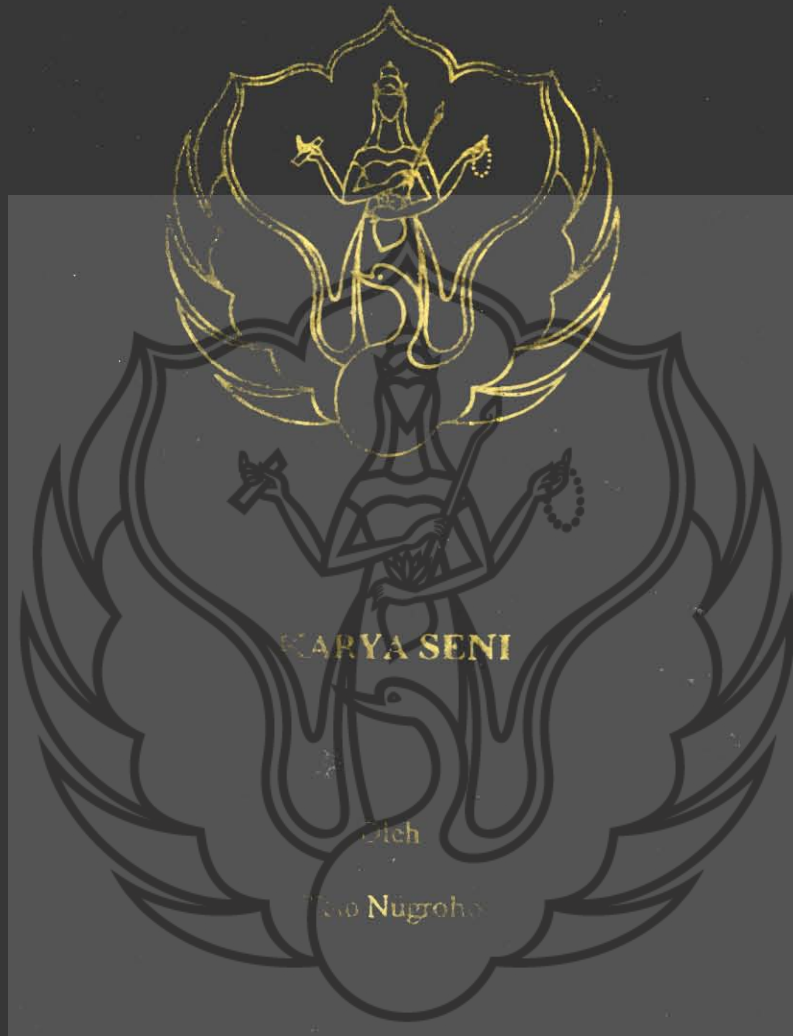


DI SANA ADA DUNIAKU



MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

DI SANA ADA DUNIAKU



KARYA SENI

Oleh

Toto Nugroho



KT001113

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

DI SANA ADA DUNIAKU



**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 :

DI SANA ADA DUNIAKU diajukan oleh Toto Nugroho, NIM 0111434021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal:

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., M.S
NIP. 131 475 706

Pembimbing II

Bambang Witjaksono, M.Sn
NIP. 132 230 384

Cognate

Drs. Syafruddin, M.Hum
NIP. 090 010 419

Ketua Program Studi Seni Murni/
Anggota

Drs. Dendi Suwandi, M.S
NIP. 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua/
Anggota

Drs. Ag. Hartono, M.Sn
NIP. 131 567 132



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Sukarman
NIP. 130 530 245

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada
"Keluarga Besar Wagimin Setyowidjarno"*



KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadiran Gusti Allah, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini sesuai dengan apa yang penulis harapkan. Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang selama ini telah membantu memberikan perhatian, waktu, pikiran dan tenaga juga kritik dan saran, mulai dari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya pameran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Andang Supriyadi P., M.S, selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Dosen Wali.
4. Bapak Drs. Syafruddin, M.Hum , selaku *Cognate*.
5. Bapak Drs. Ag. Hartono, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Bapak Drs. Dendi Suwandi, M.S., selaku Ketua Program Studi Seni Murni.
7. Bapak Soekarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
8. Bapak Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Segenap dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.

10. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
11. Bunda (Almh) dan Keluarga Besar Wagimin Setyowidjarno di Wonogiri.
12. Para Sahabat serta Keluarga Besar ISI Yogyakarta 2001.
13. Jontor (GL-100 yang kusayangi), Yoseph, Adi “Mangap”, Jebenk, Rano, Putut, Vita Astasari, Maretha, Yaya, Slamet, Wisnu Auri, YE Agung, Yudha Sandy, Rudi Wuryoko, Wayan Upadana, Lia Mareza, Didit, Daniel Cahya, Danang Catur, Agus Yulianto, Sri Maryanto, Warsono, Cozzy, Iwang, Baskoro, Helly, Dwek, Mbak Tina, IVAA, Wedhar, Iyok, Indun, Iwan Pandir, Leos, Krisna “Gogix, Dani “Matirasa”, Anjing Babi, Pisangseger (RIP).
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu karena telah membantu hingga terselesikannya Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Januari 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	2
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul.....	6
BAB II. KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk/Wujud.....	11
C. Konsep Penyajian.....	16
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	17
A. Bahan.....	17

B. Alat.....	20
C. Teknik.....	22
D. Tahapan Pembentukan.....	25
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	33
BAB VI. PENUTUP.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR GAMBAR

A. Karya

1. <i>Selamat Datang</i> , 60 cm x 100 cm, 2 edisi (9 warna), 2007.....	35
2. <i>Aku dan Oddo</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (5 warna), 2007.....	36
3. <i>Mushroom Park</i> , 50 cm x 70 cm, 2 edisi (8 warna), 2007	37
4. <i>Mainkan Nadanya</i> , 50 cm x 70 cm, 2 edisi (5 warna), 2008	38
5. <i>Gaya</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (7 warna), 2007.....	39
6. <i>Ayo Bekerja</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (10 Warna), 2007	40
7. <i>Aku Bisa Terbang</i> , 40 cm x 80 cm, 2 edisi (6 warna), 2007	41
8. <i>Aku dan Oki</i> , 80 cm x 120 cm, 2 edisi (10 warna), 2007	42
9. <i>Dasar Bodoh</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (5 warna), 2007	43
10. <i>Dialog</i> , 50 cm x 60 cm, 2 edisi (14 warna), 2007	44
11. <i>Kepala-ku Ada Pohonnnya</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (7 warna), 2007	45
12. <i>Let's Go, Dude!!</i> , 70 cm x 90 cm, 2 Edisi (7 warna), 2007	46
13. <i>Siap Beraksi</i> , 80 cm x 40 cm, 2 edisi (11 warna), 2007	47
14. <i>Lihat Itu</i> , 50 cm x 60 cm, 2 edisi (10 warna), 2008	48
15. <i>Destroyer #1</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (9warna), 2007	49
16. <i>Destroyer #2</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (12warna), 2007	50
17. <i>Destroyer #3</i> , 70 cm x 90 cm, 2 edisi (9warna), 2007	51
18. <i>Konflik #1</i> , 50 cm x 70 cm, 2 edisi (8 warna), 2007	52
19. <i>Konflik #2</i> , 50 cm x 70 cm, 2 edisi (10 warna), 2007	53

