

**DINAMIKA KEHIDUPAN *HOMO LUDENS* DALAM
METAFORA PERMAINAN ULAR TANGGA**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Roni Ammer

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**DINAMIKA KEHIDUPAN *HOMO LUDENS* DALAM
METAFORA PERMAINAN ULAR TANGGA**



PENCIPTAAN KARYA SENI

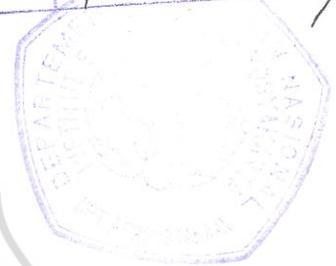
Roni Ammer

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**DINAMIKA KEHIDUPAN *HOMO LUDENS* DALAM
METAFORA PERMAINAN ULAR TANGGA**



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	3362/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	7-8-2010



PENCIPTAAN KARYA SENI



Oleh:

Roni Ammer

NIM : 0311598021

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
2010

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

DINAMIKA KEHIDUPAN *HOMO LUDENS* DALAM METAFORA PERMAINAN ULAR TANGGA, diajukan oleh Roni Ammer, NIM : 0311598021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I Anggota



Drs. Ag. Hartono, M.Sn.

NIP. 19591108 198601 1 001

Pembimbing II Anggota



Amir Hamzah, S.Sn.,M.A.

NIP. 19700427 199903 1 003

Congnet / Anggota



Drs. Fx. Pracoyo, M.Hum.

NIP. 19591209 198601 1 001

Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni / Ketua Jurusan Seni Murni /
Ketua / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.

NIP. 19510904 198103 1 002

Mengetahui :

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



DR. M. Agus Burhan, M.Hum.

NIP. 19600408 198601 1 001

LEMBAR PERSEMBAHAN



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir karya seni yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam menempuh kuliah S-1 Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dapat berjalan dengan lancar dan diselesaikan tepat pada waktunya.

Dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada sejumlah pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan, rahmad dan hidayahNya.
2. Drs. Ag Hartono. M.Sn. Dosen Pembimbing I
3. Amir Hamzah. S.Sn.,M.A. Dosen Pembimbing II
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum. Ketua Jurusan Seni Murni, Program Studi Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Fx. Pracoyo, M.Hum selaku *cognate*.
6. Mikke Susanto S.Sn, selaku dosen wali
7. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum , Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Prof. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen dan Pembina di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Bapak, Ibu karyawan Fakultas Seni Rupa.
11. Perpustakaan ISI Yogyakarta, beserta staf.
12. Om Wibowo Adi UtamaS.Sn, dan segenap keluarga atas perhatiannya.

13. Pakde Drs. Agus Kamal dan segenap keluarga atas perhatiannya.
14. Adik kandung, Merani Afi, Muhammad Puger, Mia Ayu Nadia.
15. Saudara dan teman-teman, Aji Putra Perdana, Yayan, Teguh, Eko Yuliantoro.
16. Teman-teman Seni Grafis angkatan 2003.
17. Kawan-kawan komunitas penggosip seni, artistik dan estetik seni rupa, Toifur Faizin, Yusuf Kuscahyadi, Realiska Hayati, Iqro, dan kawan-kawan KKN.
18. Teman komunitas Kalimantan Barat “Dango Uma”. Kristianus, Hendra, Bang Iwan DJ, Tedi, Tendi, Erzan, Landung, dan lainnya.
19. Berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Seni Grafis dan pecinta seni pada umumnya. Akhir kata, semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini dengan pahala dan rizkinya yang melimpah, Amin.

