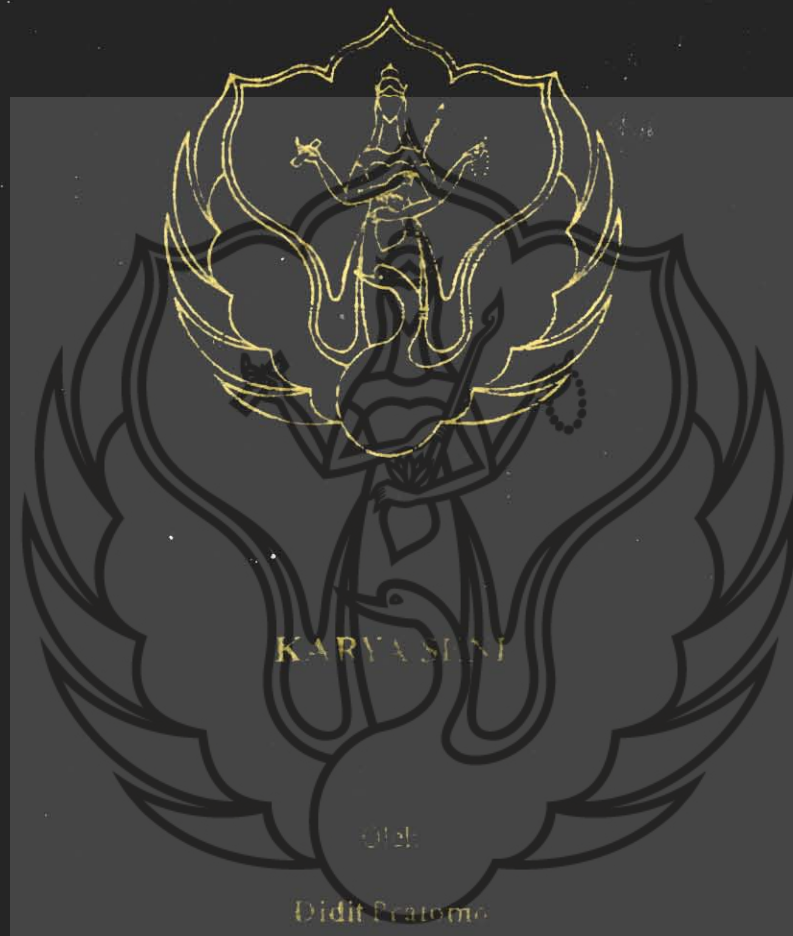


**SLOGAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



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

**SLOGAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



KARYA SENI

Oleh

Didit Pratomo



KT001179

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

**SLOGAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



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 :
SLOGAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan
oleh Didit Pratomo, NIM 0111476021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan
Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal: 22 Juli 2008

Pembimbing I

Drs. Pracoyo, M. Hum.

Pembimbing II

Dra. Nunung Nudjanti, M.Hum.

Cognate

Drs. Harry Tjahjo Surjanto, M.Hum.

Ketua Program Studi S1 Seni Rupa Murni/
Anggota

Drs. Dendi Suwandi, M.S

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/ Anggota

Drs. Ag. Hartono, M.Sn

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Muhamad Agus Burhan, M.Hum
NIP. 131 567 129



Slogan Persembahan

Dalam karya ada sebuah doa



Karya tugas akhir ini kupersembahkan kepada bapak Sumardi dan ibu Rusmiati tercinta, kasih sayang serta doamu selalu membimbingku hingga saat ini dan maafkan atas sedikit waktu yang telah tertunda