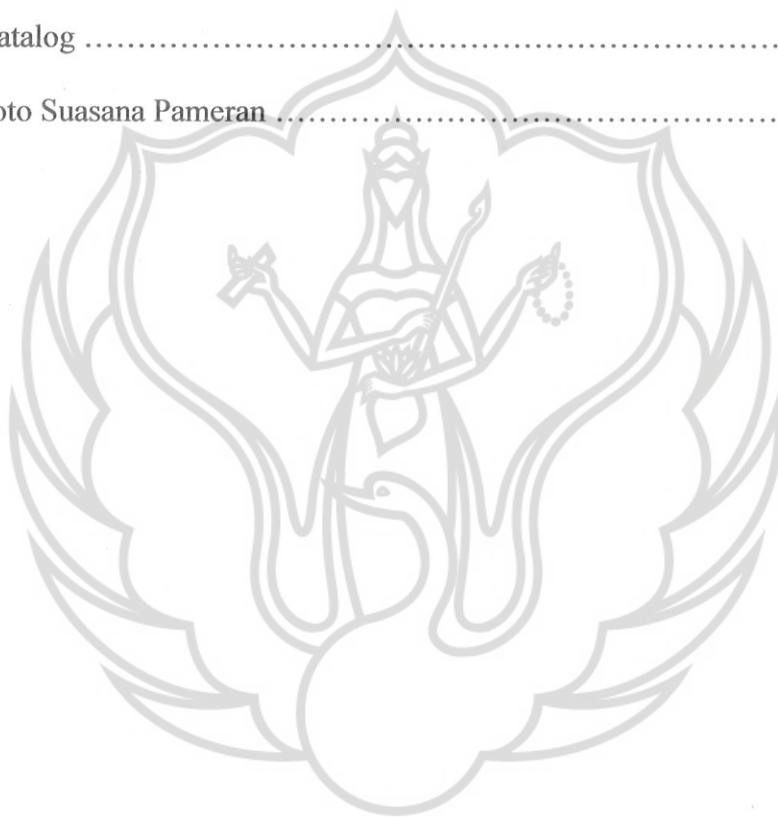
20. <i>Zombie Tree</i> , 50 cm x 70 cm, 2 edisi (3 warna), 2007	54
---	----

B. Daftar Gambar

1. Tokoh pernah dibuat dalam karya dua dimensi.....	12
2. Tokoh pernah dibuat dalam karya tiga dimensi.....	15
3. Alat dan Bahan.....	22
4. Membuat sketsa/desain gambar.....	24
5. Proses penyemprotan dengan air bertekanan tinggi.....	27
6. Menyaput <i>fastdye</i> atau <i>rubber</i> diatas <i>screen</i>	28
7. Mengatur ukuran dan resolusi desain.....	29
8. Gambar diubah formatnya menjadi <i>grayscale</i>	30
9. <i>Image</i> diatur <i>balance</i> dan <i>brightness/contrast</i>	31
10. Proses tahapan <i>print out</i>	31
11. Proses tahapan <i>cutting</i>	32
12. Proses tahapan penyemprotan.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata.....	59
B. Foto Acuan Karya.....	62
Komik Abdul Toyib karya Bambang “Toko” Witcaksono	62
Ilustrasi karya James Jean dan komik-komik Marvel	63
Karya Obey	64
C. Poster	65
D. Katalog	66
E. Foto Suasana Pameran	68



BAB I

PENDAHULUAN

Hubungan seni dengan kehidupan sosial merupakan hal yang selalu muncul dalam setiap aspek kehidupan manusia. Suatu karya seni merupakan implementasi dari suatu tanda jaman, jejak dan makna. Seni dan kehidupan masyarakat adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Begitu pula halnya dengan hubungan antara hasil karya seni rupa dengan masyarakat. Karya seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, serta merupakan salah satu media untuk menyampaikan gagasan, ide cerita, peristiwa dan lain sebagainya seperti halnya bahasa atau kata-kata. Selain berfungsi sebagai media ekspresi pribadi, karya seni grafis juga memiliki fungsi sosial yaitu sebagai media komunikasi antara seniman dengan masyarakat didalam menyampaikan suatu maksud, ide atau gagasan untuk mengajak, membujuk, dan mempengaruhi masyarakat agar mengerti dari pemahaman dan tujuan seniman. Dalam beberapa hal, seni memiliki aspek ajakan atau membujuk para penikmatnya. Seniman seringkali menggunakan karyanya untuk menunjukkan dan menyampaikan gagasan, ide-ide, pemikirannya mengenai suatu permasalahan yang mempengaruhi seniman tersebut bersama masyarakat lainnya.

Dalam berkarya seni, seorang seniman berusaha mengamati dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Lingkungan sosial yang dimaksud mempunyai pengertian lingkungan setempat, dimana seniman itu berada maupun lingkungan secara luas.

Sama halnya dengan apa yang penulis alami dan rasakan ketika berada dalam sebuah kondisi masyarakat dengan perubahan dan dinamika sosial yang sangat cepat.

Pada aspek berkesenian inilah penulis berusaha menyampaikan pikiran dan perasaan penulis mengenai dunia fantasi penulis, dan hal tersebut yang menjadi ketertarikan penulis dalam Tugas Akhir Karya Seni ini.

