

**DEKONSTRUKSI MITOS POCONG DALAM KARYA  
SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**MUHAMMAD FAYYAD ULWANI**

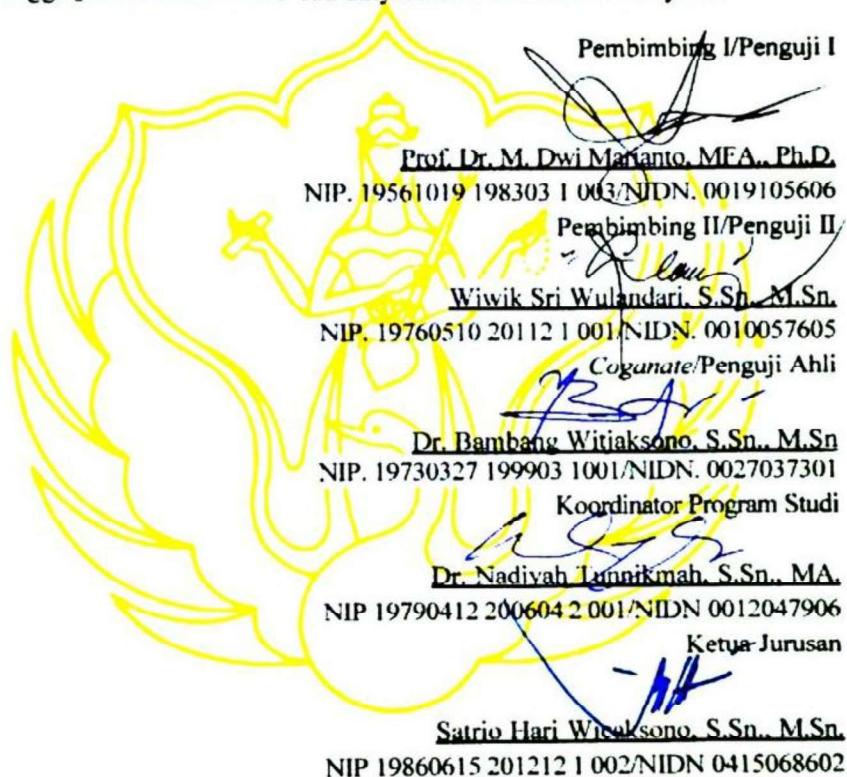
**NIM 1912982021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

DEKONSTRUKSI MITOS POCONG DALAM KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Muhammad Fayyad Ulwani NIM 1912982021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 22 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

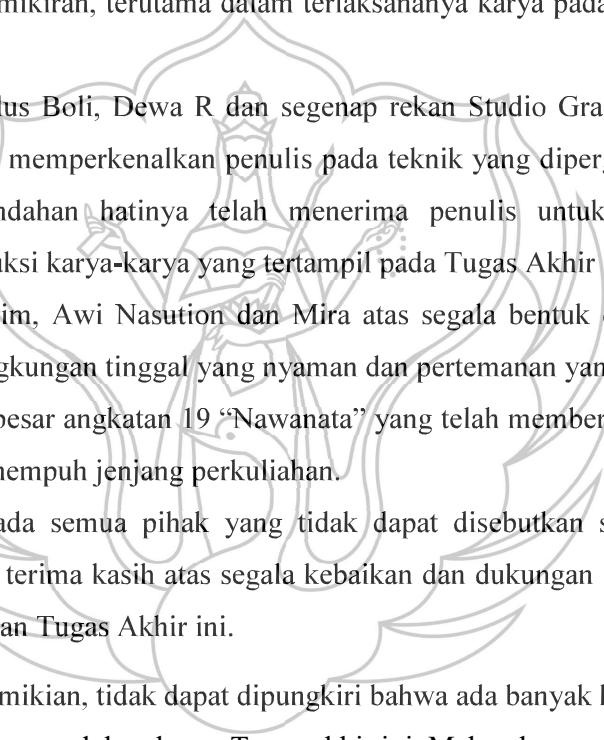
Muhammad Sholahuddin, S.Si., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sejati senantiasa dipanjangkan pada Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkah, karunia serta limpahan nikmatNya, tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Laporan ini disusun sebagai pemenuhan serta bagian dari tanggung jawab atas Tugas akhir dengan judul “DEKONSTRUKSI MITOS POCONG DALAM KARYA SENI GRAFIS”, serta sebagai syarat kelulusan Program Studi S-1 Jurusan Seni Murni di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terima kasih atas segala bentuk dukungan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan membimbing serta memberi saran dan kritik yang terperinci selama proses penyusunan Tugas Akhir.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia dengan sabar membimbing, memberi masukan dan kritik dalam serangkaian proses penulisan Tugas Akhir.
3. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum., selaku Dosen Wali yang telah memberikan ijin sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Dr. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Cognate yang telah membantu memberi kritik dan masukan atas konsep serta pembentukan karya pada waktu pengujian Tugas Akhir.
5. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Jajaran Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna sepanjang waktu perkuliahan maupun luar perkuliahan.
9. Ibu Atun Hasanah, S.Pd., ibu tercinta yang telah merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang. Juga senantiasa memupuk kepekaan dan pikiran kritis sejak dini.

