari dirinya sendiri melainkan dari yang lain yang ada di luar dirinya sedangkan manusia itu berbudaya, mengenal dirinya, berunding dengan dirinya sendiri, sehingga tidak tergantung secara mutlak dari keadaan dan tawaran sekelilingnya."¹

¹ Sujarwa, *Manusia dan Fenomena Budaya* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005), pp. 23-24.

Manusia dengan sarananya mampu mengambil jarak dengan alam, sehingga mampu menelaah, memahami dan menguasainya. Melalui otak dan panca indra manusia menangkap rangsangan dari luar yang mampu memotifasi kemampuan dirinya, sehingga dapat berbicara, berkonsepsi atau berpikir secara abstrak.

"Abstrak, tidak berwujud, tidak berbentuk, mujarad, niskala, ringkasan, ikhtisar (karangan, laporan, dan lain sebagainya)."²

A. Latar Belakang Penciptaan

Banyak kejadian-kejadian, permasalahan, berita-berita, persoalan dan pengalaman yang mempengaruhi penulis baik yang disengaja maupun tidak disengaja, secara sadar atau tidak sadar, langsung atau tidak langsung timbul dalam setiap harinya dimana hal-hal tersebut bisa muncul dalam diri ataupun di luar diri serta mampu membangkitkan perasaan yang begitu kompleks sehingga berpengaruh dalam tanggapan berperilaku baik dalam diri ataupun dalam kondisi sosial bermasyarakat .

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari lingkungan sekitarnya. Kehidupan masyarakat, pertumbuhannya, perkembangannya, serta pengetahuan inilah yang membentuk karakter pribadi manusia itu sendiri dalam kehidupannya. Faktor-faktor subyektif dan obyektif yang diangkat dari

² Mikke Susanto, *Diksi Rupa* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), p.11

pengalaman-pengalaman lingkungan tempat dimana penulis tinggal tidak lepas dari proses penciptaan karya seni. Kejadian-kejadian, cerita, pengalaman yang ditemui atau dialami sendiri oleh penulis di lingkungan penulis tinggal dalam kehidupan sosial bermasyarakatnya menjadikan latar belakang sebuah proses kreatifitas yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk karya seni grafis.

Dalam interaksi sosialnya, individu bereaksi membentuk pola sikap tertentu terhadap berbagai obyek psikologis yang dihadapinya. Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah pengalaman pribadi, kebudayaan, media massa, institusi atau lembaga pendidikan, serta faktor emosi dalam diri individu.³

Sikap sosial terbentuk dari adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Interaksi sosial mengandung arti lebih daripada sekedar adanya kontak sosial dan hubungan antar individu. Sebagai anggota dari kelompok sosial dalam sebuah interaksi sosial terjadi hubungan saling mempengaruhi diantara individu yang satu dengan individu yang lain, terjadi hubungan timbal balik yang mempengaruhi pola perilaku masing-masing individu sebagai anggota masyarakat. Lebih lanjut, interaksi sosial itu meliputi hubungan antara individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis di sekelilingnya.

Penulis sangat sadar betul dengan apa yang telah dan sedang dialami akan ikut pula membentuk dan mempengaruhi penghayatan penulis terhadap rangsangan sosialnya. Tanggapan akan menjadi salah satu dasar terbentuknya sikap. Untuk dapat mempunyai tanggapan dan penghayatan, seseorang harus

³ Saifuddin Aswar, *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), p. 30

mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan obyek psikologisnya, demikian juga penulis sehubungan dengan proses penciptaan dalam berkarya. Apakah penghayatan itu kemudian akan membentuk sikap positif ataukah sikap negatif, akan tergantung oleh lingkungan dimana penulis berada.

"Bahwa tidak adanya pengalaman sama sekali dengan suatu obyek psikologis cenderung akan membentuk sikap negatif terhadap obyek tersebut."⁴

"Ditinjau dari segi ilmu bahasa, perkataan psikologi ini berasal dari kata *psyche* yang diartikan sebagai jiwa dan kata *logos* yang berarti ilmu atau ilmu pengetahuan, oleh karena itu perkataan psikologi sering diartikan atau diterjemahkan dengan ilmu pengetahuan tentang jiwa atau disingkat ilmu jiwa."⁵

Psikologi seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungannya, di sini penulis berusaha mencoba memvisualisasikannya ke dalam bentuk bahasa rupa, sebatas pada kondisi-kondisi yang masih bisa ditangkap dan dicerna serta melibatkan kondisi emosional seseorang.

Pembentukan kesan atau tanggapan terhadap obyek merupakan proses kompleks dalam diri penulis. Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap haruslah pengalaman, atau hal-hal, kejadian-kejadian yang meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu sikap akan lebih mudah terbentuk apabila pengalaman-

⁴ P.N.Middlebrook, *Sosial Psychology and Modern Life* (New York: Alfred . Knoff, Inc, 1974),p. 21

⁵ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 1989),p. 1

pengalaman, hal-hal, atau kejadian-kejadian tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional. Dalam situasi yang melibatkan emosi penghayatan terhadap pengalaman dan kejadian akan lebih mendalam dan lebih lama berbekas.

Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah dan lain-lainya mempunyai pengaruh besar dalam penyampaian informasi, pembentukan opini dan kepercayaan penulis. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini penulis. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap terhadap hal tersebut.

