

**KELUH KESAHKU SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Fran Anggoman

NIM: 0611824021

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

2012

**KELUH KESAHKU SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Fran Anggoman

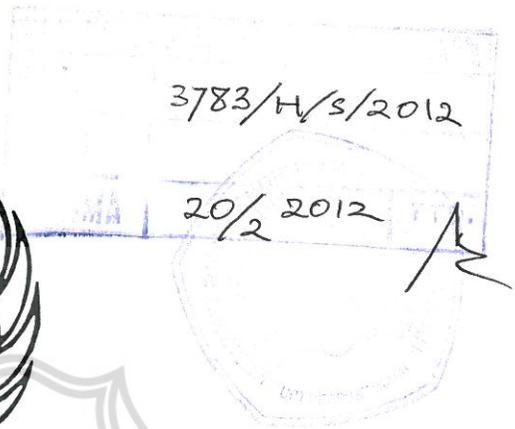
NIM: 0611824021



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

2012

**KELUH KESAHKU SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh
Fran Anggoman
NIM: 0611824021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institute Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni

2012

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

“KELUH KESAHKU SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS” diajukan oleh Fran Anggoman, NIM 0611824021, 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 25 Januari 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
 NIP. 194906131974122001

Pembimbing II/ Anggota


Bambang Witjaksono, M.Sn.
 NIP. 197303271999031001

Cognate / Anggota


Drs. Andang Suprihadi P., M.S.
 NIP. 19561210 198503 1 002

Ketua Program Studi/

Ketua Jurusan Seni Murni

/ Ketua Anggota


Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum.
 NIP. 194906131974122001

Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M.Des.
 NIP.19590802-198803 2002

KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, karna kasihmu 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, mulaidari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya pemeran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada:

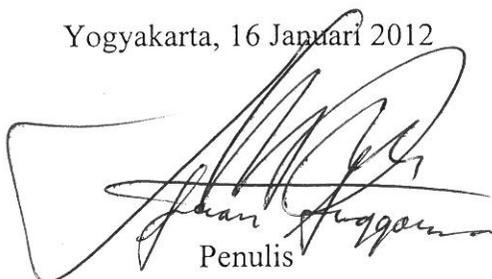
1. Dra. Nunung Nurdjanti. M.Hum, selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bambang Witjaksono. M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Setyo Priyo Nugroho. M.Sn, selaku Dosen wali.
4. Dra. Nunung Nurdjanti. M.Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni merangkap Ketua Program Studi Seni Murni.
5. Dr. Suastiwi, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati SST., SU, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah member bimbingan selama penulis menjalani studi.
8. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Kedua orang tua penulis, Bapak Turmudi dan Ibu Suwarti, Adik perempuanku Adelia Salsa Bela : “Jangan membuat ayah dan ibu menangis lagi.”
10. Keluarga kecil penulis, Istri Parang Wungu : “Rawat dan didik anak-anak kita ya mah.. luv yu mizz yu”, kedua anakku Menur Rinonce dan Marchel Raditya : “Jangan buat mamah menangis dan bersedih lagi, kalian motivasi papah, papah mencintai kalian selamanya.”
11. Keluarga besar Djoko Pekik, terima kasih atas motivasi kalian selama ini.
12. Keluarga besar Alamanda Rock, Tante dan Om : “Terima kasih atas motivasinya.”
13. Keluarga besar MONREVER, Mbak ivon, Dab Moty, Adib, Rendra : “Kita maju terus mamen semangat semangat pagi semangat malam semangat sore”, Si Jek, Gembel, Yuan, Ateng, Romello Armando, Danang, LET’S ROCK TO DAY !!
14. Keluarga besar Bugisan, Botak Yohanes, Candra Malang, Candra Jkt, Torik, Bangga, Torok Rebell Shockin, dll.
15. Keluarga besar BARBARADOS, Huda Desember, Kres Barbosa, Patub Porx, Gigik Jamovel, Sugeng, Sapto, Satria, Ichak, Pay Barbarados, dll : “Parang tritis makasih mushroomnya mantap, tetap Strong Koboy!”
16. Keluarga besar JAVA TATTOO CLUB, ISC, dan teman-teman artist tattoo.
17. Teman-teman Kampus Institut Seni Indonesia: “Kita tetap maju berjuang !”
18. Teman-teman Grafis Murni : “Hantam rata ra ono kesel ra ono ngeluh !”
19. Teman Pondok Kelir, Petrok Piercing 666, El Kampretto : “Makasih tattoonya.”