KATA PENGANTAR

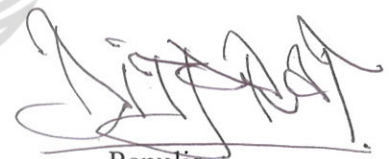
Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga proses penyusunan tugas akhir ini dapat berjalan lancar sampai dalam tahap penyelesaiannya. Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat mengakhiri jenjang studi S1 di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu, dalam pelaksanaan proses Tugas Akhir ini penulis banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, dan untuk itu kiranya melalui pengantar yang singkat ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Pracoyo, M.Hum , selaku Dosen Pembimbing I
2. Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Dendi Suwandi, MS., selaku Ketua Program Studi Seni Murni
4. Dr. M. Dwi Marianto, M.F.A, selaku Dosen Wali
5. Drs. Ag. Hartono, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni
6. Dr. Muhamad Agus Burhan, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Drs. Soeprapto Soejono, M.F.A, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Seluruh Staf Karyawan Fakultas Seni Rupa dan UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Ayahanda Sumardi dengan segala dukungan dan cinta kasihnya
11. Ibunda Rusmiati yang amat kusayangi
12. Keponakanku David Ivanov, Fauzan , Novia Rahmawati, Alfia. Tri Puji Rahayu yang aku sayangi, Kakaku Hariyanto, Lusi dan Martin.
13. Teman-temanku, Sunardi, Hari Afrianto, Ye Agung, Rudi, Firman, Toto Nugroho dan Sigit Jayarto, Arif sulaiman semua pihak yang tidak dapat disebutkan disini.

Dengan tanpa mengurangi rasa hormat serta terima kasih, semoga hasil dari Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta kegunaan yang sebaik-baiknya, untuk diri sendiri maupun bagi masyarakat pada umumnya. Hanya Tuhan Yang Maha Esa yang mampu memberikan balasan atas segala kebaikan yang telah diberikan dari semua pihak tersebut diatas.

Yogyakarta, 22 Juli 2008



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Judul	3
B. Latar Belakang Timbulnya Ide	5
C. Rumusan Penciptaan.....	8
D. Tujuan dan Manfaat	9
BAB II IDE DAN KONSEP PENCIPTAAN	10
A. Ide	10
B. Konsep Perwujudan	14
BAB III PROSES PERWUJUDAN	16
A. Tahap Perancangan dan Penciptaan Karya	17
B. Teknik Alat dan Bahan	25
C. Foto Tahap-tahap Penciptaan Karya	19 - 24
BAB IV TINJAUAN KARYA	28
BAB V PENUTUP	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52

DAFTAR GAMBAR

Karya Tugas Akhir :	Hal
1 Sedikit Demi Sedikit Sebelum Jadi Penyakit <i>Digital Print di atas Vinil, 65 x 35 cm,2007</i>	29
2 Ultah murah, Ultah Meriah <i>Digital Print di atas Kanvas, 57 x 77 cm,2008</i>	30
3 Siap Meroda & Lapangkan Dada <i>Digital Print di atas Vinil , 65 x 100 cm,2008</i>	31
4 Tampak Canggung Jikalau Sekuning Jagung <i>Digital Print di atas Vinil, 70 x 100 cm,2007</i>	32
5 Merayu Tanpa Ragu <i>Digital Print di atas Vinil, 57 x 72 cm,2008</i>	33
6 Awalnya Bingung Akhirnya Untung <i>Digital Print di atas kertas, 33 x 48 cm,2008</i>	34
7 Jika Rapi Jadi Terapi <i>Digital Print di atas Vinil, 65 x 60 cm,2008</i>	35
8 Istirahat Sebelum Datang Masa Tak Sehat <i>Digital Print di atas Vinil, 53 x 63 cm,2008</i>	36
9 Air Segar Bikin Bugar <i>Digital Print di atas Vinil, 57 x 72 cm,2007</i>	37
10 Melompat Sebagian Dari Sehat <i>Digital Print di atas Vinil, 70 x 100 cm,2008</i>	38
11 Musik Penghibur Hati Yang Terusik <i>Digital Print di atas Vinil,57 x 72 cm,2008</i>	39
12 Belajar Menahan Rasa Lapar <i>Digital Print di atas Vinil,57 x 72 cm,2008</i>	40
13 Terpikat Jadi Giat <i>Digital Print di atas Vinil , 57 x 72 cm,2008</i>	41
14 Saat Libur Saat Menghibur <i>Digital Print di atas Vinil, 150 x 200 cm,2008</i>	42
15 Abaikan Penipu Bersuara Merdu <i>Digital Print di atas Vinil, 40 x 49 cm,2008</i>	43