Yogyakarta, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

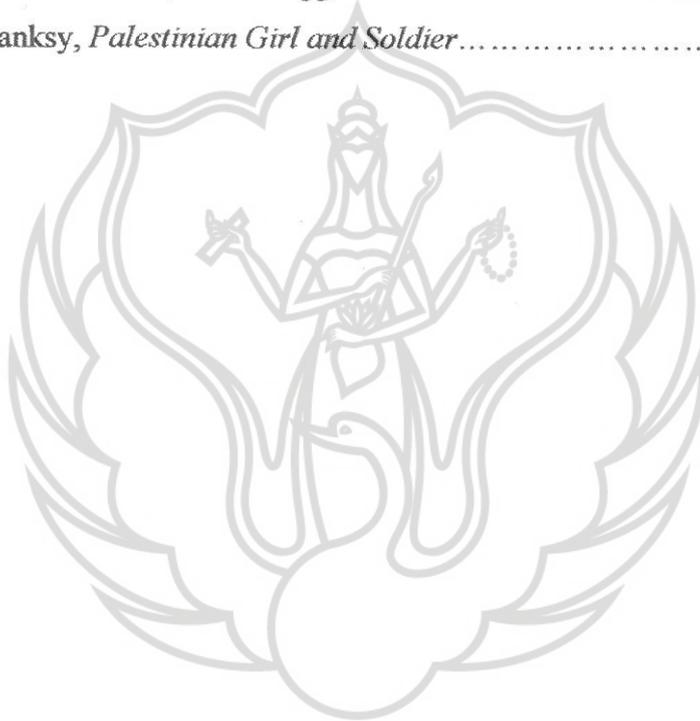
Halaman Judul.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR KARYA TUGAS AKHIR.....	viii
DAFTAR FOTO ACUAN.....	ix
DAFTAR FOTO PROSES PEMBENTUKAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	6
BAB II. KONSEP.....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk.....	14
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	20
A. Bahan.....	20
B. Alat.....	21
C. Teknik.....	22
D. Tahapan Pembentukan.....	23
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	29
BAB V. PENUTUP.....	51
Daftar Pustaka.....	54
Lampiran.....	55
A. Foto Diri dan Biodata.....	55
B. Foto Suasana Pameran.....	57
C. Poster Pameran.....	59
D. Katalog.....	60

DAFTAR KARYA TUGAS AKHIR

1.	<i>Young Player 1#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 150 cm x 150cm.....	31
2.	<i>Young Player 1#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 150 cm x 150 cm.....	32
3.	<i>The Choise (deadlock)</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 140 cm x 90 cm.....	33
4.	<i>The Choise (losser)</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 140 cm x 90 cm.....	34
5.	<i>Homo Ludens Electronicus 1#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 100 cm x 80 cm.....	35
6.	<i>Homo Ludens Electronicus 2#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 100 cm x 80 cm.....	36
7.	<i>To be Esquire</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 70 cm.....	37
8.	<i>Against Desire</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 122 cm.....	38
9.	<i>Against Stupidity</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 100 cm x 80 cm.....	39
10.	<i>Solitaire</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 70 cm.....	40
11.	<i>Between War and Game</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 60 cm x 40 cm.....	41
12.	<i>War Product</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 90 cm.....	42
13.	<i>Injustice 1#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 60 cm.....	43
14.	<i>Injustice 2#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 60 cm.....	44
15.	<i>Injustice 3#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 120 cm x 60 cm.....	45
16.	<i>Just Playing Only 1#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 70 cm x 50 cm.....	46
17.	<i>Just Playing Only 2#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 70 cm x 50 cm.....	47
18.	<i>Just Playing Only 3#</i> , 2010, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 70 cm x 50 cm.....	48
19.	<i>Player</i> , 2009, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 150 cm x 120 cm.....	49
20.	<i>Born to Gamer</i> , 2009, stensil, silk screen, kolase diatas kanvas, 150 cm x 100 cm.....	50

