

GHIBLI DAN KARYA GRAFISKU



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

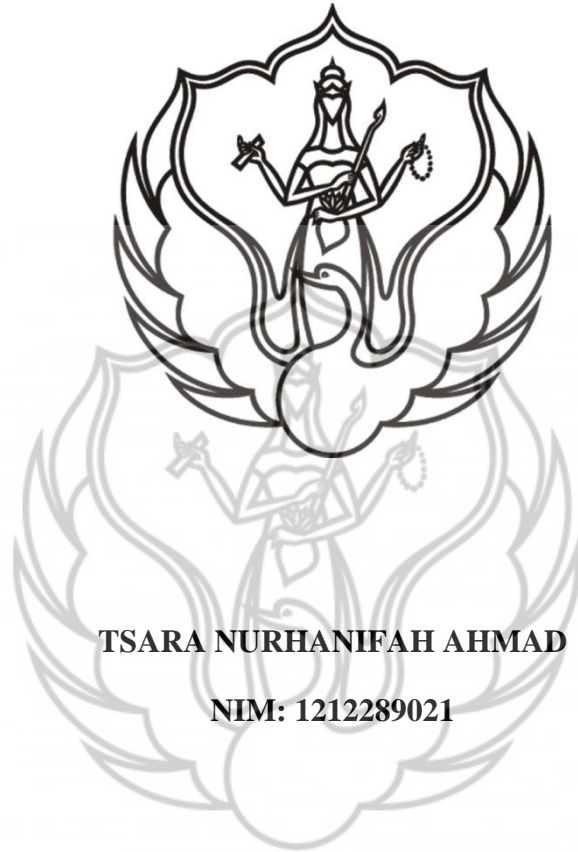
Tsara Nurhanifah Ahmad

NIM: 1212289021

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

2017

GHIBLI DAN KARYA GRAFISKU



TSARA NURHANIFAH AHMAD

NIM: 1212289021

**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**

2017

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

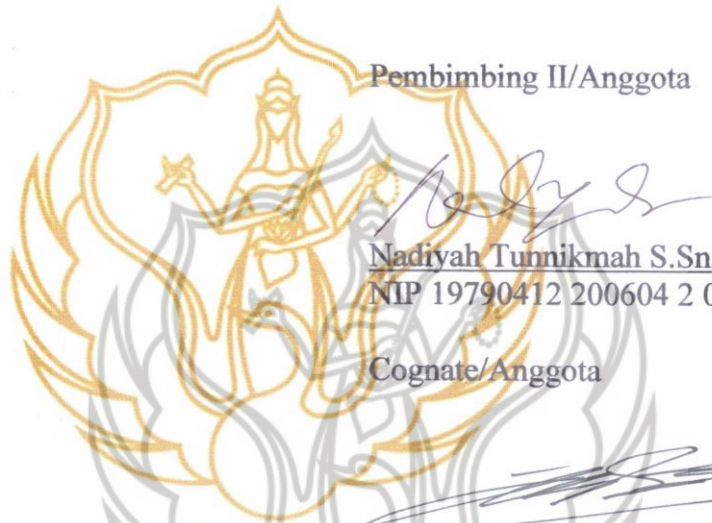
GIBLI DAN KARYA GRAFISKU diajukan oleh Tsara Nurhanifah ahmad, NIM 1212289021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi Syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota




Drs. Andang Suprihadi P., MS.
NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/Anggota



Nadiyah Tunnikmah S.Sn. M.A.
NIP 19790412 200604 2 001

Cognate/Anggota



Alb. Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni
Program Studi/Ketua/Anggota



Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn.,
M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 200

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tsara Nurhanifah Ahmad
NIM : 1212289021
Jurusan : Seni Rupa Murni
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta
Judul Tugas Akhir : **GHIBLI DAN KARYA GRAFISKU**

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan laporan tugas akhir Penciptaan Seni yang telah saya buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 10 Agustus 2017



Penulis,

Tsara Nurhanifah Ahmad

NIM 1212289021



**Laporan tugas Akhir ini dipersembahkan untuk Abi Yani,
semoga dukungan dan setiap do'anya menjadi Amal dan pahala
disisi Allah SWT, serta untuk Ummi tercinta yang telah
memberikan semua tenaga dan kasih sayang sampai akhir
hayatnya.**

Kata Pengantar

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puji Syukur dipanjatkan kepada Alloh SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran disegala urusan dalam pembuatan tugas akhir penciptaan seni yang berjudul **“Ghibli dan Karya Grafisku”**. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para tabi'in. Semoga sebagai ummatnya mendapat syafa'at di Akhirat kelak. Aamiin.