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam sejarah perkembangan seni, khususnya seni rupa, keberadaan suatu karya seni tidak dapat dipisahkan dari hubungan eksistensialnya dengan realitas. “Berbagai pertanyaan ontologis dapat dikemukakan, menyangkut hubungan seni dengan realitas, representasi dari realitas, atau juga malah melampaui dari realitas itu sendiri.”¹

Berhadapan dengan realitas hidup, saat ini digerakkan, dibentuk bahkan juga dirayakan oleh imaji. Dan kalau diperhatikan, kondisi saat ini dimana ketika orang-orang berteriak-teriak menuntut haknya, beramai-ramai menghancurkan cafe, membakari kendaraan bermotor, mall, atau menyerbu tempat-tempat sembahyang. Tentulah sasaran mereka sebenarnya adalah dibentuk oleh imaji. Imaji tentang penyelewengan hak kekuasaan, kesewenangan, keserakahan, kepemimpinan atau hal-hal yang lain. Itulah yang hendak dihantam atau dihancurkan, bukan penghancuran secara fisik.

¹ Yasraf Amir Piliang, *Postrealitas, Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*, (Yogyakarta : Jalasutra, 2004), p. 139

Hal yang bersangkutan antara hubungan seni dengan masyarakat pun dijelaskan oleh Dick Hartoko (1984) dalam *Manusia dan Seni* sebagai berikut :

Perlu kita perhatikan pula, bahwa manusia dalam keseluruhannya menciptakan karya-karya seni, dan manusia dalam keseluruhannya pula yang menikmatinya. Manusia tidak melulu merupakan homo esteticus, melainkan juga manusia sosial yang secara historis berakar dalam suatu masyarakat tertentu sehingga tidak mengherankan bahwa dalam menciptakan barang-barang seni seorang seniman juga mengalami pengaruh lingkungan dan zamannya.²

Dalam wilayah seni rupa, tentu saja imajinasi terkait dengan erat dengan tata rupa. Banyak yang bisa diambil nilainya dari proses imaji tersebut. Dengan melalui imaji manusia bisa memahami dan mampu membentuk diri, namun dengan imaji juga manusia bisa menghancurkan diri, membunuh manusia lain, ataupun merusak bumi. “Karena imaji itulah manusia bisa marah, menangis, tertawa, dan bahagia”.³

Ada banyak sekali imaji yang terasa mengepung kehidupan sosial ini. Hal ini pun ditegaskan oleh H. Tedjoworo :

Beraneka ragam citra diri, bentuk imaji yang ditawarkan. Lewat imaji *billboard*, iklan TV, sinetron, majalah, etalase, video klip, film, dan masih banyak lagi sumber informasi yang tanpa batas lainnya. Tawaran imaji yang menyerbu dari segala sudut, yang pada gilirannya membentuk dan menentukan persepsi kita tentang realitas. dan yang terjadi adalah tinggal bermain-main saja dengan bagian-bagian makna dari jalur komoditi imaji yang demikian padat, berlimpah, dan memikat. Pada akhirnya kalau tidak tersesat, pada ujung-ujungnya mencoba mengkait-kaitkan dan membentuk makna dari begitu banyaknya imaji yang sebetulnya tak saling berkaitan.⁴

² Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, (Yogyakarta: Kanisius, 1984), p. 46

³ H. Tedjoworo, *Imaji dan Imajinasi, Suatu Telaah Filsafat Postmodern*, (Yogyakarta: Kanisius, 2001), p. 9

⁴ *Ibid*, p.10

Penulis pun sependapat dengan kutipan diatas dan merasa bahwa kondisi yang ada pada saat ini sangat kacau dan tak kunjung selesai. Kondisi saat ini terjadi karena perspektif ilmiah modern yang pada kenyataannya terlanjur menguasai pola persepsi kita akan suatu kondisi yang seolah kita bisa selalu berhadapan dengan kenyataan saat ini.

B. Rumusan Penciptaan

Seperti yang telah penulis kemukakan sebelumnya bahwa kekacauan saat ini adalah hasil pola kehidupan masyarakat itu sendiri. Ketika penulis berhadapan dengan realitas hidup saat ini yang digerakkan, dibentuk bahkan juga dirayakan oleh imaji, maka pada Tugas Akhir ini penulis mencoba bermain, menghibur diri dengan membuat, menciptakan tokoh pada dunia fantasi yang diimajinasikan oleh penulis. Bisa juga dikatakan penulis merayakan kondisi dengan membebaskan imajinasi yang nantinya akan menuju ke fantasi yang penulis tentukan.