16	Wujudkan Angan Jadi Kenyataan <i>Digital Print di atas Vinil, 65 x 105 cm,2008.....</i>	44
17	Ritual Agar Tambah Mengenal <i>Digital Print di atas Vinil, 57 x 72 cm,2008.....</i>	45
18	Mengisi Waktu Luang Dapatkan Uang <i>Digital Print di atas Vinil, 100 x 61 cm,2008.....</i>	46
19	Banyak Menunda Jadi berlipat Ganda <i>Digital Print di atas Vinil, 100 x 61 cm, 2008.....</i>	47
20	Baiknya Berdendang Bukannya Perang <i>Digital Print, Back Light Double Side Neon Box</i> <i>50 cm x 180 cm x 15 cm,2008</i>	48
Lampiran.....		52
1	Gb.24. Judul Karya “ hopeles “ Karya roy Lichtenstein.....	53
2	Gb.21. Karya Eko Nugroho “Rejeki Di Tangan Televisi”.....	54
3	Gb.22. Foto Ulang tahun penulis.....	55
4	Gb.23. Gapura Pintu Masuk Museum Perjuangan.....	56
5	Foto Penulis Biodata & Kegiatan Berkesenian Penulis.....	57
6	Poster Pameran.....	59
7	Foto Suasana Display Karya.....	60
8	Foto Suasana Pameran.....	61
9	Katalog Pameran.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk individu dan sekaligus sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk individu, manusia menjadi subjek yang mempunyai kebebasan mengemukakan pikiran dan kreatifitasnya. Namun dalam menjalani kehidupannya manusia tidak mungkin lepas dari pengaruh lingkungannya. Dengan demikian, segala peristiwa dan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya akan berpengaruh terhadap pikiran dan perasaan manusia. Meskipun demikian orang dapat memilih dan menilai segala sesuatu pengaruh yang dirasakan berdampak baik terhadap kehidupannya.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat berdiri sendiri tanpa bantuan orang lain. Manusia memerlukan mitra untuk mengembangkan kehidupan yang layak bagi dunianya maupun bagi nilai-nilai kemanusiaan. Manusia sebagai makhluk sosial secara naluriah selalu ingin bersosialisasi, sehingga tercipta interaksi antar individu. Jalinan komunikasi adalah kekuatan dan ciri khas sebagai makhluk berbudaya yang didukung adanya daya cipta, rasa, dan karsa. Jalinan komunikasi saat ini sangat didukung oleh kecanggihan sains dan teknologi yang semakin berkembang yang berdampak terhadap perkembangan kreativitas penemuan (*discovery*) dan penciptaan (*invention*), serta berbagai bentuk inovasi dan rekayasa yang pada akhirnya dapat memanfaatkan berbagai media sebagai sarana komunikasi.

Manusia modern tak bisa hidup tanpa media massa, baik itu media cetak ataupun media elektronik. Media masa telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan media massa terjadi interaksi langsung antar manusia. Lewat media massa pula manusia dapat memperoleh hampir segala kejadian yang ada di planet bumi ini.

Media massa begitu lekat dengan kehidupan manusia dari berbagai media baik itu media elektronik ataupun cetak, sebagai contoh dalam media elektronik terutama melalui media televisi seringkali ditayangkan iklan yang menawarkan berbagai produk dengan menggunakan slogan-slogan yang menarik perhatian masyarakat. Demikian halnya di kota-kota besar seperti baliho, poster, *banner* yang acapkali menggunakan slogan-slogan yang menarik. Melihat arti penting slogan terhadap kehidupan manusia dan masyarakat, Pada umumnya slogan hadir dengan menggunakan kalimat-kalimat yang dibuat secara singkat, sederhana, mudah dipahami, sehingga dengan mudah dapat menarik perhatian orang. Melihat arti penting eksistensi slogan dalam kehidupan masyarakat modern, Maka penulis merasa tertantang untuk merespon hal-hal yang berkaitan dengan slogan tersebut, baik berkaitan dengan aspek makna ataupun dalam realita kehidupan masyarakat.