"Komponen kognitif berisi kepercayaan seseorang mengenai apa yang berlaku atau apa yang benar bagi obyek sikap."⁶

B. Rumusan Penciptaan

Dalam perjalanan kehidupan penulis selama ini sudah banyak menemui dan menghadapi berbagai hal, baik itu berupa pengalaman pribadi, hal atau kejadian-kejadian di lingkungan dimana penulis berada yang dapat memberikan kesan yang begitu membekas bagi penulis, dalam proses perjalanan kehidupan penulis pada kondisi sosial bermasyarakatnya menjadi sebuah bahan pemikiran

⁶ Saifuddin Aswar, Op.Cit., p. 2

tersendiri untuk kemudian divisualisasikan menjadi sebuah bentuk karya seni grafis. Perasaan-perasaan yang melibatkan faktor emosional penulis seperti perasaan akan sebuah pengharapan, kebencian, cinta, kebahagiaan, impian, kesedihan, kekecewaan, kemudian divisualisasikan penulis ke dalam bahasa-bahasa visual yang lebih halus dan kadang juga mengandung unsur satire.

Kejadian-kejadian dan pengalaman penulis yang ditemui ataupun yang dirasakan sendiri oleh penulis membawa pada endapan-endapan yang pada akhirnya penulis mempunyai anggapan bahwa memang semua yang terjadi sudah menjadi sebuah konsekuensi yang harus dilakukan dalam proses perjalanan kehidupan sosial bermasyarakat penulis, dan adakalanya membawa pada bentuk-bentuk pengingkaran, penulis mengumpamakan perjalanan kehidupan ini seperti tokoh badut disebuah pertunjukan panggung sirkus yang harus selalu bersikap konyol dan tampak bodoh agar semua orang yang melihat merasa terhibur dengan keberadaanya.

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya grafis berdasarkan kondisi sosial budaya dan proses bermasyarakat dengan mengambil badut sebagai metafora.
- b. Sebuah bentuk respon dari empati penulis dalam menghadapi kondisi sosial budaya dalam proses bermasyarakat dengan mengekspresikan dan menampilkanya ke dalam bentuk karya seni grafis.

- c. Penulisan dan karya seni grafis ini dibuat sebagai bentuk prasyarat untuk menempuh ujian akhir pendidikan S-1 di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan merupakan wujud tanggung jawab pada diri sendiri, orang tua, dan keluarga.

2. Manfaat

- a. Menjadikan sebuah bentuk terapi diri bagi penulis, penikmat, dan pembaca pada umumnya dalam menghadapi semua hal dan kejadian-kejadian untuk menuju kepada kondisi yang lebih baik.
- b. Dengan berkarya grafis penulis berusaha menciptakan komunikasi kepada pembaca atau penikmat untuk dapat dicermati juga sebagai bahan renungan, hiburan, koreksi serta kritik bagi penulis.
- c. Merupakan bentuk ungkapan terhadap realitas yang ada terhadap kehidupan sosial bermasyarakat sehingga mampu meringankan dan berbagi cerita serta pengalaman dengan pembaca atau penikmat agar nantinya bisa menjadi bahan renungan atau memberikan makna baru dalam kondisi sosial bermasyarakat.

D. Makna Judul

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran dalam pemilihan kata-kata yang dipergunakan dalam penulisan ini, maka perlu dijabarkan arti setiap kata dalam judul "**Badut Sebagai Metafora**" :

Badut : Seseorang yang punya dandanan lucu (terkadang meniru karakter kornik) selain itu juga didukung oleh make-up tebal, hingga kostum berwarna nan unik, ditambah kemampuan memperagakan mimik lucu dan gerakan-gerakan konyol, tanpa sedikitpun melepas kata-kata, inilah yang membedakan badut dengan pelawak konvensional.⁷

Metafora : Sebuah kiasan yang menggunakan sepatah kata atau frase yang mengacu kepada obyek atau tindakan tertentu untuk menggantikan kata atau frase yang lain sehingga tersarankan suatu kemiripan atau analogi diantara keduanya.⁸

Dengan penjabaran diatas maka dapat diterangkan bahwa, proses kehidupan manusia dalam sosial bermasyarakat tak lepas dari sebuah kisah perjalanan hidup, begitu juga dengan penulis, semua kisah dalam perjalanan kehidupan ini, penulis menyimpulkan bahwa semua kejadian-kejadian yang terjadi merupakan sebuah bentuk susunan skenario yang sudah ada tinggal bagaimana menjalankan dan melakukan perubahan-perubahan dalam proses sosial bermasyarakatnya, penulis beranggapan sebagai pelaku atau tokoh dalam pemeranan sebuah perjalanan hidup yang sudah tersedia alur-alur ceritanya tinggal memerankanya dengan ditambahi sedikit banyak improvisasi-improvisasi

⁷ (<http://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Badut>)

⁸ Kris Budiman, *Ikonisitas, Semiotika, Sastra dan Seni Visual* (Yogyakarta: Buku Baik, 2005), p. 71

dari masing-masing pelakunya, akan tetapi tidak dari kesemua proses perjalanan hidup ini dapat meninggalkan kesan yang membekas bagi masing-masing pelakunya tanpa didasari adanya faktor emosional.