Dalam penulisan laporan tugas akhir penciptaan ini masih banyak kekurangan, maka sangat diharapkan kritik dan saran agar mampu menjadi sebuah karya tulis yang baik dan bermanfaat bagi orang lain. Terimakasih disampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu secara mental maupun materil sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih disampaikan kepada:

1. Drs. Andang Suprihadi P., MS. selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama penulisan laporan tugas akhir.
2. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn.M.A. selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penulisan tugas akhir.
3. Cognate selaku penguji.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D selaku Dosen wali yang telah mendukung proses penulisan tugas akhir.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku ketua Jurusan Seni Murni.
6. Bapak dan Ibu Dosen studi Seni Murni.

7. Orang tua yang telah mendukung secara mental dan materil dalam penyelesaian tugas akhir penciptaan.
8. Nida 'Ashma Mufidah selaku kakak yang telah mendukung dalam penyelesaian tugas akhir.
9. Tak lupa teman-teman tercinta Saudari Herlinda Marlina, saudari Julia Dwi Yanti dan saudari Muallifatus saniah yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan tugas akhir.

Penulis



Tsara Nurhanifah Amad
1212289021



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN HASIL UJIAN TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat.....	7
BAB II.....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan.....	24
C. Konsep Penyajian.....	28
1. Pemasangan lapisan gambar.....	28
2. Pemakaian lampu.....	29
3. Display karya.....	30
BAB III.....	32
A. Bahan.....	32
B. Alat.....	32
C. Teknik.....	33
D. Proses pewarnaan menggunakan teknik cetak saring.....	33
1. Menyiapkan Sketsa.....	33
2. Menyiapkan klise.....	34

3. Penggunaan screen T-165	34
4. Penggunaan tinta	35
5. Pemisahan gambar perlayar.....	35
E. Tahapan pembentukan	36
BAB IV	38
A. Tinjauan karya	38
B. Deskripsi Karya	39
BAB V.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82



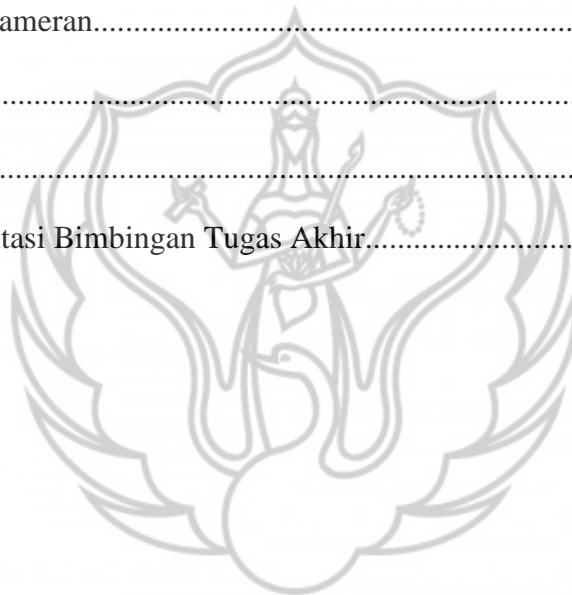
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Cover film Laputa In The Sky	10
Gambar 2 2 Cover My Neighbor Totoro. Tahun 1988	10
Gambar 2 3 Cover Kiki's Delivery. Tahun 1989	11
Gambar 2 4 Cover Spirited Away. Tahun 2011	11
Gambar 2 5 Cover The cat Return. Tahun 2002	12
Gambar 2 6 Cover Howl Moving Castle. Tahun 2004	12
Gambar 2 7 Cover Porco Rosso. Tahun 1992	13
Gambar 2 8 Cover Princess Monoke. Tahun 1997	13
Gambar 2 9 Cover Princess Monoke. Tahun 1997	14
Gambar 2 10 Cover Ponyo. Tahun 2008	14
Gambar 2 11 Screenshot film animasi Ghibli "Princess Mononoke"	16
Gambar 2 12 Screenshot film animasi Ghibli "Princess Mononoke"	16
Gambar 2 13 Screenshot film animasi Ghibli "Princess Mononoke"	17
Gambar 2 14 Screenshot film animasi Ghibli "Laputa castle in the Sky"	18
Gambar 2 15 Film animasi Ghibli "My Neighbor Totoro"	19
Gambar 2 16 Film animasi Ghibli "Princess Mononoke"	20
Gambar 2 17 Animasi Studio Ghibli "Howl Moving Castle"	21
Gambar 2 18 Animasi Studio Ghibli "Laputa castle in the sky"	22
Gambar 2 19 Animasi Studio Ghibli "Laputa castle in the sky"	22
Gambar 2 20 Instagram Ladscoot	26
Gambar 2 21 Instagram Ladscoot	26
Gambar 2 22 Instagram Ladscoot	27
Gambar 2 23 Pemasangan lapisan gambar	29
Gambar 2 24 Pemasangan lampu	30
Gambar 3 1 Menyiapkan sketsa	33
Gambar 3 2 Menyiapkan klise	34
Gambar 3 3 Penggunaan Screen T-165	35
Gambar 3 4 Pemisahan Gambar Perlayar	36
Gambar 4 1 Jelaga Pembawa Batu", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.	39
Gambar 4 2 "Terperangkap Jerat", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika ...	42
Gambar 4 3 "Jiwa Pengusaha", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.....	44
Gambar 4 4 "Terbangnya kota berteknologi tinggi 1", ukuran 30 x 40 cm.....	46
Gambar 4 5 "Terbangnya kota berteknologi tinggi 2".....	48
Gambar 4 6 "Siapa Aku?".....	50
Gambar 4 7 "Indah Tapi merusak", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika..	52
Gambar 4 8 "Penjaga Alam 1", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika	54
Gambar 4 9 "Rusaknya Alam", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika	55
Gambar 4 10 "Penjaga Alam", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika	57
Gambar 4 11 "Tetap Sunyi", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.....	59
Gambar 4 12 "Masih Sunyi", ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.....	61

