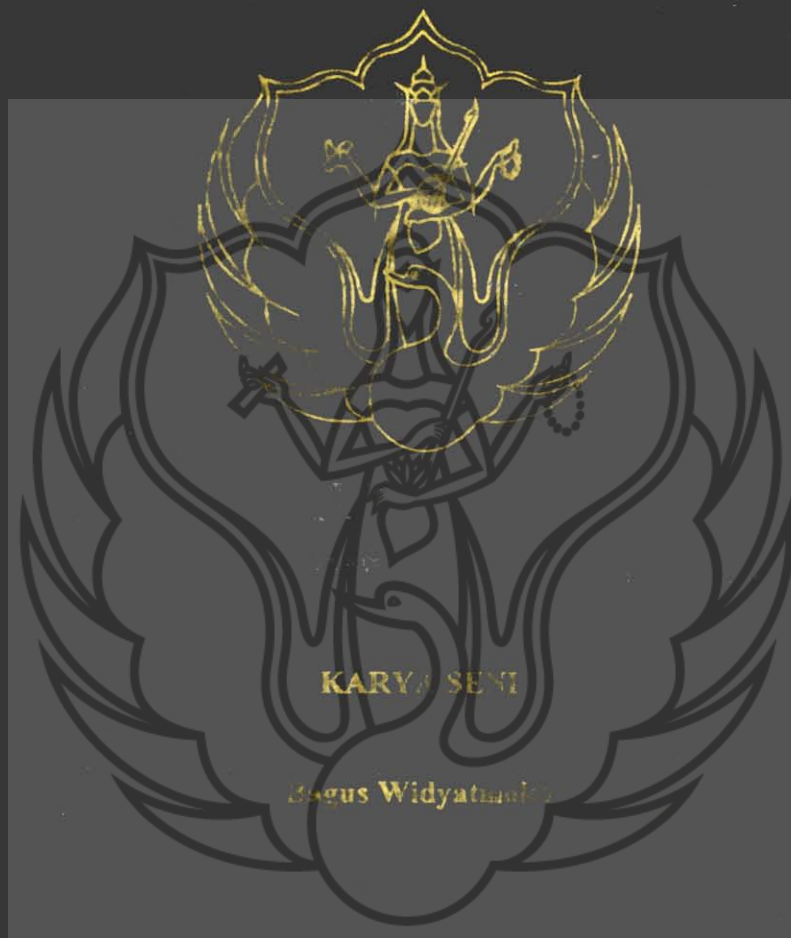


**STRIPING FAUNA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2007

**STRIPING FAUNA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Bagus Widyatmoko

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

**STRIPING FAUNA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI


Bagus Widyatmoko

NIM 0011325021

**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 :
STRIPING FAUNA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS
diajukan oleh Bagus Widyatmoko NIM 0011325021, 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 26 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum.
NIP 131284651

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.
NIP 131830604

Cognate/ Anggota



Drs. Y. Eka Suprihadi.
NIP 130354418

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 130521246



***Kupersembahkan Untuk
Ibu Bapakku, Saudaraku,
Dan Seluruh Keluarga Tercinta.***

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah-seru sekalian alam dan hanya pada-Nya kami memohon pertolongan akan segala urusan dunia dan agama. Rahmat dan sejahtera semoga tetap dilimpahkan-Nya pada Nabi Muhammad Rasulullah Saw, juga seluruh sanak-saudara, keluarga, dan para sahabatnya.

Berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir Karya Seni dengan judul “Striping Fauna Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” ini merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa bantuan yang tulus dari berbagai pihak. Pada akhirnya, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

- Bapak Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum. selaku Pembimbing I.
- Bapak Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum. selaku Pembimbing II.
- Kedua orang tuaku, Bapak Sugiyarto dan Ibu Badriyah Solehah atas doa dan bimbingannya, adikku tercinta Fitri Widyastuti dan juga yang dalam kenangan kakakku Wahyu Widyantoro.
- Bapak Amir Hamzah, S.sn. selaku dosen wali.
- Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. Y. Eka Suprihadi, selaku *cognate*.

- Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S. selaku Ketua Program Studi Seni Murni.
- Bapak Drs. Ag Hartono, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
- Bapak Dan Ibu Staf Jurusan Seni Murni.
- Seluruh Staf Akmawa, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Seluruh keluarga Tumor Ganas.
- Anas, Komarudin, Apri, Aminklur, rie Kirbo, Kusmanto, Aguslasso.
- Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Yogyakarta,

Bagus Widyatmoko

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR KARYA.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN.....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	6
C. TUJUAN DAN MANFAAT	6
D. MAKNA JUDUL	7
BAB II KONSEP.....	8
A. KONSEP PENCIPTAAN	8
B. KONSEP BENTUK.....	23
BAB III PROSES PERWUJUDAN	35
A. ALAT, BAHAN, DAN TEKNIK	35
1. Alat	36
2. Bahan	36
3. Teknik Perwujudan	36
B. TAHAP PERWUJUDAN	37
1. Tahap Persiapan	37
2. Tahap Pelaksanaan	38
3. Tahap Penyelesaian	42
C. FOTO PROSES PERWUJUDAN	43

BAB IV TINJAUAN KARYA	53
BAB V PENUTUP	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78
A. DATA DIRI PENULIS	80
B. FOTO SUASANA PAMERAN.....	82
C. POSTER PAMERAN.....	83
D. KATALOGUS.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Logo <i>EA GAMES</i>	11
Gambar 2.	Logo <i>NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2</i>	11
Gambar 3.	Striping kepala naga pada mobil <i>MUSTANG GT</i>	12
Gambar 4.	Striping jenis flame dan flag.	12
Gambar 5.	Striping contes (kupu-kupu).	13
Gambar 6.	Striping art factory (elang dan bendera).	13
Gambar 7.	Striping kepala naga pada mobil <i>MITSUBISHI ECLIPSE</i>	14
Gambar 8.	Foto tengkorak banteng.	14
Gambar 9.	Foto fosil tengkorak dinosaurus.....	15
Gambar 10.	Striping naga pada kap mesin mobil Hyundai.....	15
Gambar 11.	Striping flame.....	16
Gambar 12.	Bentangan sayap burung elang yang sedang terbang.	16
Gambar 13.	Foto hiu.	17
Gambar 14.	Foto kepiting.....	17
Gambar 15.	Foto laba-laba diatas sarang (jaring)	18
Gambar 16.	Foto kuda.	18
Gambar 17.	Foto burung layang-layang.	19
Gambar 18.	Foto <i>black scorpion</i>	19
Gambar 19.	Logo ISI (Dewi Saraswati di atas angsa)	20
Gambar 20.	Logo <i>HONDA</i>	20
Gambar 21.	Tribal desain.	21
Gambar 22.	Karya grafis Andy Warhol.....	21
Gambar 23.	Karya grafis Andy Warhol.....	22
Gambar 24.	Sketsa figur ngengat.	25
Gambar 25.	Sketsa figur laba-laba.....	25
Gambar 26.	Sketsa figur angsa.	26
Gambar 27.	Sketsa figur macan.	26
Gambar 28.	Sketsa figur tarantula.....	27

Gambar 29.	Sketsa figur naga.....	27
Gambar 30.	Sketsa figur burung walet.....	28
Gambar 31.	Sketsa figur sayap burung.....	28
Gambar 32.	Sketsa figur kepiting.....	29
Gambar 33.	Sketsa figur kupu-kupu.....	29
Gambar 34.	Sketsa figur tengkorak dan lidah api.	30
Gambar 35.	Sketsa figur kepala kuda.	30
Gambar 36.	Sketsa figur sayap burung.....	31
Gambar 37.	Sketsa figur <i>scorpion</i>	31
Gambar 38.	Sketsa figur tengkorak banteng.	32
Gambar 39.	Sketsa figur paus.....	32
Gambar 40.	Sketsa figur laba-laba.....	33
Gambar 41.	Sketsa figur burung merpati.....	33
Gambar 42.	Sketsa figur kepala binatang.....	34
Gambar 43.	Sketsa figur hiu.....	34
Gambar 44.	Silkscreen dan rakel.	43
Gambar 45.	Proses pengolesan emulsi.	43
Gambar 46.	Proses penyinaran.	44
Gambar 47.	Proses penyablonan.	44
Gambar 48.	Sketsa awal figure tengkorak dan lidah api.	45
Gambar 49.	Sketsa berupa <i>vector</i> dalam format corel draw.	45
Gambar 50.	Layer 1.....	45
Gambar 51.	Layer 2.	46
Gambar 52.	Layer 3.....	46
Gambar 53.	Layer 4.....	47
Gambar 54.	Layer 5.....	47
Gambar 55.	Proses akhir desain.....	48
Gambar 56.	Klise untuk proses penyinaran warna kuning.....	48
Gambar 57.	Klise untuk proses penyinaran warna merah.....	49
Gambar 58.	Klise untuk proses penyinaran warna biru.....	49
Gambar 59.	Klise untuk proses penyinaran warna hitam.....	50

