

**BERMAIN BERSAMA IKAN
SEBAGAI INSPIRASI DALAM
SENI GRAFIS**



TUGAS AKHIR KARYA SENI

UNGGUL PAMUNGKAS

NIM : 0411654021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA

YOGYAKARTA

2011

**BERMAIN BERSAMA IKAN
SEBAGAI INSPIRASI DALAM
SENI GRAFIS**



TUGAS AKHIR KARYA SENI

UNGGUL PAMUNGKAS

NIM : 0411654021



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

2011

BERMAIN BERSAMA IKAN
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM SENI GRAFIS

3701/A/9/2011

18/8/2011



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

UNGGUL PAMUNGKAS

NIM : 0411654021

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

2011

Tugas Akhir Karya berjudul :

BERMAIN BERSAMA IKAN SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Unggul Pamungkas, NIM. 041164021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ... Juli 2011 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. AG. Hartono, M.Sn
NIP. 195911081986011001

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Andang Suprihadi, P.M.S
NIP. 195612101985031002

Cognate/ Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn
NIP. 19760510 200112 2 001

Ketua Jurusan Seni Murni/ Ketua Program Studi Seni Murni/ Ketua



Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum
NIP. 19490613.197412.2.001

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des
NIP. 19590802 198303 1 002





KUPERSEMBAHKAN KARYA INI UNTUK :
PUTRAKU TERSAYANG.....RESI ARKASUTA

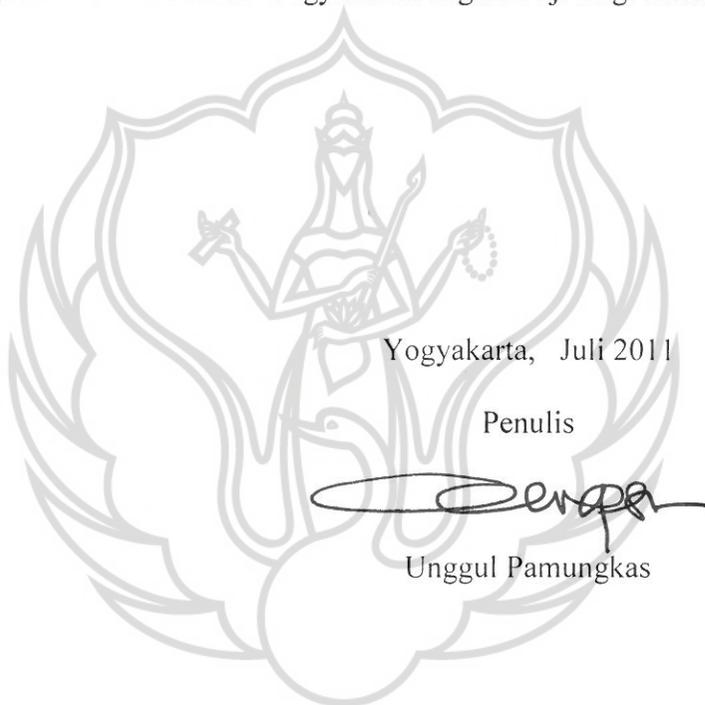
KATA PENGANTAR

Segala Puji Bagi Allah S.W.T, Akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya seni dengan tema Bermain Bersama Ikan Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Seni Grafis, sebagai bekal pijakan pertama dalam melangkah ke depan nantinya. Secara khusus penulis mengucapkan rasa terima kasih yang dalam kepada:

1. Drs. AG.Hartono, selaku Dosen Pembimbing 1, atas bimbingan dan nasehat-nasehatnya.
2. Drs. Andang Suprihadi P,M.S, Selaku Dosen Pembimbing 2, atas bimbingannya.
3. Wiwik Sri Wulandari, S. Sn. M. Sn., selaku Cognate.
4. Dra. Nunung Nurdjanti. M.Hum. Selaku Ketua Jurusan Seni Murni, atas perhatiannya selama bimbingan Tugas akhir ini.
5. Drs. Wardoyo Sugianto, selaku Dosen Wali.
6. Prof. Dr. A.M. Hermin Kusmayati, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia.
7. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni serta seluruh staf dan civitas akademika Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Kepada Kedua Orang Tua dan Kakak-kakakku atas spirit dan doanya.
9. Kepada Anakku Resi Arkasuta dan Istri atas segala dukungan dan doanya.
10. Kepada sahabat – sahabat seperjuangan, temen – temen angkatan 2004, Angga, Yudist, Fikri, Aji, Candra, Pam-pam, Andi. Untuk Beni Bencis, Sitol,

Eko, Pinto, Magut, Aping, Parjiyanto, Tri Cahyono, Indra, Gregorius, Bariman, dan semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu..

11. Semua pihak yang belum bisa disebutkan disini. Dengan tanpa mengurangi rasa hormat serta terima kasih, walaupun hasil kurang sempurna semoga hasil dari penulisan Laporan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta kegunaan yang sebaik – baiknya, bagi diri sendiri, pembaca, secara khusus bagi Jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta. Segala Puji Bagi Allah S.W.T.