Gambar 4 13 “Kekuatan 50 kali beban tubuhnya”, ukuran 30 x 40 cm,.....	62
Gambar 4 14 “Ponyo”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.....	64
Gambar 4 15 “Kucing Pembawa Muatan”, ukuran 30 x 40 cm,.....	66
Gambar 4 16 Berusaha Tangguh”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika....	68
Gambar 4 17 “Pohon Berpenjaga”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika... 70	
Gambar 4 18 “Terkurung”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika	72
Gambar 4 19 “Ibu Dari Alam”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.....	74
Gambar 4 20 “Tetap Sunyi # 2”, ukuran 30 x 40 cm, silkscreen diatas mika.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Curriculum vitae.....	82
Foto Suasana Pameran.....	83
Poster.....	88
Katalog.....	89
Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir.....	90



BAB I

Pendahuluan

A. Latar belakang

Dalam menciptakan karya seni, disadari dan tanpa disadari seorang seniman menciptakan karya dari sesuatu yang telah dia lihat sebelumnya. Seorang seniman selalu mampu merekam sesuatu yang dilihat maupun didengar. Merasakan serta memahami setiap peristiwa yang dialami. Salah satu hobi yang dimiliki penulis adalah menonton film animasi, salah satunya adalah melihat karya animasi dari studio Ghibli, film animasi ini berasal dari Jepang.

Karya seni tercipta karena pengaruh lingkungan. Kehidupan di sekitar teman-teman dan keluarga yang menyukai film kartun dan animasi dari negara Jepang menjadi pengaruh kuat dalam menciptakan karya pada tugas akhir ini. Salah satu anggota keluarga juga pernah mengunjungi museum Studio animasi Ghibli dan memberikan sebuah katalog museum sebagai sumber inspirasi berkarya. Itu menjadi salah satu alasan senang menonton film produksi dari Studio Ghibli.

Studio Ghibli merupakan perusahaan animasi berasal dari Jepang, pertama didirikan pada tahun 1985 yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki dan rekannya Isao Takahata. Nama Ghibli diambil dari bahasa arab yaitu *qiblah* yang berarti kiblat, maka dengan pengertian tersebut pendiri Ghibli berharap studionya akan menjadi kiblat baru sebuah perfilman animasi. Awal mula Ghibli membuat sebuah film animasi adalah ketika Toshio yang pada waktu itu merupakan *General Manager* mendengar isu tentang remaja di Jepang memuji-muji *anime* yang

berjudul *Taiyou no Ouji Horusu no Daibouken*. Toshio Suzuki kemudian meminta kedua rekannya yaitu Hayao dan Isao untuk mengumpulkan data. Film inilah yang menjadi debut pertama mereka di Dunia perfilman animasi¹.

Ketertarikan dengan animasi Studio Ghibli karena Studio tersebut mempunyai karakter visual yang unik dan mempunyai ciri khas dengan gambar dua dimensinya. Ghibli terkenal dengan gaya visualisasinya yang menggunakan gambar tangan. Mereka memproduksi film dengan pewarnaan manual menggunakan teknik animasi tradisional. Pada tahun 1997 Ghibli mengembangkan diri dengan membuat film berjudul *Princess Mononoke* yang dibuat dengan proses pewarnaan digital. Film tersebut meraih *Best Picture of The Year* di *National Academy Award*. Tahun 2002 studio Ghibli juga meraih Oscar dengan filmnya berjudul *Spirited Away* dan menjadi *Best Animated Feature* 2002.