- 
10. Bapak Dani Alinurdin, S. Ag., sebagai ayah yang telah dengan tangguh mendidik dan memberikan nafkah serta membiayai pendidikan penulis.
  11. Dhiya Nasywa Ulaya, selaku adik perempuan satu-satunya yang sejak kelahirannya memberikan motivasi pada penulis untuk menggapai cita-cita dan masa depan dengan sebaik-baiknya.
  12. Linda Widianti, pasangan yang senantiasa mendukung, menemani, mendengarkan dan memberi masukan pada setiap diskusi dan buah pikir penulis.
  13. Ricky Ibra Aghari selaku teman dan sahabat yang memberikan pondasi konsep pemikiran, terutama dalam terlaksananya karya pada Tugas Akhir ini.
  14. Bapak Lulus Boli, Dewa R dan segenap rekan Studio Grafis Minggiran yang telah memperkenalkan penulis pada teknik yang dipergunakan, juga atas kerendahan hatinya telah menerima penulis untuk belajar dan memproduksi karya-karya yang tertampil pada Tugas Akhir ini.
  15. Ilham Karim, Awi Nasution dan Mira atas segala bentuk dukungannya, berupa lingkungan tinggal yang nyaman dan pertemanan yang baik.
  16. Keluarga besar angkatan 19 “Nawanata” yang telah membersamai penulis dalam menempuh jenjang perkuliahan.
  17. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, diucapkan terima kasih atas segala kebaikan dan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa ada banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam karya Tugas akhir ini. Maka, dengan lapang dada, segala bentuk kritik dan saran sangat diperkenankan.

## DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN .....	1
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
ABSTRAK .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN .....	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT .....	4
D. MAKNA JUDUL .....	5
BAB II KONSEP .....	6
A. KONSEP PENCIPTAAN .....	6
B. KONSEP PERWUJUDAN .....	11
BAB III PROSES PERWUJUDAN .....	20
A. ALAT .....	21
B. BAHAN .....	24
C. TEKNIK .....	27
D. TAHAPAN PEMBENTUKAN .....	27
BAB IV DESKRIPSI KARYA .....	34
BAB V PENUTUP .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	68
DAFTAR LAMAN .....	70
LAMPIRAN .....	71
A. BIODATA DIRI .....	71
B. POSTER PAMERAN .....	73
C. FOTO SITUASI PAMERAN .....	74
D. KATALOG .....	75