Yogyakarta, Juli 2011

Penulis



Unggul Pamungkas

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	3
D. Makna Judul	5
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan.....	6
B. Konsep Bentuk	12
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	22
A. Alat	22
B. Bahan	23
C. Teknik.....	24
D. Tahap Pembentukan	26
BAB IV TINJAUAN KARYA	30
BAB V PENUTUP	51
BAB VI DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55
Foto Diri dan Biodata	56
Poster Pameran	58
Foto Situasi Pameran	59
Katalog Pameran	60

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. MC. Escher, <i>Sky and water I, Wood Cut</i> , 1938	15
Gb. 2. Thomas Diego Armonia, <i>Amore</i> , 2005	17
Gb. 3. Thomas Diego Armonia, <i>Cat</i> , 2005	17
Gb. 4. Fernando Botero, <i>Dancer</i> , 1987	18
Gb. 5. Fernando Botero, <i>Woman drinking with cat</i>	20
Gb. 6. Alat	23
Gb. 7. Bahan	24
Gb. 8. Proses Pembuatan Sketsa	26
Gb. 9. Mempertebal sketsa gambar	27
Gb. 10. Proses pencukilan	28
Gb. 11. Proses pengerolan tinta	29
Gb. 12. Proses pencetakan gambar ke kertas	29
Gb. 13. Peluk dan Cium Untuk Ikanku #1, 2011	31
Gb. 14. Peluk dan Cium Untuk Ikanku #2, 2011	32
Gb. 15. Perahu Ikanku, 2010	33
Gb. 16. Tari Ikan, 2011	34
Gb. 17. Jangan Kau Rebut Ikanku, Karena Aku Masih Sayang, 2011	35
Gb. 18. Naik-naik ke Pundak Ikan, 2011	36
Gb. 19. Ci Luk Ba..., 2011	37
Gb. 20. Topi Saya Ikan [Bukan Bundar], 2011	38
Gb. 21. Tari Ikan #2, 2011	39
Gb. 22. MancingMania #1, 2011	40
Gb. 23. MancingMania #2, 2011	41
Gb. 24. MancingMania #3, 2011	42
Gb. 25. Takkan Kulepas Dirimu [Kan Kupegang Erat-erat], 2011	43
Gb. 26. Terlilit Senar Pancing, 2011	44
Gb. 27. Keriting Juga Akhirnya Ikanku!, 2011	45
Gb. 28. Ikanku Sayang, Ikanku Malang, 2011	46

Gb. 29. <i>FrankenFish</i> , 2011	47
Gb. 30. <i>Kemanapun Ku Pergi, Kan Kubawa Selalu Dirimu [Walaupun Cuma Seekor]</i> , 2011	48
Gb. 31. <i>Ikan Yang Terbuang</i> , 2011.....	49
Gb. 32. <i>MancingMania #4</i> , 2011	50



DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata	56
B. Poster Pameran	58
C. Foto Situasi Pameran	59
D. Katalogus	60



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seorang perupa dalam penciptaan karya seni tentu mempunyai latar belakang yang berbeda satu dengan yang lainnya. Dalam penciptaan karya seni tugas akhir ini, sumber-sumber yang melatarbelakangi penciptaan dari pengalaman pribadi dan interaksi penulis dengan alam sekitarnya.

Salah satu hal yang menjadi gagasan dasar dalam “ *Bermain Bersama Ikan Sebagai Inspirasi* “ adalah karena hobi memancing sebagai salah satu kegiatan yang mengasyikkan. Memancing bagi sebagian orang merupakan salah satu bentuk penyaluran dalam bermain. Ada kebahagiaan yang sulit terungkap ketika berhasil mendapat ikan dari mata kail sendiri. Bahkan ada yang beranggapan, memancing merupakan kegiatan yang tepat untuk melatih kesabaran dan menfokuskan pikiran (konsentrasi), hobi ini bisa mengajarkan orang untuk bersabar dan bersabar, meski kalau dilihat sepintas hanya diam dan menunggu (banyak orang bilang ini adalah pekerjaan yang membuang waktu), untuk mendapatkan ikan juga dibutuhkan keseriusan. Apabila kurang konsentrasi pada pelampung yang bergerak, kemungkinan umpan yang ada di mata kail hilang.

Memancing secara luas adalah suatu kegiatan menangkap ikan yang bisa merupakan pekerjaan, hobi, olahraga luar ruang (*outdoor*) atau kegiatan di pinggir atau di tengah danau, laut, sungai dan perairan lainnya dengan target seekor ikan.

Atau dapat juga sebagai kegiatan menangkap ikan atau hewan air tanpa alat atau dengan menggunakan sebuah alat oleh seorang atau beberapa pemancing.¹

Memancing sekarang bukanlah mata pencaharian bagi sebagian orang. Kegiatan memancing jaman sekarang selain untuk mencari hiburan, bisa untuk tempat melatih kesabaran. Buat sebagian orang hobi mancing yang relatif murah bahkan membuat banyak orang tertarik untuk menikmatinya. Pada saat liburan seperti hari minggu banyak melihat para pemancing yang mencoba keberuntungannya dalam mencari ikan.