20. Teman Magelang Rock City, Bokir, Adot, Mas Sulis, Mas Santoso, Mas Amal, dll.
21. Teman KKN ISI 2008.
22. Teman Angkatan 2006, Grafis, Patung, Lukis.
23. Teman SMSR.
24. HavinHell, Marapu, Hardbroad Kress, Kroncong Chaos, Stik Daging Kacang Ijo, Coldplay, dll.
25. Pasar Klitikan Kuncen, Pasar Sore Malioboro.

Dalam penyelesaian Pertanggungjawaban Tertulis Tugas Akhir Karya Seni ini penulis menyadari masih banyak kekurangan yang masih perlu diperbaiki. Meskipun telah diupayakan sebaik-baiknya, penulis menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga pertanggungjawaban tertulis Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 16 Januari 2012

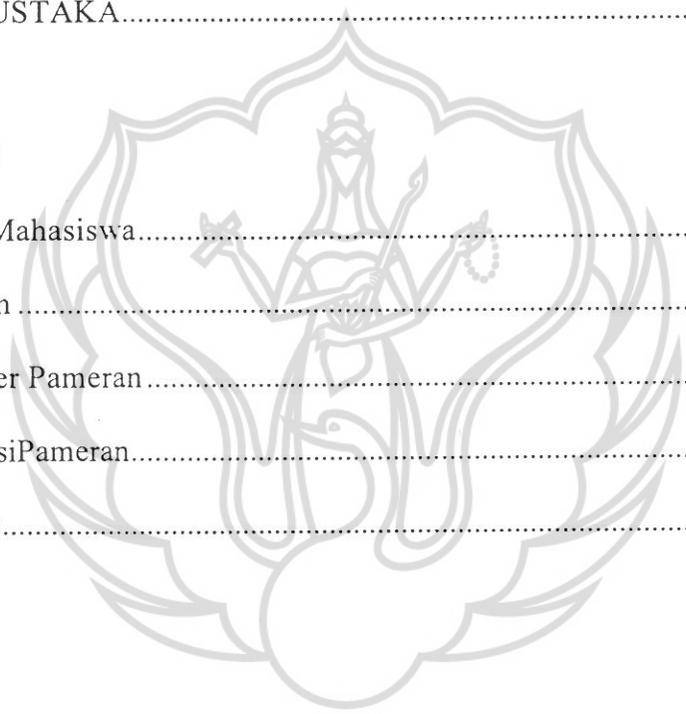


Penulis

DAFTAR ISI

HalamanJudulke- 1	i
HalamanJudulke- 2	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. RumusanPenciptaan	5
C. Tujuan danManfaat	5
D. MaknaJudul	6
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Bentuk / Wujud	10
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	17

B. Alat.....	18
C. Teknik.....	18
D. Tahapan Pembentukan	18
BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....	24
BAB V. PENUTUP	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	
A. Foto Diri Mahasiswa.....	62
B. Foto Acuan	66
C. Foto Poster Pameran.....	69
D. Foto Situasi Pameran.....	70
E. Katalogus.....	72



DAFTAR GAMBAR

A. Foto

Gb. 1. Salah satu gambar dalam film <i>radit & jani</i>	2
Gb. 2. Gambar foto potongan dalam film <i>radit&jani</i>	3
Gb. 3. Foto karya kolase <i>Winston Smith</i>	12
Gb. 4. Gambar sampul majalah <i>lowbrow</i>	13
Gb. 5. Foto karya <i>Nicolas di Genova</i>	16
Gb. 6. Foto karya <i>James Dawe</i>	16

B. Foto Tahapan Berkarya

Gb. 7. Pembuatan desain karya.....	20
Gb. 8. Menyiapkan alat dan bahan	21
Gb. 9. Mengeringkan photo emulsion	22
Gb. 10. Proses afdruk dengan lampu.....	22
Gb. 11. Mencuci screen yang telah diafdruk	23
Gb. 12. Proses penyablonan.....	23
Gb. 13. Karya yang telah jadi.....	24