## ABSTRAK

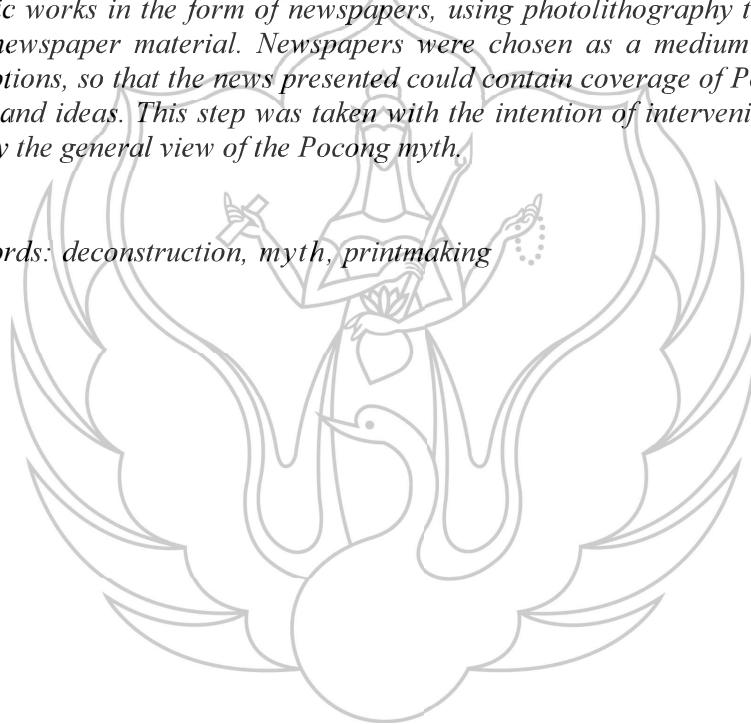
Pocong secara umum dikenal sebagai sosok hantu penuh dendam dan kisah mistis. Sementara, dalam dimensi semantis dan historis Pocong dapat merupa tanda atas makna tersembunyi yang dicipta oleh kelompok-kelompok masyarakat dan tradisi tertentu. Akan tetapi, seiring waktu makna tersebut kian dilapisi oleh banyak interpretasi baru yang sejalan dengan kondisi jaman. Interpretasi itu lantas mengaburkan proposisi utama dari pesan yang hendak diutarakan, lalu mengubah Pocong menjadi mitos menyeramkan. Kondisi masyarakat yang telah menjelma konsumen mitos membuatnya tidak dapat dituntut pertanggung jawaban, sebab mitos mampu memutarbalikan nilai konstruktif menjadi alamiah, sehingga gugatan dan kesadaran seringkali dicap sebagai sesuatu yang tabu. Tugas akhir ini berusaha menempatkan diri pada posisi eksternal dari jaringan mitos tersebut dengan pendekatan dekonstruksi dan bahasa, sehingga menawarkan pandangan spekulatif dalam memaknai ulang mitos Pocong. Gagasan yang tersusun lalu direalisasikan dengan karya grafis dalam bentuk koran, dengan teknik *Photolithography* pada material kertas koran bekas. Koran dipilih sebagai media dengan persepsi faktual, sehingga berita-berita yang tertampil dapat memuat liputan mengenai Pocong dalam wujud dan gagasan baru. Langkah tersebut diambil dengan dengan maksud untuk mengintervensi realita, yaitu pandangan umum terhadap mitos Pocong.

Kata Kunci: *dekonstruksi, mitos, seni grafis*

## ABSTRACT

*Pocong is generally known as a vengeful ghost and a mystical figure. However, in a semantic and historical dimension, Pocong can represent a hidden meaning created by certain community groups and traditions. However, over time, this meaning has been layered with many new interpretations in line with the conditions of the times. These interpretations then obscure the main proposition of the message to be conveyed, turning the Pocong into a terrifying myth. The condition of society, which has become a consumer of myths, makes it impossible to hold anyone accountable, because myths are able to turn constructive values into something natural, so that criticism and awareness are often labelled as taboo. This final project attempts to position itself externally from the myth network through a deconstruction and linguistic approach, offering a speculative perspective in reinterpreting the Pocong myth. The ideas are then realised through graphic works in the form of newspapers, using photolithography techniques on used newspaper material. Newspapers were chosen as a medium with factual perceptions, so that the news presented could contain coverage of Pocong in new forms and ideas. This step was taken with the intention of intervening in reality, namely the general view of the Pocong myth.*