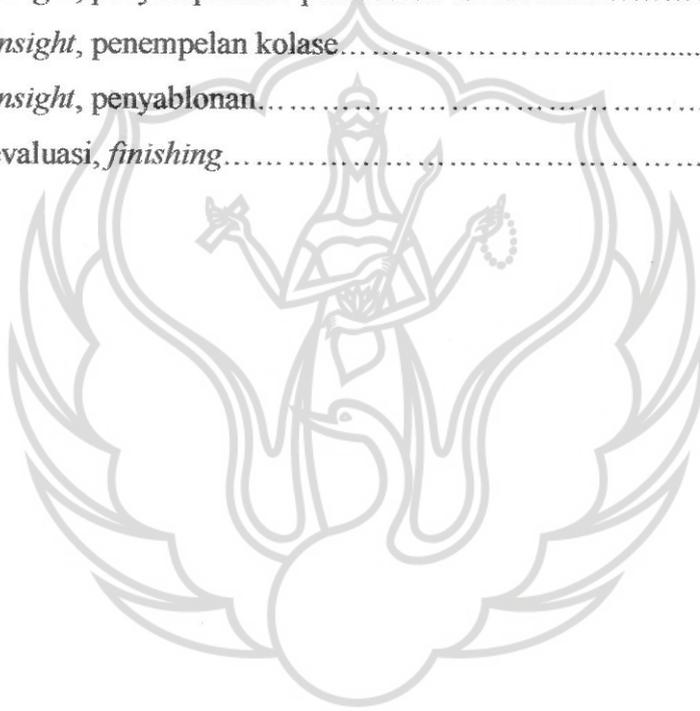
DAFTAR FOTO ACUAN

Gambar 1.	Snake and Ladders.....	13
Gambar 2.	Permainan ular tangga (foto penulis).....	17
Gambar 3.	Eduardo Paolizzi, <i>Real Gold</i> , 1950.....	18
Gambar 4.	Andy Warhol, <i>Marilyn Monroe</i> , 1960.....	18
Gambar 5.	Ari Gustiawan, <i>Ular Tangga</i>	19
Gambar 6.	Banksy, <i>Palestinian Girl and Soldier</i>	19



DAFTAR FOTO PROSES PERWUJUDAN

1.	Tahap inkubasi, mengamati permainan.....	23
2.	Tahap <i>prepare</i> , menyiapkan bahan dan alat.....	23
3.	Tahap <i>insight</i> , penyekatan / perancangan.....	24
4.	Tahap <i>insight</i> , <i>editing</i>	24
5.	Tahap <i>insight</i> , pembuatan mal.....	25
6.	Tahap <i>insight</i> , <i>hand colouring</i>	25
7.	Tahap <i>insight</i> , penyemprotan / pembuatan stensil.....	26
8.	Tahap <i>insight</i> , penempelan kolase.....	26
9.	Tahap <i>insight</i> , penyablonan.....	27
10.	Tahap evaluasi, <i>finishing</i>	27



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata.....	55
B. Foto situasi Pameran.....	57
C. Katalog Pameran.....	59
D. Foto Poster Pameran.....	60



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni pada dasarnya merupakan refleksi dari pengalaman pribadi seniman yang terkait dengan berbagai fenomena yang terjadi di dalam diri maupun luar dirinya. Karya seni juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan serta menginformasikan perasaan dan ungkapan ekspresi jiwa seniman kepada khayalak luas tentang suatu gejala dan fenomena yang dialami dan dirasakannya. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Mella Jaarsma, sebagai berikut;

“Sebuah karya seni merupakan sebetuk representasi dari eksplorasi gagasan dan olah tafsir seniman atas peristiwa, fenomena, dan situasi yang terjadi di lingkungan. Dari tafsir persoalan ini, seniman kemudian memilih metafora, menciptakan simbol dan menentukan bentuk, ketika telah direpresentasikan di publik, bentuk inilah yang menjadi wakil dari dialog yang terjadi antara seniman dan *audiens-nya*”¹

Karya seni mencerminkan kebesaran perwatakan dan mutu estetis yang dilatarbelakangi pandangan budaya yang universal senimannya. Garis, warna, tekstur, maupun teknik penggarapan bukan hanya menjadi elemen fisik yang menampilkan keindahan semata, tapi juga mencerminkan ekspresi jiwa yang kuat dari diri senimannya dengan daya kreatifitas seniman dapat melahirkan karya-karya yang berkualitas. Keunikan dan keistimewaan seorang seniman,

¹ Mella Jaarsma, “Pengantar Kuratorial Pameran, *Kisah Tanpa Narasi*”, Katalog pameran tunggal Tita Rubi, Yogyakarta, Cemeti Art House, 2007, p 6

tercermin pada kemampuannya dalam memproduksi mengekspresikan dan mengapresiasi karya seni. Seorang seniman memiliki pemikiran dan daya mencipta yang bersifat kreatif. Robert Pepperell, mempunyai pandangan tentang sikap kreatif. “Kreatifitas tidak hanya tentang pemikiran – ia juga merupakan tindakan kreatif, secara definisi hampir merupakan tindakan produktif, di mana ia mengubah dunia dengan berbagai cara.”²

Manusia dalam dinamika kehidupan adalah satu-satunya makhluk yang dapat menjadi subjek dan objek sekaligus. Manusia berfikir dan merenung kemudian menjadikan dirinya sebagai objek fikiran dan renungannya. Manusia sangat menarik di mata manusia itu sendiri. Terkadang manusia dipuja, tetapi dikala yang lain ia dihujat. Secara internal manusia sering merasa bangga dan bahagia menjadi manusia, tetapi di mata orang lain atau diwaktu lain, ia terkadang menyesali dirinya sendiri, menyesali keberadaannya sebagai manusia. Ada kalanya manusia itu saling bersaing dan saling berkompetisi untuk dapat menikmati kehidupan.

