

EKSPRESI WAJAH MANUSIA SEBAGAI TEMA

PENCIPTAAN SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Bagas Kurniaji

NIM 0611827021

MINAT UTAMA SENI GRAFIS

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

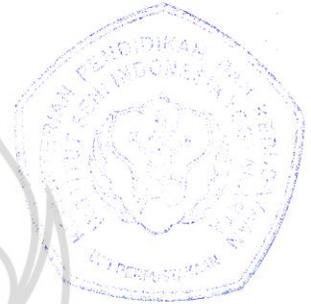
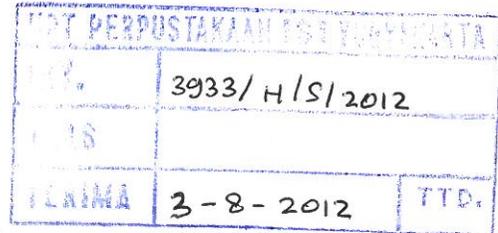
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2012

EKSPRESI WAJAH MANUSIA SEBAGAI TEMA

PENCIPTAAN SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Bagas Kurniaji

NIM 0611827021



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

2012

EKSPRESI WAJAH MANUSIA SEBAGAI TEMA
PENCIPTAAN SENI GRAFIS



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
2012

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
EKSPRESI WAJAH MANUSIA SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN SENI
GRAFIS diajukan oleh Bagas Kurniaji, NIM 0611827021, 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 4 Juli 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
NIP 19490613 197412 2 001

Pembimbing II / Anggota



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

Cognate / Anggota



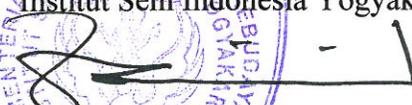
A.C. Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni /
Program Studi / Ketua / Anggota



Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.
NIP 19490613 197412 2 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des
NIP 19590802 198803 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat, karunia dan ridho-Nya, sholawat serta salam dicurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, selaku utusan-Nya yang sekaligus menjadi suri tauladan bagi umat muslim, karena-Nya tugas akhir ini bisa diselesaikan dengan lancar.

Tulisan ini merupakan bagian dari karya tugas akhir yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program S-1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan rasa hormat dan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis berterimakasih dan memberikan penghargaan yang sebesar – besarnya kepada :

1. Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum., selaku dosen pembimbing I, Ketua Jurusan Seni Murni dan Program Studi, yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan penulisan dan semangat dalam penyelesaian tugas akhir.
2. Drs. Andang Suprihadi P., M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang juga memberikan bimbingan teknis, kritikan, dan pengarahan penulisan dalam menyelesaikan tugas akhir.

3. A.C. Andre Tanama M.Sn., selaku dosen wali dan cognate yang selalu mendampingi, memberikan saran, bimbingan dan kritiknya dari awal kuliah hingga saat ini.
4. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku wakil ketua jurusan.
5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
7. Orang tua tercinta, Totok Poedjiono (almarhum) dan Subekti Yuniarti, atas semangat dan motifasi hidup yang selalu diajarkan kepada penulis.
8. Kakak dan adik tercinta Dian Mahruti, Ginanjar Satrio, dan Sada Intan Pawestri, atas segala dukungan yang telah diberikan selama ini.
9. Galih Suci Manganti, yang selalu membantu, menemani, dan memberi semangat hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
10. Andi, Fadhil, Phaksi, Rio, Dicky Papua, Nissak dan semua teman-teman tercinta angkatan'06 yang belum lulus, segeralah menyusul.
11. Bapak Rudi Handoko yang sudah banyak membantu dan berbagi ilmu tentang dunia *silkscreen* selama proses tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang telah memberi dukungan namun tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih.