*Keywords: deconstruction, myth, printmaking*



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Lahir dan tumbuh di lingkungan pedesaan dengan nilai Islam yang kuat menciptakan satu kesadaran tertentu dalam menyikapi berbagai hal, salah satunya adalah mitos. Pada tahun 2009-2010, desa tempat penulis lahir dan tumbuh, tepatnya Desa Rajadesa, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat digegerkan dengan adanya “Pocong Keliling” (POLING), yang selanjutnya dapat terungkap sebagai modus para pelaku pencurian. Kejadian POLING terus berulang selama beberapa tahun, khususnya pada malam-malam menjelang hari raya Idul Fitri. Menurut investigasi yang dilakukan dalam beberapa kesempatan kemudian, para pelaku memanfaatkan ketakutan warga dengan momok Pocong demi mencuri barang berharga. Barang-barang curian lantas dijual untuk bekal menghadapi hari raya lebaran. Namun sayangnya, kondisi di mana warga desa dapat mengetahui kebenaran di balik fenomena tersebut tidak lantas membuat masyarakat dapat meelogikakannya. Sebab, Pocong sejak jauh sebelumnya telah mudah diterima oleh sistem kepercayaan masyarakat Desa Rajadesa yang beragama Islam, dikarenakan Pocong memiliki rupa yang dekat dengan atribut keagamaan. Sehingga ketika fenomena POLING terjadi, keberadaan Pocong lantas segera terkonfirmasi secara kolektif, tanpa berani digugat dan dipertanyakan oleh siapa pun. Sejatinya, bukan berarti Islam menghadirkan sosok Hantu Pocong secara serta merta, namun wujud Pocong memiliki kesamaan dengan jenazah Masyarakat Muslim. Hal tersebut menciptakan suatu kondisi yang akrab secara visual, sehingga Pocong terasosiasi dengan kematian.

Dalam dimensi semiologi, mitos berarti sistem tanda berlapis yang dapat memuat makna konotatif dan lebih mendalam. Namun hari ini, umumnya mitos diinterpretasikan dengan cara lain. Sebab posisi mitos sebagai metode wicara menyediakan ruang interpretasi dan distorsi makna, sehingga mitos dalam paradigma seram dan nuansa mistis dapat dimungkinkan keberadaannya (Barthes, 2004: 151-191). Singkatnya, mitos sebagai sistem tanda bekerja pada lapisan

selanjutnya dari kata dan makna asal. Proses “melapisi” ini bisa terjadi hingga lintas generasi sehingga di tengah prosesnya, tindakan memaknai bisa menjadi sangat dinamis, sesuai dengan kondisi sosial. Itu sebabnya makna asal bisa mewujud pada bentuk-bentuk yang baru seiring dengan waktu. Ada banyak alasan mengapa bentuk-bentuk yang terwujudkan adalah bentuk dengan figur seperti dewa-dewa, roh, jin, setan dan hantu. Salah satunya terejawantah pada aktivitas masyarakat Indonesia ketika mengkonsumsi dan memproduksi simbol, terutama dalam pengaruh agama (Adiprasetio & Larasati, 2023: 5).

Masyarakat Indonesia dapat dikatakan memiliki hubungan genealogis dan historis dengan ide mengenai hantu. Sebab kategori ini sudah ada pada leksem keagamaan era lampau, seperti yang tergambar pada kesadaran para pemeluknya. Aspek-aspek yang membangun ide tersebut diwariskan oleh bukan hanya sejarah, namun kebutuhan kita sebagai masyarakat pemeluk kepercayaan (Zulkifli & Fitria, 2023: 76-77). Bukan tanpa alasan bahwa mitos sering kali dikemas dengan lapisan Bahasa yang universal. Hal itu sejatinya menjadi bagian dari upaya untuk memahami nilai-nilai kehidupan tanpa perlu mendikte orang lain ke dalam satu sudut pandang kebenaran, sehingga ia dapat diimplementasikan kepada berbagai kondisi sosial dan budaya. Masyarakat diberikan ruang untuk memaknai secara retrospektif atas cerita dan atau simbol yang mereka terima. Dengan demikian, mitos telah menjadi kendaraan bagi makna filosofis dan mendalam. Namun, sejatinya terlaksananya fungsi mitos tersebut tidak menjadikan ia terbebas dari pada kritik. Realitanya masyarakat hari ini kerap terjebak dalam mendefinisikan mitos. Lapisan-lapisan baik berupa cerita rakyat, simbol, atau konsep yang telah mengakar dalam ingatan dan kesadaran kolektif, menghadirkan kemungkinan kita luput akan makna asal yang telah terkubur begitu dalam. Justru hal ini yang sarat akan ruang untuk gugatan, bahwa barangkali nilai yang kita pegang teguh, yang kita serap dari simbol dan konsep-konsep abstrak itu hanya sekadar lapisan kesadaran dari kondisi masyarakat suatu jaman, yang mungkin sudah tidak lagi relevan.