Cerita animasi produksi Ghibli sebagian besar termasuk cerita fantasi, menampilkan tokoh-tokoh yang mustahil ada dalam kehidupan nyata, dan bentuk-bentuk makhluk hidup yang agak aneh. Jalan cerita yang tidak terduga terkadang menegangkan, tiba-tiba menjadi lucu dan membuat tertawa, mampu mempermainkan emosi para penontonya. *Genre* film animasi produksi studio Ghibli adalah drama keluarga dan aksi.

Salah satu yang menjadi favorit adalah film berjudul *Spirited Away*. Film produksi studio Ghibli tersebut yang pertama kali ditonton pada tahun 2012. Kesan pertama saat menonton *Spirited Away* adalah rasa penasaran terhadap jalan cerita, alur yang mampu menimbulkan pertanyaan dengan disertai

¹<https://matcha-jp.com/id/2181>. 1 Desember 2016. pukul 10.51

suara ilustrasi musik yang mendukung emosi penulis untuk merasakan kengerian, kesedihan, kegembiraan saat menontonnya.

Spirited Away menceritakan tentang sebuah keluarga terdiri dari Ayah, Ibu dan seorang putri bernama Chihiro yang sedang mencari jalan menuju rumah barunya di sebuah desa. Di tengah perjalanan mereka menemukan jalan buntu yang di ujungnya terdapat sebuah rumah besar serta tinggi dan hanya mempunyai satu pintu. Ayah dan Ibunya merasa penasaran dan masuk ke dalam tebing tersebut, daerah yang mereka masuki adalah wilayah para roh-roh berwujud asing dan aneh.

Setelah melewati tebing mereka bertiga menemukan sebuah perkampungan, Ayah dan Ibunya menemukan sebuah rumah makan tak berpenghuni namun tersaji banyak makanan. Ayah dan Ibunya memakan makanan tersebut dengan rakus dan akhirnya berubah menjadi seekor babi. Chihiro ketakutan dan putus asa dengan keadaan orangtuanya yang tidak lagi berwujud manusia. Chihiro akhirnya bertemu dengan seorang anak manusia yang sudah menjadi bagian dari penduduk para roh. Petualangan dimulai, sang anak ingin menyelamatkan kedua orang tuanya yang terkena sihir para roh.

Karakter tokoh sang anak bernama Chihiro dalam film *Spirited Away* mempunyai sifat pemberani, tidak pantang menyerah, berjuang untuk menyelamatkan orang-orang yang disayangi. Karakter tokoh tersebut membuat film animasi studio Ghibli mempunyai keunikan yang membuat penulis terkesan.

Cerita *Spirited Away* ini mengingatkan penulis pada sebuah kalimat yang dilontarkan ayahnya ketika sedang menonton televisi. Isi kalimat itu adalah ajakan dan motivasi seorang ayah kepada anak untuk terus mengembangkan potensi yang ada dalam diri penulis, giat belajar dan bekerja untuk melindungi orang-orang sekitar yang dicintai. Kalimat tersebut membuat terenyuh dan merasa tersindir karena merasa diri masih belum bisa bekerja dengan keras untuk melindungi keluarga terhadap gangguan dari luar maupun dari dalam keluarga itu sendiri. Misalnya gangguan dari para tetangga yang mempunyai perangai buruk terhadap lingkungan.

Berlanjut pada film selanjutnya yaitu *My Neighbor Totoro* dimana dua orang anak kakak beradik yang pindah rumah ke sebuah desa kecil di Jepang. suasana yang menggambarkan banyak pepohonan hijau dan rumput serta bunga yang subur mengingatkan pada iklim tropis di Indonesia. Ghibli adalah animasi buatan Jepang namun jarang memproduksi film yang beriklim salju sedangkan negara Jepang mempunyai empat iklim, salah satunya adalah musim dingin yang bersalju. Hampir semua film menceritakan saat musim panas atau hujan. Khususnya pada film *My Neighbor Totoro* mengingatkan pada asal tempat tinggal penulis di daerah Kabupaten Garut dan Tasik yang mempunyai ladang pesawahan beririgasi.