Gambar 60.	Hasil proses cetak sablon untuk warna pertama.....	50
Gambar 61.	Hasil proses cetak sablon untuk warna kedua.....	51
Gambar 62.	Hasil proses cetak sablon untuk warna ketiga.....	51
Gambar 63.	Hasil karya seni dengan proses cetak sablon.....	52



DAFTAR KARYA

Gambar 64.	<i>Tribal Moth, 2007</i>	55
Gambar 65.	<i>Tribal Spider, 2006</i>	57
Gambar 66.	<i>The Swan, 2007</i>	58
Gambar 67.	<i>Tribal Tiger, 2006</i>	59
Gambar 68.	<i>Tribal Tarantula, 2006</i>	60
Gambar 69.	<i>Black Dragon, 2007</i>	61
Gambar 70.	<i>Walet, 2006</i>	62
Gambar 71.	<i>Burning Wing, 2007</i>	63
Gambar 72.	<i>Cancer, 2007</i>	64
Gambar 73.	<i>The Butterfly, 2007</i>	65
Gambar 74.	<i>Flaming Skull, 2007</i>	66
Gambar 75.	<i>Horse & The Fire Ball, 2007</i>	67
Gambar 76.	<i>Blade Wing, 2007</i>	68
Gambar 77.	<i>Scorpion, 2007</i>	69
Gambar 78.	<i>Racing Skull, 2007</i>	70
Gambar 79.	<i>Tribal Whale, 2007</i>	71
Gambar 80.	<i>Spider, 2007</i>	72
Gambar 81.	<i>Flaming Pigeon, 2007</i>	73
Gambar 82.	<i>The Bat's, 2007</i>	74
Gambar 83.	<i>The Shark, 2007</i>	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam perjalanan hidup, seorang seniman sebagai bagian dari kelompok atau masyarakat yang mengadakan interaksi dengan lingkungannya, interaksi itu akan ikut membentuk kepribadiannya. Segala sesuatu yang diterima dari masyarakat baik langsung maupun tidak langsung, berpengaruh bagi kejiwaan, serta proses kreatif seorang seniman. Seperti diungkapkan oleh Agus Sachari bahwa, “lingkungan itu termasuk salah satu unsur pengaruh masuk (*input*) bagi proses kreatif”.¹

Penciptaan karya seni bagi seorang seniman merupakan pengungkapan imajinasi yang muncul dari dalam diri seniman dan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Karya seni merupakan bahasa seniman untuk berkomunikasi pada audience, secara tidak langsung audience diharap dapat membaca dan mengetahui apa yang diungkapkan seorang seniman dengan melihat dan memperhatikan sebuah karya seni. Di sisi lain, karya seni selain dinikmati keindahannya juga meningkatkan strata sosial pada pemiliknya. Seperti dijelaskan oleh Soedarso Sp sebagai berikut.

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya. Pengalaman batin tersebut disajikan secara indah

¹Agus Sachari, *Seni, Desain dan Teknologi Antologi Kritik, Opini dan Filosofi* (Bandung: Pustaka, 1986), hal. 6

atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya".²

Dari penjelasan di atas seorang seniman tentu memiliki ketertarikan tersendiri dengan hal-hal yang dirasakannya, dilihat, diamati, direnungi dan dijalani dalam kesehariannya. Seperti kesenangan penulis bermain *game* komputer. Penulis memiliki ketertarikan dengan *game* balap mobil yaitu *need for speed underground 2*. *need for speed underground 2* merupakan program komputer keluaran *Electronic Arts Inc.* Untuk dapat bermain *game* tersebut pertama kalinya kita harus melakukan penginstalan program pada komputer.

INSTALLATION

Thank you for purchasing NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2.

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

Windows 98, 98 Second Edition, ME, 2000 Professional, XP Professional, or XP Home operating system Intel Pentium III (or equivalent) CPU running at 933MHz or higher 32MB DirectX 9.0c compatible video card (Geforce2 or higher) using a supported chipset (see below)

256 MB RAM

DirectX compatible sound card

2 GB of HD space

8X CD-ROM

To play online a network card is required for broadband connectivity

Installation Instructions:

Exit all applications. It is recommended that you do not run unnecessary background applications when installing the game.