Yogyakarta, 27 Juli 2012

Bagas Kurniaji

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	6
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Makna Judul	7
BAB II : KONSEP.....	9
A. Konsep Penciptaan.....	9
B. Konsep Perwujudan	14
C. Konsep Penyajian.....	28
BAB III : PROSES PEMBENTUKAN	29
A. Bahan	29
B. Alat.....	34
C. Teknik	36
D. Tahap Pembentukan	37
BAB IV : TINJAUAN KARYA	52
BAB V : PENUTUP	74
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	
A. BIODATA PENULIS	80

B. AKTIFITAS PAMERAN.....	81
C. FOTO POSTER PAMERAN.....	82
D. FOTO PAMERAN DAN DISPLAY	83
E. KATALOG	87



DAFTAR GAMBAR

Foto Acuan	Halaman
1. Gambar No.1. Karya dengan teknik stencil (ilustrasi ciri khas 11	11
2. Gambar No.2. Ekspresi wajah panik (Contoh ilustrasi)..... 12	12
3. Gambar No.3. Ekspresi anak menangis (gambar sebelum diolah) 15	15
4. Gambar No.4. Presiden SBY (gambar sebelum diolah) 16	16
5. Gambar No.5. Berbagai macam ekspresi wajah manusia (contoh ilustrasi) 17	17
6. Gambar No.6. Roy Lichtenstein, <i>I Can See The Whole Room!...And There's nobody in it!</i> , 1961 19	19
7. Gambar No.7. Roy Lichtenstein, <i>Ohhh...Alright....</i> , 1964 20	20
8. Gambar No.8. Andy Warhol, <i>Turquoise Marilyn</i> , 1962 21	21
Foto Alat dan Bahan	Halaman
9. Gambar No.9. Bahan – bahan untuk membuat kanvas siap pakai 30	30
10. Gambar No.10. Cat <i>rubber</i> setelah dicampur dengan pewarna 31	31
11. Gambar No.11. Beberapa macam cat akrilik dan pewarna untuk proses pewarnaan 32	32
12. Gambar No.12. Alat – alat yang digunakan dalam proses pembuatan karya..... 34	34
13. Gambar No.13. Obat afdruk yang digunakan dalam pembuatan film <i>screen</i> 39	39

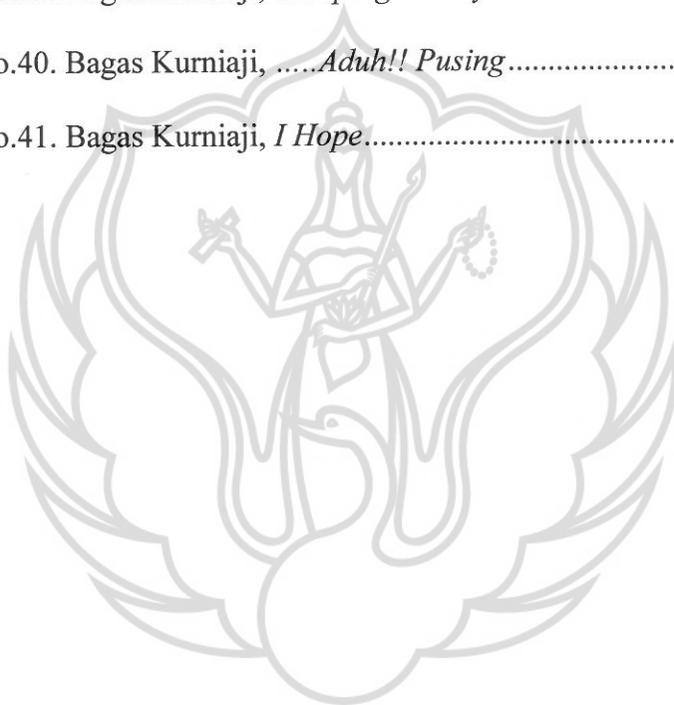
Tahap Pembentukan**Halaman**

14. Gambar No.14. Proses pengolesan obat afdruk pada permukaan <i>screen</i>	39
15. Gambar No.15. Proses pengeringan obat afdruk	40
16. Gambar No.16. Proses penempelan kertas film dengan minyak goreng	40
17. Gambar No.17. Proses penyinaran <i>screen</i>	42
18. Gambar No.18. Proses penyemprotan <i>screen</i> untuk membuka gambar	42
19. Gambar No.19. Proses pencetakan tahap pertama	43
20. Gambar No.20. Proses pencetakan tahap kedua	45
21. Gambar No.21. Proses pencetakan tahap kedua	46