Karya Roland Barthes yakni Mitologi (2004) memberi pengetahuan pada penulis bahwa mitos dalam sistem kehidupan sosial itu seperti pedang bermata dua: ia bisa mempersenjatai namun juga bisa melukai. Sebab masyarakat (pemercaya)

akan dihadapkan pada postulasi tanpa perlu berpikir kritis, sehingga apapun yang termitoskan seringkali langsung dicap sebagai kebenaran, bahkan tak jarang sampai pada tataran yang absolut. Sementara itu, masyarakat jadi benar-benar tidak memiliki kesempatan untuk membongkar atau bahkan sekadar mempertanyakan ulang konstruksi yang tersembunyi di belakangnya. Realita semacam ini tentu marak terjadi—pada berbagai kondisi, kelas dan jaman, di mana masyarakat, terutama yang tidak mendapatkan akses terhadap kesadaran untuk berpikir kritis menjadi konsumen mitos di garda terdepan.

Terdapat fenomena termitoskannya objek-objek seperti kain kafan atau batang pohon pisang yang umum digunakan sebagai alas jenazah ketika dimandikan. Objek yang semula menandai petanda lain, seperti kain dan pohon pisang, menjadi terasosiasi dengan petanda Pocong. Kondisi ini amat dialami oleh penulis, terutama pada masa anak-anak menuju remaja. Dalam beberapa kondisi saat sendiri atau di malam hari, suasana desa yang sunyi dan rumah yang banyak dikelilingi kebun pisang sering kali memantik imajinasi-imajinasi mengenai sosok Pocong sehingga menimbulkan perasaan takut. Dalam beberapa kejadian yang ekstrim, bahkan rasa takut bisa sampai menimbulkan reaksi yang histeris, kendati terjadi saat siang hari. Seiring bertambahnya usia, ketakutan yang demikian ini dirasa menjadi kekangan bagi hidup penulis. Sebab, yang semula dapat dengan bebas meminta dibantu dan ditemani orang tua, kian tidak selalu bisa dilakukan. Pada kesempatan-kesempatan yang tak terhindarkan seperti terpaksa sendirian di dalam rumah, atau pergi melewati kebun pada malam hari, hingga melintasi pemakaman yang gelap, penulis semakin sadar untuk beranjak dari keterkekangan tersebut. Timbulnya gagasan untuk mengangkat tema mitos Pocong ini adalah cerminan dari rasa takut yang ingin didefinisikan agar dapat segera dibongkar. Maka dengan begitu penulis dapat dengan bebas berpikir tanpa perlu dibelenggu oleh rasa takut, terutama oleh sosok Pocong.

Secara umum, sebagai mana dalam film atau budaya populer lainnya, hantu Pocong muncul disebabkan oleh tragedi seperti kisah cinta yang dipisahkan maut, atau kecelakaan yang begitu tragis. Akan tetapi dalam beberapa produk serial sinetron dan gim, sosok Pocong juga bisa digambarkan sebagai hantu yang baik. Seperti dalam serial komedi-horror Jadi Pocong (2000) karya komedian Mandra.