A. Penegasan Judul

Lebih jauh mencermati tulisan ini dan menghindarkan kesalah pahaman dalam mengartikan judul tugas akhir

Slogan Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

perlu dibuat batasan-batasan arti kata sebagai berikut :

- Slogan : Menurut Merriam dalam *Webster Dictionary* , berarti kata atau singkatan yang digunakan untuk mengekspresikan karakteristik dari posisi atau sikap atau tujuan yang akan diraih¹
- Ide : Ide atau gagasan, secara bahasa, adalah “hasil pemikiran”. Dalam rumusan yang lebih bebas, ide adalah semacam temuan baru yang tiba-tiba menclok di dalam pikiran seseorang. Ide itu, jika dirumuskan dalam bahasa yang tertata dan jernih, dan kemudian dibaca oleh orang lain, yang bukan si penemu ide tiba-tiba saja mampu menggerakkan pikiran orang tersebut. Ide, katakanlah, dapat dipadankan dengan semacam “pengungkit”.²
- Seni Grafis : Seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagai lukisan, drawing atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan *print making* (cetak mencetak).³

¹ Merriam, *Green Version of Slogan* (Webster Dictionary [http : // www.indodigest.com](http://www.indodigest.com), 2006)

² Hernowo, *Langkah Mudah Membuat Buku yang Menggugah* (Ekuator e – Magazine Mizan.com, 15 Februari 2008)

³ M.Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu* (Yogyakarta: Kanisius, 1985), p. 1

Berdasarkan pengertian dan batasan kata-kata di atas, yang dimaksud dengan “Slogan Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” penulisan ini adalah tanggapan penulis tentang rutinitas sehari-hari, yang selalu bersinggungan pada sebuah kejadian-kejadian yang jelas membutuhkan solusi. Peristiwa-peristiwa tersebut juga dialami oleh orang lain dan bahkan oleh masyarakat dibuat suatu kata ataupun kalimat pendek yang dikenal dengan sebutan “ slogan “. Ada bermacam-macam slogan yang memuat berbagai pesan yang menarik untuk direnungkan, dipahami dan diambil hikmahnya. Penulis senang bermain slogan karena dapat dijadikan semangat mengasuh diri dengan bercermin dari slogan-slogan yang ada.

Bentuk dari permasalahan di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengangkat slogan sebagai ide penciptaan karya seni grafis, Karena penulis merasa gelisah jika melihat bahwa dalam kehidupan masyarakat banyak slogan yang dijumpai namun tidak sesuai dengan makna atau pesan-pesan slogan tersebut. Hal itu mendorong penulis untuk mengangkat slogan sebagai ide dasar dalam berkarya, terutama slogan yang dapat dijadikan cermin untuk pengasuhan diri sebagai pembatas perwatakan manusia untuk lebih dapat memahami diri serta hubungannya dengan orang lain.

B. Latar Belakang Timbulnya Ide.

Seorang seniman di dalam menuangkan segala gejolak perasaannya ke dalam suatu karya tidak akan pernah kehilangan sumber-sumber ide yang dapat mengilhaminya. Segala yang ada di alam ini dapat dijadikan sebagai sumber ide bagi para kreator. Seni banyak terkait dengan alam. Manusia tidak bisa jauh dari seni, karena dimana ada manusia disitu ada kesenian. Keduanya selalu terkait, seorang seniman tinggal dan hidup dengan pengaruh lingkungan yang menjadikannya kaya akan pengetahuan batin serta membuat seniman dapat dengan bebas menentukan objek untuk diekspresikan ke dalam suatu karya seni. Kehidupan bermasyarakat dan kehidupan pribadi terkadang banyak memberi inspirasi bagi seniman dalam berkesenian atau berkarya. Ide yang ingin diwujudkan dari masing-masing seniman bisa berbeda-beda meskipun mungkin ada kesamaan tema ataupun media yang digunakan, seperti halnya penulis memilih slogan sebagai ide untuk mewujudkannya ke dalam karya seni. Kata “ slogan “mengingatnkan seseorang akan sebuah kalimat pendek yang berisi pesan singkat.

Sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat terkait dengan slogan yang dibuat oleh pemerintah acapkali mendatangkan masalah, malah bukan menyelesaikan masalah. Hal ini memberi efek penyadaran bagi masyarakat menjadi kurang terealisasi. Contoh kasus yang sering terjadi ketika masyarakat berkewajiban membayar pajak pada kenyataannya mendapatkan hasil yang kurang maksimal bagi Ditjen Pajak ,seperti fenomena slogan pajak berikut ini :

Slogan Ditjen Pajak

Sebagai organisasi besar dengan tanggung jawab yang besar pula, Ditjen Pajak sangat peduli dengan slogan-slogan yang mendorong kesadaran warga negara terhadap pajak. "Orang bijak taat pajak", "Bersama Anda Membangun Bangsa", "Membayar Pajak adalah Patriot Bangsa", "Pembayar Pajak adalah Pahlawan Pembangunan", "Sadar dan Peduli Pajak", "Pajak Kini Terbuka, Bagaimana Dengan Anda?", hingga "Nikmatnya Tidur Nyenyak Sesudah Bayar Pajak-Bayar Pajak Penghasilan Anda Tepat Pada Waktunya".

Slogan-slogan tersebut, yang dipopulerkan dengan miliaran rupiah, rasanya tidak lebih dari sekadar pelengkap. Masyarakat bahkan sering menertawakan slogan-slogan tersebut karena yang terjadi dilapangan seperti bumi dan langit.

Slogan "Orang Bijak Taat Pajak" misalnya sering diplesetkan menjadi "Orang Bijak Taat Pajak, Orang Pajak Mati Dilaknat". Tapi tidak semua orang pajak marah dengan gurauan tersebut, beberapa di antaranya bahkan menimpali dengan kata-kata "Orang Pajak Mati Nikmat" M. Budi Widajanto yang tinggal di Surabaya memberi kritikan sangat santun terhadap slogan pajak sebagaimana dimuat di media online suarasurabaya.net, pada 9 Mei 2007. Berikut kutipannya:

Pemerintah memang aneh. Katanya masyarakat yang baik harus bayar pajak tepat waktu, bahkan ada slogan atau jargon yang akrab kita baca di jalan-jalan yaitu Orang Bijak Taat Pajak. Tapi faktanya, kalau mau bayar pajak, khususnya lewat SSP (surat setoran pajak) PPN atau PPh di bank maupun kantor pos, waktunya sangat terbatas. persepsi lebih galak lagi jam 08.00-10.00. Bahkan ada yang 08.00-09.30. Gimana ini, orang mau bayar pajak kok waktunya dibatasi?⁴

Hadirnya slogan malah menjadi gurauan, sebuah pesan singkat yang tidak dibarengi dengan tindakan nyata menghasilkan sesuatu yang menyimpang. Masyarakat kehilangan kepercayaannya ketika slogan tidak berbanding lurus dengan layanan yang diciptakan dengan mudah.

Hubungan antar manusia dalam kehidupan bermasyarakat sering kali tidak harmonis, terutama masyarakat dengan pemerintah seperti di atas. Masyarakat dengan berbagai macam individu. Masing-masing individu memiliki perwatakan yang berbeda.