C. Foto Karya Tugas Akhir

Gb. TA. 1. <i>Optimisme go to positive thinking</i>	26
Gb. TA. 2. <i>Burn The Spirit # 1</i>	28
Gb. TA. 3. <i>Burn The Spirit # 2</i>	30
Gb. TA. 4. <i>Terapi Energi</i>	31

Gb. TA. 5. <i>Standing Still #1</i>	32
Gb. TA. 6. <i>Standing Still # 2</i>	33
Gb. TA. 7. <i>Bebet Bibit Bobot</i>	34
Gb. TA. 8. <i>Format Masa Depan</i>	35
Gb. TA. 9. <i>Ketika Ambisi Beramarah</i>	36
Gb. TA. 10. <i>Mata-Mata Adu Domba</i>	38
Gb. TA. 11. <i>Telah Terkendali pada Posisi #1</i>	40
Gb. TA. 12. <i>Telah Terkendali pada Posisi #2</i>	42
Gb. TA. 13. <i>Memori Di Bulan Juni "2008"</i>	44
Gb. TA. 14. <i>Terapi dan Waktu</i>	45
Gb. TA. 15. <i>Tersenyum Dalam Ruang Kosong</i>	47
Gb. TA. 16. <i>All Alone</i>	48
Gb. TA. 17. <i>Bunda Relakanlah Anakmu Bertatto</i>	50
Gb. TA. 18. <i>Self Potrait</i>	52
Gb. TA. 19. <i>I LOVE MOM</i>	54
Gb. TA. 20. <i>Struggle For Life</i>	56

D. FotoKaryaAcuan

Gb.14. Karya Winston Smith.....	66
Gb. 15. Karya Nicolas Di Genova.....	66
Gb. 16. Karya James Dawe.....	67
Gb.17. Karya Shepard Fairy"Obey".....	67
Gb. 18. Karya Shepard Fairy"Obey".....	68
Gb. 19. Karya Winston Smith.....	68

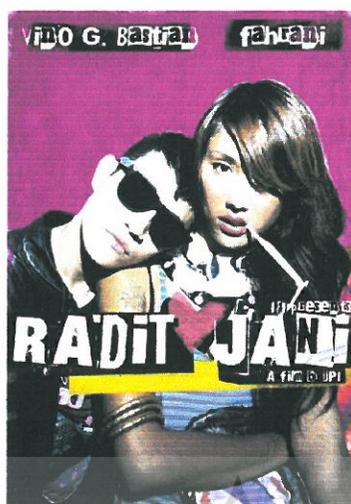
BAB I

Latar Belakang

Dasar pemikiran penciptaan *Keluh Kesahku Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah karena problem tersebut sangat menarik hati penulis, sehingga penulis berusaha memaparkan pengalaman perjalanan hidup pribadi dapat disegarkan kembali. Setiap manusia mempunyai cerita perjalanan hidup yang berbeda, begitu pula penulis. Suatu saat dalam menjalani kehidupan setiap manusia pasti mengalami suatu aktivitas yang berantakan dikarenakan beberapa hal, dengan begitu ketika manusia kembali pada rutinitas, manusia menemukan bahwa ada sesuatu yang berubah, baik fisik maupun mental. Pencarian diatas mengandung maksud bahwa perubahan-perubahan itulah yang tidak bisa dipisahkan dalam perjalanan hidup manusia. Perbedaan-perbedaan pandangan dalam kehidupan terkadang menimbulkan pola pikir yang berbeda dan bervariasi. Oleh karena itu perlu untuk saling menghargai perbedaan pandangan dan pendapat setiap manusia.

Ide penulis dalam karya "*Keluh Kesahku Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis*" ini sesungguhnya terinspirasi dari kehidupan penulis sehari-hari akibat berinteraksi dengan lingkungan kehidupan sosial yang sangat berpengaruh terhadap emosi penulis. *Keluh kesah* yang dimaksud penulis ialah sesuatu catatan tentang peristiwa yang dialami dalam kehidupan pribadi penulis yang berkesan, baik kesan secara negatif maupun positif, (protes, kemarahan, kesepian, pencarian harapan baik, mengisi kekosongan, menghibur diri).

Penulis sangat terkesan saat menyaksikan film Radit & Jani (2008). film ini menceritakan sepasang remaja yang telah menjadi suami istri yang hidup sederhana namun masih sangat berjiwa muda.



Gb. 1.