Insert Disc 1 into your computer's CD drive. The Autorun menu will appear as soon as your disk drive recognizes the disk. Select to Install the game. A prompt will appear to enter your install code.

Enter the install code and click on the Next button.

*You will then get a menu asking to choose either a default install or the advanced install (which allows you to specify an install directory). Select Next and the game will begin installing.*³

²Soedarso Sp, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990), hal. 5

³EA GAMES(tm) presents NEED FOR SPEED(tm) UNDERGROUND 2 README

Setelah masuk dalam game *need for speed underground 2*, penulis dihadapkan pada sebuah mobil balap dan harus berkompetisi dengan mobil balap lain untuk bisa memenangkan setiap event balap yang digelar. Balap mobil yang digelar merupakan balap liar, yang menjadi arena balap adalah jalan-jalan umum dalam sebuah kota.

Dalam game tersebut penulis haruslah menjadi orang yang mengetahui segala hal yang bersangkutan dengan mobil, terutama mobil balap (*sport car*) secara keseluruhan, walaupun dalam kehidupan sehari-hari dalam dunia nyata penulis tidak mengerti tentang seluk-beluk mobil yang sesungguhnya, apalagi tentang mobil balap dan dunianya. Untuk dapat menjadi seorang pembalap handal dalam *need for speed underground 2* ini penulis harus tahu teknik mengemudikan mobil dengan baik, dan juga harus menjadi seorang mekanik yang tahu tentang seluk-beluk mobil balap. Menjadi mekanik yang mengerti tentang mesin mobil dan juga menjadi seorang modifikator bagi mobil yang dimiliki.

Hal lain dari game tersebut, penulis dapat memiliki berbagai jenis mobil dengan merk dan jenis berbeda. Seperti mobil toyota corolla, nissan 240SX sampai mobil dengan kecepatan tinggi seperti masda RX7, mustang GT yang merupakan mobil legendaris. Jenis lain adalah mobil audi TT, peugot, honda, mitsubhishi dan juga jenis jeep seperti hummer, escalade dan cadillac.

Untuk pertama kali mobil harus dimodifikasi, yang dimaksud modifikasi adalah melakukan perubahan penambahan ataupun pengurangan dan menjadikan kendaraan berbeda dari standard pabrikan. Modifikasi pada

keseluruhan mobil meliputi modifikasi mesin, interior (bagian dalam) mobil dan juga exterior (bagian luar) mobil.

Demi mendapatkan tenaga mobil yang maksimal mesin mobil harus di-*upgrade* (peningkatan) dengan mengganti mesin dan *spare parts* (onderdil) standard dengan *spare parts* untuk kebutuhan balap.

Modifikasi interior mobil dilakukan agar mobil menjadi lebih ringan dan untuk kenyamanan pembalap dalam memacu mobil. Untuk mengurangi beban mobil, dilakukan dengan melepas jok belakang dan panel-panel interior mobil juga mengganti jok depan dengan yang lebih ringan. Untuk kenyamanan dipasang audio system yaitu pemasangan ampli, speaker dan juga layar tv kecil pada mobil.

Dan yang tidak kalah penting adalah tampilan exterior mobil, modifikasi ditujukan pada *body* mobil untuk meningkatkan *visual rating* (penilaian tampilan) mobil. Hal ini dilakukan dengan pemasangan bumper, *spoiler*, *velg* dan dilakukan pengecatan pada *body* mobil. Untuk membuat tampilan mobil lebih bagus dan meningkatkan *visual rating* mobil dilakukan pemasangan *striping* (stiker bergambar sebagai penghias atau *trade-mark*) pada *body* mobil. Dalam game *need for speed underground 2*, *striping* disebut dengan *vinyl graphic*. Ada bermacam jenis dan bentuk *striping* yang ada dalam game tersebut, seperti jenis *flame* (lidah api) yang merupakan gambaran dari nyala api, jenis *splash* (percikan air) gambaran dari ombak, jenis *flag* (bendera), jenis *tribal* (ornamen dari suku/adat).

Pemasangan *striping* tersebut dikerjakan dalam sebuah tempat yang bernama *graphic shop*. Dalam *graphic shop* kita bisa mengerjakan pengecatan pada *body* mobil, dan diteruskan dengan penempelan *vinyl graphic* yang macamnya seperti tersebut di atas. Kita dapat memilih jenis dan warna yang sesuai dengan mobil yang dimiliki atau yang kita senangi. Pertama pilih jenis yang sesuai kemudian dilanjutkan dengan memberi warna pada tiap jenis *vinyl graphic* yang telah terpasang pada *body* mobil tersebut.