Dua kakak beradik bernama Satsuki dan Mei mengingatkan penulis pada diri penulis dan kakak kandung, dimana cerita Satsuki sebagai kakak dan Mei berperan sebagai seorang adik. Sebuah adegan saat Satsuki dan Mei berlarian bermain di samping pesawahan yang hijau mengingatkan pada masa kanak-kanak,

saat bermain dengan kakak serta adik yang sering kejar-kejaran di tengah sawah sambil bermain layangan. Memori-memori masa kecil tersebut yang menjadi daya tarik penulis menonton film animasi Ghibli.

Adegan dalam animasi Ghibli membuat bernostalgia pada pengalaman atau kehidupan masa kecil yang sering bermain di daerah pesawahan sambil bermain layang-layang. Hal tersebut yang membuat ketertarikan dengan adegan-adegan disetiap film animasi Ghibli, hampir semua film yang penulis tonton berlatar belakang suasana pohon rindang, rumput yang hijau.

Ketertarikan pada film animasi Ghibli adalah *soundtrack* dan efek suara. Kedua hal tersebut pendukung dalam memunculkan emosi dan cukup mempengaruhi suasana hati. Ada tiga kategori suara dalam film animasi yaitu dialog, musik dan efek suara (*sound effect*), dialog merupakan semua pembicaraan dalam film, percakapan antara dua orang atau lebih serta monolog, orang yang berbicara sendiri sebagai penjelasan permulaan film, biasanya dilakukan oleh satu orang. Musik dapat dikategorikan menjadi dua yaitu *diegetic dan nondiegetic*, diegetic berkaitan dengan diegesis (musik film) yang terjadi sebagai bagian dari tindakan (bukan sebagai latar belakang), dan dapat didengar oleh karakter film contohnya seorang anak sedang mendengarkan musik di radio. Sedangkan *nondiegetic* merupakan musik yang hanya bisa didengar oleh penontonnya saja (sebagai latar belakang) adegan cerita. Efek suara merupakan semua bunyi yang ada di film misalnya kicauan burung, bunyi bom meriam, dan efek suara khas tulisan komik².

² Ed Sikov. 2010. "*Film Studies : An Introduction*". USA : Columbia University Press.p.78

Ilustrasi musik dan efek suara sangat mendukung cerita yang sedang berlangsung. Dentuman musik ketika aksi menegangkan, atau musik yang lembut dan mengalun ketika salah satu tokoh dalam cerita sedang merasakan perasaan yang senang sekaligus sedih. Sebagai contoh film *Arriety*, ketika salah satu tokoh bernama Shou, seorang anak laki-laki yang sedang sakit bertemu kembali dengan teman lamanya, seorang manusia kecil seukuran jari manusia bernama Arriety yang hendak pergi jauh meninggalkan Shou. Diiringi latar belakang musik yang mengalun serta cahaya yang menerpa wajah Shou ketika matahari terbit menjadi pendukung adegan emosional.

Selain gambar dan suara sebagai unsur utama terciptanya film animasi, isi cerita yang tersaji dalam film animasi Studio Ghibli banyak mengandung pesan, bagaimana hubungan manusia dengan manusia serta manusia dengan alam berhubungan secara harmonis. Pesan tersebut disajikan dengan cerita yang menarik dan cerita-cerita yang imajinatif.

Film berjudul *Spirited Away* dan *Arriety* termasuk kedalam 26 film produksi Studio Ghibli yang sebagian besar telah ditonton. Beberapa disukai karena menimbulkan kesan yang kuat yaitu film berjudul *Arriety*, *Howls Moving Castle*, *My Neighbor Totoro*, *Spirited Away*, *Neko no Ongaeshi*, *Kiki's Delivery Service*, *Princess Mononoke*, *Laputa Castle in the Sky*, *Ponyo* dan yang terakhir berjudul *Porco rosso*. Kesepuluh film tersebut mempunyai karakter cerita yang di dalamnya terdapat unsur makhluk atau peristiwa bersifat imajinatif yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Cerita imajinatif inilah yang membuat penulis terinspirasi untuk berkarya.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana animasi Ghibli menjadi inspirasi dalam pembuatan karya seni grafis ?
2. Bagaimana memvisualkan ide dari animasi Ghibli ?
3. Bagaimana teknik cetak saring digunakan untuk mewujudkan ide ?
4. Bagaimana karya disajikan ?

C. Tujuan

1. Belajar mengapresiasi setiap karya yang dilihat serta mengembangkan daya imajinasi yang kreatif untuk menciptakan sebuah karya seni yang baru.
2. Menciptakan karya-karya yang dapat menginspirasi pembuat seni rupa dan pengapresiasi.

D. Manfaat

Diharapkan para pembuat, pencinta dan pengapresiasi seni dapat menghasilkan ide-ide baru dan karya-karya inovatif hasil melihat dari karya yang penulis ciptakan.