Gambar tokoh utama dalam film “*radit & jani*”

Sumber: <http://www.indonesianfilmcenter.com/pages/filminfo/movie>, 2008.

Mereka menghabiskan waktu bersama dengan pergi ke klub malam, merokok, minum-minuman keras dan juga mengonsumsi narkoba. Sebenarnya mereka berusaha hidup seperti orang lain yang sudah berumah tangga pada umumnya dengan melamar berbagai pekerjaan namun karena emosi mereka masih sangat labil tak jarang mereka dikeluarkan dari pekerjaan mereka. Hal mulai berubah saat Jani hamil, Radit mulai memikirkan masa depan mereka dan berhenti hidup serampangan. Namun semakin keras dia mencoba untuk memberi hidup yang baik bagi istri dan jabang bayinya semakin dia berpikir jika dirinya tidak cukup mampu untuk mewujudkannya. Akhirnya dia memilih untuk mengembalikan istri dan calon anaknya kepada orang tua istrinya. Beberapa tahun kemudian di saat anaknya sudah beranjak balita Radit datang menemui Jani yang sudah menikah dengan pria lain. Dia datang untuk memberikan bingkisan kepada anak semata wayangnya yang tidak pernah mengenal dirinya.¹

¹ <http://www.indonesianfilmcenter.com/pages/filminfo/movie>, 2008. Diakses 2 Januari 2012



Gb. 2.

Potongan gambar dalam film "*radit & jani*"

Sumber: <http://www.indonesianfilmcenter.com/pages/filminfo/movie>, 2008.

Penulis beranggapan sesulit apapun pengalaman hidup yang dihadapi selalu ada hal indah yang dapat dikenang didalamnya. Hal ini yang menginspirasi penulis untuk menciptakan tema Keluh Kesahku Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis. Kebetulan bukanlah sesuatu yang aneh dalam realita kehidupan anak manusia, tidak jarang sebuah peristiwa memiliki persamaan dan entah bagaimana semua itu bisa terjadi. Keluh Kesahku adalah ungkapan peristiwa hidup yang tertuang ke-dalam karya seni grafis mengangkat Realita kehidupan diri Penulis. Kisah Radit & Jani sama persis dengan apa yang penulis rasakan dalam kehidupan pribadi yang sangat kacau, melakukan hidup dengan kebebasan dan bersikap terus terang atau apa adanya, yang sebenarnya penulis alami karena masih dalam gejolak emosi yang masih cukup labil.

Kehidupan yang sedikit liar, kalau boleh di katakan begitu, berubah sembilan tahun yang lalu secara perlahan. Cerita hidup penulis yang di angkat dalam karya seni ini tidak terlepas dari

saat pertama kali penulis bertemu dengan seorang perempuan yang bernama Parang Wungu. Kehadiran Wungu merubah banyak hal tentang kehidupan penulis, yang berlanjut dalam sebuah hubungan percintaan yang kemudian menjadi lebih serius. Semua berjalan baik-baik saja saat itu sekalipun percintaan ala *back-street* hingga berjalan tiga tahun, sampai akhirnya hubungan ini pun di ketahui oleh keluarga Wungu yang tidak setuju. Semua bertambah rumit, sampai kami kadang harus mencuri-curi waktu untuk bertemu. Akhirnya semua persoalan itu memuncak dalam sebuah kesepakatan untuk mempunyai buah hati dari hubungan ini sekalipun tidak ada ikatan yang sah apalagi persetujuan dari pihak keluarga Wungu. Hal tersebut jauh dari bayangan yang penulis pikirkan dan tidak tahu bagaimana kehidupan keluarga Wungu. Semua terjadi begitu saja. Kecocokan dan rasa nyaman adalah alasan yang harus dipertahankan, sekalipun resiko tetap menghadang di depan mata.

Kehamilan Wungu mungkin adalah cara agar bisa bersatu sekalipun itu bukanlah hal yang mudah. Lamaran dari keluarga penulis pada pihak keluarga Wungu sebagai rasa tanggung jawab dan kasih harus dilakukan hingga tiga kali berkunjung, sampai akhirnya pernikahan bisa berlangsung. Namun yang keluarga Wungu butuhkan mungkin hanyalah status, setelah perkawinan dan Wungu melahirkan anak perempuan pertamanya penulis bahkan tidak di izinkan untuk bertemu anak kandungnya sendiri. Kisah tadi membuat permasalahan baru muncul di kemudian hari hingga mengganggu pikiran penulis, sampai akhirnya penulis melampiaskan semuanya dalam keluh kesah yang kemudian menjadi judul dari karya seni ini.