Dengan memiliki ide dan pemikirannya, manusia dapat berkembang, melalui ilmu pengetahuan maupun seni dan budaya. Inilah yang membedakan antara manusia dengan makhluk yang lain di bumi ini.

Fenomena permainan yang dilakukan manusia merupakan bagian dari dinamika kehidupan. Terkait dengan kesenian, manusia dalam penciptaan

² Robert Pepperell, *“Posthuman, Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi”*, Yogyakarta. Kreasi Wacana. 2009. p. 194

suatu karya pun secara naluriah terdorong oleh sifat-sifat bermain, hal tersebut dilakukan dengan mengeksplorasi warna, garis, komposisi, ide cerita maupun imajinasi yang tujuannya adalah untuk mencapai keindahan. Penulis beranggapan bahwa proses kreatif tersebut merupakan kebutuhan manusia terhadap fungsi permainan dalam kehidupan. Hal ini pernah diungkapkan oleh Huizinga tentang teori permainan, sebagai berikut:

“suatu hubungan antara seni rupa dan permainan sudah sejak lama diasumsikan dalam bentuk sebuah teori, yang hendaknya menjelaskan penciptaan bentuk-bentuk seni dari bawaan manusia untuk bermain. Suatu kebutuhan untuk menghias benda-benda, yang sifatnya spontan dan hampir naluriah – yang boleh dinamakan suatu fungsi bermain.”³

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat fenomena dinamika manusia dalam proses untuk mencapai kesempurnaan hidupnya yang dimetaforkan dalam permainan ular tangga, dengan memvisualisasikannya dituangkan dalam penciptaan karya tugas akhir seni grafis.

Kegelisahan dalam diri penulis tidak muncul begitu saja tanpa adanya gesekan konflik atau permasalahan, baik pengalaman masa lalu maupun yang sedang terjadi saat ini. Penulis pernah mengalami dan merasakan masa kecil dan menghabiskan hari dengan bermain. Banyak jenis permainan yang masih sederhana dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa, yang masih ditemui, seperti; permainan Ular Tangga, Halma, Monopoly, Ludo, dan sebagainya. Kemudian kini berkembang dan muncul permainan yang

³ Johan Huizinga, *“Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Lembaga Penelitian”*, Jakarta, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial, 1990. P 233

menggunakan media teknologi canggih dan bersifat virtual atau yang biasa dikenal dengan “*Video Game*”.

Bermula dari kesadaran diri penulis yang memiliki sifat suka bermain, kemudian penulis tertarik terhadap permainan ular-tangga yang membuat penulis merasakan ketegangan, kesenangan dan kepuasan dalam memainkannya. Permainan tersebut juga dapat membuat pemain memahami arti kehidupan, yang selalu dinamis terkadang mendapat keberuntungan, dan ada kalanya mendapat kesialan.

Berawal dari kegemaran bermain serta pemahaman penulis terhadap pemaknaan permainan ular-tangga inilah yang mendorong, dan menjadikan alasan penulis untuk memvisualisasikan permainan tersebut untuk diungkapkan sebagai metafora dinamika kehidupan manusia dalam Tugas Akhir karya Seni Grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Karya seni grafis merupakan hasil proses perenungan visualisasi pemikiran dalam bidang dua dimensional yang merupakan sari dari sekian banyak pemikiran dan perasaan seniman, sehingga karya seni grafis dapat disebut sebagai teks bacaan dan sekaligus sebagai media bermain seniman dalam mengeksplorasi visual.

Rumusan permasalahan dalam penciptaan seni grafis pada laporan ini mengangkat tema tentang kehidupan manusia yang secara dinamis terus

menerus mengeksplorasi dan mengeksploitasi diri dari dorongan hasrat untuk mencapai kesempurnaan hidup yang dimetaforkan dalam permainan ular-tangga.