Memancing adalah hobi penulis, penulis bukan seorang pemancing profesional, namun penulis begitu menggemari hobi ini, penulis begitu menikmati tiap proses dari menentukan lokasi hingga pertimbangan faktor cuaca ketika akan memancing. Memancing begitu menyenangkan, bahkan terkadang penulis tidak begitu menghiraukan hasil akhir yang didapat, namun suasana dan aura yang tercipta ketika memancing.

Kegemaran memancing yang membawa penulis mengenal hal-ikhwal habitat ikan, cara menakhlikkan ikan, hingga mengamati bentuk-bentuk ikan yang artistik, menjadi stimulan bagi penulis untuk mengangkat “ **Bermain Bersama Ikan Sebagai Inspirasi Dalam Seni Grafis** “ sebagai tema karya, yang kemudian muncul menjadi sebuah ide sebagai kebutuhan ekspresi dan sebuah kampanye kecil dengan media seni rupa untuk tetap menjaga lingkungan.

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Memancing>, akses 12 Juni 2009, pukul 04:25 WIB

B. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimanakah bermain bersama ikan dapat diangkat menjadi inspirasi dalam karya seni grafis ?
- 2) Bagaimanakah transformasi konsep penciptaan tentang manusia dan ikan dalam wujud visual ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Sebagai sebuah bentuk respon dari penulis menghadapi rusaknya habitat ikan diberbagai belahan dunia.
- b. Sebagai media ungkapan ekspresi dan kepuasan batin bagi penulis dalam mengungkapkan nilai-nilai estetik lewat karya seni grafis.

2. Manfaat

- a. Menjadi sebuah media ekspresi diri bagi penulis.
- b. Merupakan bentuk perayaan kesenangan terhadap hobi yang mampu menjalar hingga ke dalam karya.
- c. Merupakan bahasa rupa yang di harapkan mampu menggugah dan memberikan respon positif bagi kita semua atas sesuatu yang melibatkan rasa serta imajinasi.

D. Makna Judul

Tugas akhir ini berjudul “ *Bermain Bersama Ikan Sebagai Inspirasi dalam Seni Grafis* ”.

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penulisan, maka diberikan batasan berupa kata-kata yang dimaksud, terutama yang memiliki arti khusus.

- Bermain : Melakukan sesuatu (dengan alat, dsb) untuk bersenang-senang; berbuat sesuatu dengan bersenang-senang saja.²
- Ikan : Binatang bertulang belakang yang hidup di air, umumnya bernafas dengan insang.³
- Inspirasi : Intuisi; ilham; pengaruh (dari dalam) yang membangkitkan kreatif.⁴
- Seni Grafis : Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik *Monotype*, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai '*impression*'⁵

Penciptaan seni grafis adalah penciptaan karya seni murni pada umumnya bersifat dwi matra. Biasanya diwujudkan menggunakan media kertas sebagai hasil

² W.J.S Poerwadaminta. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (PN Balai Pustaka, 1996) p. 732

³ *Ibid.*, p. 279

⁴ *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya : Arkola, 1994), p. 261

⁵ *id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis* akses 3 Februari 2011 pukul 15:45 WIB

karya mencetak dengan lempeng batu, logam, linoleum, kayu, lempeng sablon dll, yang permulaanya seniman telah mengungkapkan gagasan dengan cita rasa seninya dalam bentuk goresan, guratan dan sebagainya⁶

Dalam pengertian umum istilah seni grafis meliputi semua bidang visual yang dilakukan pada semua permukaan dua dimensi sebagaimana melukis, drawing atau fotografi, lebih khusus lagi, pengertian masalah ini adalah sinonim dengan printmaking (cetak mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambar orisinil ataupun desain yang dibuat oleh seniman untuk di reproduksi dengan berbagai proses cetak.⁷

Selain pernyataan diatas Soedarso Sp juga mengungkapkan bahwa grafis adalah cabang seni rupa yang dalam memvisualisasikan karyanya melalui proses cetak dimana hasil cetakan satu dengan berikutnya mempunyai nilai orisinalitas yang sama⁸

Tema karya *Bermain Bersama Ikan Sebagai Inspirasi dalam seni Grafis* adalah : Inspirasi penulis datang dari pengalaman memancing ikan dan mengamati ikan baik itu dari bentuknya atau keanekaragamannya untuk dijadikan suatu ide dalam penciptaan seni grafis, yang divisualisasikan lewat bentuk sosok gemuk (figur manusia) yang bermain-main dengan ikan.

⁶ Muktar Apin, *Ruang Lingkup Seni Rupa, Panitia Peringatan 35 tahun Pendidikan Seni Rupa Indonesia*, Jurusan Seni Rupa dan Perencanaan, Institut Teknologi Bandung, Bandung, 1983, h. 83

⁷ M. Dwi Mariantio, *Seni Cetak Cukil Kayu*, (Yogyakarta:Penerbit Kanisius, 1985), h. 15

⁸ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni* (Yogyakarta : saku Dayar Sana, 1990), h. 39