Pengalaman pribadi adalah ide penciptaan yang di angkat dan merupakan realita kehidupan yang kompleks dan berliku, namun penuh kebijaksanaan dalam menanggapi segala sesuatunya hingga mengantar penulis dalam karya Tugas Akhir yang merupakan Keluh Kesah dalam diri penulis.

B. Rumusan Penciptaan

Ada begitu banyak referensi untuk menciptakan suatu karya seni misalnya yang didapat dari pengalaman-pengalaman yang penulis alami. Penulis menggunakan berbagai bentuk yang penulis anggap sebagai simbol pengalaman nyata, dari hal-hal yang penulis anggap sebagai suatu yang estetik untuk menceritakan kembali pengalaman-pengalaman yang berkesan dalam hidup penulis. Bentuk-bentuk yang merupakan perwujudan dari objek yang dihadirkan, penulis ciptakan dengan teknik kolase. Kolase berarti menempel, pengertian secara umum kolase adalah teknik menggabungkan beberapa objek menjadi satu. Tidak asal jadi, tapi objek-objek itu harus mampu bercerita untuk menciptakan kesan tertentu.² Penulis mencoba menggabungkan beberapa objek sehingga menjadi suatu karya yang mencerminkan pengalaman-pengalaman berkesan yang dialami oleh penulis. Pengalaman tentang kehidupan pribadi penulis yang akan diwujudkan dalam karya seni grafis akan penulis angkat dalam karya Tugas Akhir ini.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

- a. Menciptakan karya seni grafis yang bersumber dari pengalaman pribadi penulis.
- b. Mencoba mengurai cara berpikir penulis dan menuangkannya dalam karya seni grafis sesuai dengan konsep bentuk visualisasi gagasan yang penulis inginkan.

Manfaat :

- a. Menambah keragaman visualisasi bentuk dan karya seni grafis dengan teknik *silkscreen* atau sablon.
- b. Menjadi media komunikasi antara penulis, karya seni, dan penikmat seni

²<http://www.bukabuku.com/browse/bookdetail/26765>. Diakses 2 Januari 2012

c. Sebagai sarana untuk berbagi pengalaman melalui karya-karya seni grafis

D. Makna Judul

Dalam menciptakan karya Tugas Akhir ini, penulis memakai judul “Keluh Kesah Hidupku sebagai Inspirasi Penciptaan karya Seni Grafis”. Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul, maka penulis uraikan beberapa pengertian mengenai kata-kata yang menjadi kunci dalam menyusun judul yang dimaksud.

- Keluh : Keluh adalah terlahirnya perasaan susah (karena menderita sesuatu yang berat, kesakitan, dan sebagainya).³ Segala sesuatu yang terlahir karena kesusahan (kepedihan) yang terucap dengan ungkapan sebab akibat kepekaan perasaan diri.⁴
- Kesah : Segala ucapan yang terlahir karena kesusahan (kepedihan dan sebagainya).⁵ Sebuah ungkapan diri setiap manusia yang menjadi gelisah, jika perasaan itu di diamkan dan terpendam dalam hati.
- Inspirasi : Ilham.⁶ Suatu ide yang timbul dari sumber ide, angan-angan, bisikan, buah pikiran, gagasan, gerak hati, khayalan, kreativitas, petunjuk, suara halus, wahyu. Yang datang secara tiba-tiba tanpa tidak disadari secara langsung.
- Seni Grafis : Dalam pengertian umum meliputi semua bidang seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing, fotografi,

³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2008. Hal.676

⁴ *Ibid*

⁵ *Ibid*

⁶ *Op.Cit.*, hal. 558

lebih khusus lagi pengertian ini bersinonim dengan “*print making*” (cetak mencetak).⁷

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dimaksud dengan judul “Keluh Kesah Hidupku sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis” adalah segala peristiwa yang berasal dari kesusahan kehidupan diri penulis yang divisualisasikan dalam karya seni grafis melalui teknik cetak saring atau *silkscreen*.



⁷ http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis. Diakses 2 Januari 2012