Berdasarkan dari uraian di atas, yang menjadi perumusan penciptaan karya penulis adalah sebagai berikut:

- a. Apa dan bagaimanakah hubungan permainan ular-tangga dengan dinamika kehidupan seseorang sebagai subjek dalam penciptaan?
- b. Bagaimanakah permainan ular tangga sebagai gambaran dinamika kehidupan manusia tersebut diwujudkan dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulis adalah mengungkapkan konsep penciptaan dalam bentuk dua dimensional disampaikan melalui bahasa visual berupa representasi permainan ular-tangga sebagai metafora dari dinamika kehidupan manusia dengan menampilkan karya seni grafis.

Manfaat bagi penulis disamping memenuhi kepentingan menyelesaikan study, dapat juga menginspirasi penulis maupun apresiator untuk introspeksi diri, sebagai manusia yang memiliki dorongan hasrat terhadap proses kehidupan dalam mencari kesempurnaan hidup. Adapun manfaat lain untuk masyarakat luas sebagai media ajakan, mengingatkan dan memahami arti penting sebuah proses kehidupan manusia.

D. Makna Judul

“Dinamika Kehidupan *Homo Ludens* dalam Metafora Permainan Ular Tangga”

1. Makna Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalahan persepsi mengenai judul Tugas akhir ini, maka perlu dibuat batasan-batasan dari judul sebagai berikut.

Menurut Burhanuddin, dinamika manusia itu adalah untuk kesempurnaan diri (dalam menjalani kehidupan), sekaligus dinamika pribadi berorientasi pada penyempurnaan sesama. Dengan kata lain '*penyempurnaan pribadi terjadi dalam jalinan penyempurnaan dengan sesama manusia*'.⁴

Sedangkan dalam kamus bahasa ilmiah, kata *dinamika* berarti; kegiatan, bergerak, bersifat bergerak (maju)⁵. Penggunaan kata *dinamika* oleh penulis, dimaknai sebagai suatu daya gerak manusia dalam melakukan segala kegiatannya.

Homo dalam kamus bahasa ilmiah berarti; manusia, keluarga manusia (mahluk yang berfikir)⁶.

Homo Ludens oleh Huizinga menggunakan istilah ini untuk menggambarkan tentang dinamika manusia yang bermain dalam perkembangan

⁴ Burhanuddin Salam, "*Filsafat Manusia Antropologi Metafisika*", Jakarta, Bina Aksara, 1988, p. 96

⁵ Al Barry, M Dahlan. *Kamus Bahasa Ilmiah*, Surabaya, Arkola, 2007, p. 96

⁶ *Ibid.*, p. 197

budaya. Menurut Huizinga bahwa bermain adalah (sifat) manusia yang paling mendasar dan telah meresap semua budaya dari awal.⁷

Berdasarkan pengertian yang dikutip di atas, maka makna judul dari “Dinamika Kehidupan *Homo Ludens*”, penulis bermaksud menggambarkan tentang perilaku manusia yang pada dasarnya manusia itu memiliki sifat bermain. Artinya manusia dapat berkembang dengan mencoba menggali potensi yang ada pada dirinya dan alam sekitar, hingga manusia itu mampu memiliki pengetahuan, dan bahkan manusia itu mencoba untuk menyempurnakan dirinya.

Kata metafora dalam bahasa ilmiah adalah bentuk majas perbandingan suatu benda dengan benda lain yang mempunyai kemiripan sifat.⁸

Sedangkan permainan Ular Tangga merupakan suatu jenis permainan anak-anak yang cara bermainnya dengan menggunakan dadu. Permainan tersebut berbentuk papan dan terdapat 100 petak persegi dengan nomor yang berurutan dari 1 sampai 100, pada petak-petak tertentu terdapat gambar yang mengandung pesan, dan terdapat simbol ular dan tangga, permainan tersebut pada umumnya dimainkan 2-4 orang.

Penulis mengangkat tentang dinamika kehidupan manusia yang dimetaforkan dalam sebuah permainan ular-tangga, sebagaimana tertera pada judul dengan pengertian yang diterima oleh penulis secara subjektif dituangkan dalam penciptaan karya seni grafis.

⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, tersedia dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Homo_Ludens, 07/09/2009

⁸ Al Barry, M Dahlan, *Op Cit.*, p. 458.