Karya-karya tugas akhir ini nantinya akan bersifat narasi meskipun akan ada narasi yang tak berurutan ataupun berdiri sendiri. Narasi tersebut dimulai dari penulis memunculkan ruang imajinasinya dan dilanjutkan dengan melahirkan tokoh serta figur utama, kemudian akan dikenalkan tokoh tersebut dengan mengilustrasikan tokoh-tokoh tersebut sedang melakukan aksi. Tokoh tersebut akan beraksi dengan ataupun tanpa narasi tentang salah satu penyebab kekacauan yang sedang terjadi. Akan ada beberapa cerita yang mungkin terlepas dari cerita yang lain, karena penulis

tidak membatasi wilayah cerita tersebut. Hal tersebut merupakan gambaran yang diamati dan dialami oleh penulis. Penulis melihat bahwa imajilah yang mampu menciptakan marah, menangis, tertawa, dan bahagia karena dengan imaji manusia bisa memahami dan membentuk diri, menghancurkan diri ataupun makhluk lain, apalagi didukung oleh fasilitas serta kecanggihan teknologi media massa saat ini. Inilah alur gagasan yang penulis rumuskan untuk kemudian dituangkan ke dalam karya grafis Tugas Akhir.

Berdasarkan rumusan penciptaan tersebut diatas maka dapat diketengahkan judul Disana Ada Duniaku.

C. TUJUAN dan MANFAAT

1. Tujuan Penciptaan

a. Tujuan subjektif

1. Menciptakan karya seni grafis dalam rangka pameran Tugas Akhir yang merupakan syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana seni di Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Meningkatkan keterampilan teknik seni grafis penulis dalam bidang cetak saring atau lebih dikenal dengan teknik sablon.

b. Tujuan objektif

1. Mengingat kembali keberadaan pentingnya mengenal sejarah.

2. Menambah referensi visual bagi dunia seni grafis murni.
3. Mengenalkan tokoh-tokoh yang diciptakan oleh penulis kepada penonton.

2. Manfaat Penciptaan

- a. Menambah keragaman penciptaan karya grafis khususnya pengembangan teknik dasar dari cetak saring dalam lingkup akademik Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Memperkaya bahan referensi dalam mempelajari Seni Grafis terutama yang terkait dengan tehnik dasar cetak saring, bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa khususnya, dan bagi seluruh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

D. Makna Judul

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menampilkan judul penulisan “Di Sana Ada Dunia-Ku”, untuk menghindari terjadi salah pengertian dan penafsiran terhadap judul tersebut di atas, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan batasan arti judul tersebut sebagai berikut :

“Di Sana Ada Dunia-Ku” ;

Di Sana

Merupakan kata penunjuk untuk menyatakan tempat yang agak jauh dari pembicara.⁵

Ada

Hadir, mempunyai, benar, sungguh atau untuk menguatkan sebutan.⁶

Dunia

Bumi dengan segala apa yang ada di atasnya, alam kehidupan, lingkungan atau lapangan kehidupan, segala yang bersifat kebendaan yang tidak kekal.⁷

Yang dimaksud dunia oleh penulis dalam Tugas Akhir ini adalah dunia fantasi penulis.

Aku

Pronomina persona tunggal, yang berbicara atau menulis, diri sendiri, saya⁸

Pengertian diatas secara keseluruhan dari judul “Di Sana Ada Dunia-Ku” dapat diartikan sebagai usaha kreatif penulis yang merupakan hasil pembacaan kondisi lingkungan dan bentuk responnya, dengan membebaskan imajinasi yang menunjukkan alam fantasi atau dunia imajinasi penulis dalam bentuk karya seni grafis yang berdasarkan dari berbagai pengalaman dan khayalan pribadi.

⁵ Tim Penyusun, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Kedua (Jakarta; Balai Pustaka, 1999), p. 237

⁶ *Ibid*, p.5

⁷ *Ibid*, p. 246

⁸ *Ibid*, p. 20