Dalam sinetron tersebut hadir sosok Pocong bernama Mumun yang menjadi *antidote* dari sosok Pocong jahat bernama Jefri. Serta dalam gim *Dreadout* (2014) sosok Pocong digambarkan dengan rupa yang berbeda dari gambaran pada umumnya. Perbedaan yang hadir pada produk-produk tersebut sejatinya merupakan eksplorasi yang dekonstruktif terhadap pandangan umum sehingga dapat memunculkan interpretasi baru. Namun demikian, jika kita kembali pada bagaimana realita kerja mitos yang didasari kepercayaan, pandangan-pandangan eksploratif semacam itu tidak hadir sebagai lapisan baru atas mitos Pocong. Sebab, penggambarannya berasal dari produk-produk yang tidak dimaksudkan supaya masyarakat berada pada tahap mempercayai, melainkan kegiatan hiburan dan bernuansa menyenangkan.

Berkaca dari kejadian POLING yang menggantungkan kampung halaman penulis, muncul hasrat untuk menggali fenomena tersebut secara lebih mendalam. Temuan-temuan seperti latar belakang agama, suku dan kondisi sosial menjadi benang merah kuat untuk memetakan wacana mengenai dekonstruksi mitos.

## B. RUMUSAN PENCITAAN

Berdasar apa yang dapat disimpulkan dari penjelasan latar belakang, penting untuk memahami pertanyaan-pertanyaan yang menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini. Maka rumusan penciptaan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana fenomena Hantu Pocong dan konsep dekonstruksi mitos menjadi ide dalam mencipta karya seni grafis;
2. Bagaimana dekonstruksi mitos Pocong divisualisasikan dalam karya seni grafis.

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

Adapun tujuan-tujuan dari pada argumentasi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengkaji kembali mitos Pocong melalui pendekatan semiotik dan dekonstruktif guna menemukan lapisan makna yang tersembunyi di balik konstruksi budaya yang mapan.
2. Mewujudkan karya seni grafis yang berfungsi sebagai ruang kritik dan refleksi terhadap persepsi serta representasi Pocong dalam pandangan masyarakat.

Berikut merupakan manfaat dari penciptaan karya Tugas Akhir ini :

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kajian seni rupa yang menautkan praktik visual dengan teori semiotika dan dekonstruksi budaya.
2. Sosial-budaya: menumbuhkan kesadaran kritis terhadap kerja mitos dan media memengaruhi cara masyarakat memahami realitas dan ketakutan.

#### **D. MAKNA JUDUL**

Judul pada Laporan Tugas Akhir ini ialah “Dekonstruksi Mitos Pocong Dalam Karya Seni Grafis”. Agar dapat dipahami, perlu mendeskripsikan makna atas kata demi kata, sebagaimana dalam penjabaran berikut ini:

##### 1. Dekonstruksi

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dekonstruksi berarti suatu proses menata ulang atas sesuatu yang telah tersusun sebelumnya (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dekonstruksi>).

##### 2. Mitos

Mitos adalah jaringan tanda yang tersusun dari penanda berlapis. Mitos sebagai tanda (yaitu sebuah kata) berada pada dimensi konotatif yang memuat makna bukan sebenarnya. (Barthes, 2004:151-153)

##### 3. Pocong

Istilah dalam bahasa Indonesia merujuk pada sosok jenazah yang dibungkus kain kafan seperti dalam tradisi pemakaman Islam. Dalam folklor populer sering digambarkan sebagai hantu karena ikatan kain kafan belum dibuka. (Adiprasetio & Larasati, 2023: 2)

##### 4. Seni Grafis

Secara teknis, seni grafis adalah satu kategori dalam seni rupa yang menggunakan prinsip *printmaking* dengan matriks yang sebelumnya telah disiapkan secara khusus (Tanama, 2020: 38).

Dapat disimpulkan bahwa makna judul “Dekonstruksi Mitos Pocong Dalam Karya Seni Grafis” ialah konsep membongkar lalu menata ulang jaringan mitos, dengan Pocong sebagai objek bahasan utama, yang hendak dihadirkan dalam medium seni grafis.