⁴ <http://web.bisnis.com/artikel/2id350.html> (1 of 3)9/22/2007 7:14:29 AM
(parwito@bisnis.co.id)

Status sosial, tingkat pendidikan, dan lebih utama lagi faktor keluarga dapat mempengaruhi perwatakan tersebut. Ingatan akan petuah yang hadir di masa kecil baik itu yang disebutkan oleh guru, orang tua, dan figur kekuatan lainnya akan membawa pengaruh membentuk pandangan pribadi pada kepercayaan di usia dini. Tentang siapa mereka dan apa yang dapat dan seharusnya mereka lakukan? Di masa kecil kita akrab dengan slogan **“Rajin Pangkal Pandai”** sebuah kata yang dapat mempengaruhi psikologi manusia. Menumbuhkan semangat belajar melalui slogan. Seperti yang diungkapkan Suzanne K. Langer :

“ Simbol-simbol seni adalah satu dan utuh karena itu ia tidak menyampaikan makna (*meaning*) untuk mengerti, melainkan pesan (*import*) untuk diresapi terhadap makna, orang hanya dapat mengerti tetapi terhadap pesan. dari seni orang dapat tersentuh secara lemah dan secara intensif. Disini terdapat elastisitas yang luas terhadap terhadap peresapan pesan itu. ”⁵

Intinya slogan mempunyai kekuatan secara personal hal ini sangat menarik jika dituangkan ke dalam bentuk visual karena slogan tersebut sarat akan sebuah pesan keteladanan. Lewat slogan penulis melihat adanya kekuatan melalui kata-kata secara singkat, padat, jelas serta menarik dan didukung oleh aspek kualitas grafis yang hadir secara bersamaan dalam sebuah karya rancang iklan.

Hal itu seperti yang dikatakan Ong Hari Wahyu : ”grafis sebuah media yang bisa dipakai sebagai alat komunikasi bagi diri sendiri, suatu kelompok atau orang lain”⁶

Berdasarkan pengamatan , slogan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dapat digolongkan menjadi 2 jenis yakni sebagai slogan komersial dan slogan

⁵ Suzanne K. Langer, *Manusia Multi Dimensional, Sebuah Renungan Filsafat*, Jakarta: Gramedia, 1983, p.77

⁶ Ong Hari Wahyu, “Menyelami Local Genius” , *Concept Majalah Desain Grafis* Vol.02 edisi 12,2006.p.31

non komersial. Slogan komersial sering hadir dalam iklan-iklan perniagaan berupa pesan singkat dan kata-kata yang menarik berisi penawaran sebuah produk. Slogan non komersial slogan yang hadir di masyarakat berguna menghimbau suatu hal positif dalam hidup bermasyarakat.

Secara esensial ada persamaan misi yaitu untuk menarik perhatian orang agar mengikuti pikiran dan ajakan yang terkandung dalam slogan-slogan tersebut dengan bahasa, makna yang sederhana dan mengandung unsur plesetan.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana pemahaman terhadap makna kata-kata indah (slogan) dengan realitas yang saya jumpai ?
2. Bagaimana slogan atau semua kata yang dapat mengasah diri dalam interpretasi saya dapat di angkat sebagai ide penciptaan ?
3. Bagaimana permasalahan di atas divisualisasikan dalam sebuah karya seni grafis?

D. Tujuan dan manfaat

Seorang seniman pasti memiliki harapan dari karya-karya yang di ciptakan bisa menyampaikan pesan dan makna bagi masyarakat, terutama untuk memperkaya apresiasi masyarakat tentang nilai-nilai yang terkandung dalam pesan gambar dan kata-kata. Dalam berkarya Seni Grafis penulis berharap karyanya juga memiliki tujuan, manfaat dan mampu menggugah hati bagi diri sendiri ataupun penikmat seni serta khalayak umum.

1. Tujuan

- a. Mengasah kepekaan diri terhadap aspek kesesuaian makna slogan terhadap realita atau kenyataannya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kesadaran bersama terhadap pikiran sikap dan tindakan melalui pemahaman makna slogan.

2. Manfaat :

- a. Menciptakan karya grafis dengan memanfaatkan unsur – unsur bahasa visual (*Visual language*) dengan mengangkat aspek dan tanggapan pribadi penulis terhadap slogan yang ditemui dalam kehidupan sehari – hari.
- b. Sebagai upaya memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana S1 di bidang Seni Murni.