Selain jenis yang telah tersebut di atas, tersedia pula jenis lain, *vinyl graphic* jenis ini merupakan bentuk jadi. Maksudnya adalah, kita hanya tinggal memasang tanpa harus merangkai bentuk dan juga memberi warna pada tiap bagiannya. Visual yang ditampilkan merupakan satu-kesatuan dari berbagai figur, dapat dikatakan jika *striping* jenis ini dibingkai bisa menjadi sebuah karya seni yang harmonis dan estetik seperti layaknya sebuah lukisan. Jenis *vinyl graphic* tersebut adalah jenis *unique* (unik/ khas), *art factory*, *contest* dan ada juga *striping* yang khusus untuk dipasang pada kap mesin (*hood*). Setiap jenis dari *striping* ini memiliki beraneka ragam bentuk, seperti figur naga, kupu-kupu, hiu, *scorpion*, laba-laba, ular, elang dan masih banyak figur lainnya. Selain figur fauna terdapat juga beraneka ragam figur lain seperti figur manusia, bunga, dan lainnya.

Berawal dari ketertarikan penulis pada *striping* dalam game *need for speed underground 2*, muncul ide untuk menciptakan karya seni grafis dengan obyek fauna sebagai tugas akhir ini. Figur fauna yang menjadi obyek pada karya seni grafis ini distilisasi sedemikian rupa sehingga menyerupai

gambaran *striping* dan pada proses perwujudannya memakai teknik cetak sablon dengan media kanvas dan kertas.

B. Rumusan Penciptaan

Seperti yang tercantum dalam latar belakang ide di atas, maka penulis terdorong suatu keinginan untuk menciptakan karya seni grafis. Di mana karya seni yang ingin diciptakan merupakan penggambaran dari figur fauna dan figur fauna tersebut divisualkan dengan stilisasi bentuk mengacu pada bentuk *striping*. Hal itu dimaksudkan sebagai sebuah inovasi tersendiri bagi penulis untuk menampilkan obyek fauna dengan bentuk-bentuk *striping*. Karya seni tersebut diwujudkan dengan teknik cetak sablon.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai syarat dalam menyelesaikan study jenjang S-1 pada minat utama seni grafis jurusan seni murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia. Dan tujuan lain adalah :

1. Pengembangan ide dan bentuk dalam karya seni grafis.
2. Eksplorasi figur fauna menjadi bentuk-bentuk *striping*.
3. Memperkaya khasanah karya seni grafis.

Manfaat yang bisa diambil adalah :

1. Menjadi sebuah wacana dalam dunia seni grafis.
2. Menjadi sebuah wacana dalam dunia *striping*.
3. Memunculkan sebuah inovasi baru dalam dunia *striping*.

D. Makna Judul

Penjelasan dari makna judul tugas akhir karya seni “*Striping Fauna Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*”, adalah sebagai berikut.

“*Striping*” merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berasal dari kata dasar *stripe*, dalam bahasa Indonesia berarti garis-garis lebar.⁴ Makna dari istilah *striping* adalah stiker bergambar sesuatu berupa bidang garis yang membentuk obyek ataupun abstrak, ditempel pada kendaraan sebagai penghias atau simbol (*trade-mark*) kendaraan bermotor. “*Fauna*” kata dalam bahasa Inggris berarti dunia binatang.⁵ Jadi *striping fauna* adalah stiker bergambar binatang yang berfungsi sebagai penghias dan simbol kendaraan bermotor. Ide memiliki persamaan kata dengan gagasan dan juga konsep.

Pengertian dari “karya seni grafis” merupakan pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyak karya dalam jumlah tertentu.⁶

Jadi makna judul tugas akhir “*Striping Fauna Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*”, adalah menciptakan karya seni grafis dengan visual figur fauna sebagai obyek utamanya. Figur fauna divisualkan dengan stilisasi dan deformasi yang mengacu pada visual obyek *striping*.

⁴ S. Wojowasito – W.J.S. Poerwadarminto, *Kamus Lengkap Inggris – Indonesia, Indonesia – Inggris* (Bandung: Penerbit Hasta, 1980), hal. 216

⁵ *ibid.*, hal. 58

⁶ Mikke Susanto, *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hal. 47.