Foto Karya**Halaman**

22. Gambar No.22. Bagas Kurniaji, <i>Simplicity Smile</i>	54
23. Gambar No.23. Bagas Kurniaji, <i>Confused</i>	55
24. Gambar No.24. Bagas Kurniaji, <i>Lirikan Manis</i>	56
25. Gambar No.25. Bagas Kurniaji, <i>Observe</i>	57
26. Gambar No.26. Bagas Kurniaji, <i>Grin Face</i>	58
27. Gambar No.27. Bagas Kurniaji, <i>I'm Afraid</i>	59
28. Gambar No.28. Bagas Kurniaji, <i>Cun</i>	60
29. Gambar No.29. Bagas Kurniaji, <i>Stress on Me</i>	61
30. Gambar No.30. Bagas Kurniaji, <i>Cry at Home</i>	62
31. Gambar No.31. Bagas Kurniaji, <i>Beautiful Smile</i>	63
32. Gambar No.32. Bagas Kurniaji, <i>Sleeping Beauty</i>	64

33. Gambar No.33. Bagas Kurniaji, <i>Haahh!!!</i>	65
34. Gambar No.34. Bagas Kurniaji, <i>Two Face in One Way</i>	66
35. Gambar No.35. Bagas Kurniaji, <i>I'm Sad</i>	67
36. Gambar No.36. Bagas Kurniaji, <i>Innocent</i>	68
37. Gambar No.37. Bagas Kurniaji, <i>Grin Face # 2</i>	69
38. Gambar No.38. Bagas Kurniaji, <i>Red Scary</i>	70
39. Gambar No.39. Bagas Kurniaji, <i>Sleeping Beauty # 2</i>	71
40. Gambar No.40. Bagas Kurniaji, <i>Aduh!! Pusing</i>	72
41. Gambar No.41. Bagas Kurniaji, <i>I Hope</i>	73



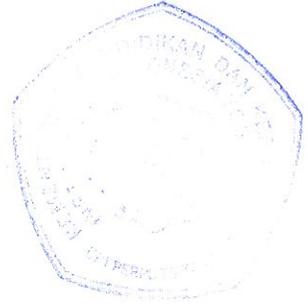
DAFTAR LAMPIRAN

1. BIODATA PENULIS	80
2. AKTIFITAS PAMERAN.....	81
3. FOTO POSTER PAMERAN.....	82
4. FOTO PAMERAN DAN DISPLAY	83
5. KATALOG	87



BAB 1

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Manusia adalah makhluk yang bisa dikatakan paling sempurna dibandingkan dengan makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya, karena memiliki akal dan pikiran. Manusia memiliki pengetahuan dalam kehidupan sosial yang tumbuh dan berkembang ketika berinteraksi dengan manusia lainnya, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial. Hubungannya dengan manusia lain tentu saja timbul, yang terkadang menimbulkan rasa senang maupun sedih. Kehidupan manusia dalam kesehariannya tidak bisa lepas dari hakekatnya sebagai makhluk individu dan sosial. Manusia dalam kehidupan ini manusia juga mengalami berbagai masalah yang ada di lingkungannya. Ada beberapa pengalaman manusia yang meninggalkan kesan dan mendapat perhatian secara khusus. Perhatian khusus itu bisa berupa sensasi tentang sebuah pengalaman hasil interaksi dengan manusia lain maupun lingkungan tempat ia tinggal. Manusia menerima rangsangan dari hal – hal yang ditemui dan mempunyai kemampuan untuk mengidentifikasi kesan yang diterima menjadi sebuah bentuk persepsi yang diwujudkan dalam tindakan berupa ide atau gagasan dan kemudian dituangkan kedalam sebuah bentuk penciptaan karya seni.

Karya seni merupakan penyampaian suatu sikap, pengalaman dan tanggapan seniman dari kehidupan kedalam proses kreatif yang ditimbulkan dari ide – ide yang muncul dalam benak seorang seniman, baik yang datang dari dalam

atau diluar diri seniman itu sendiri sebagai penciptanya. Kemampuan kreatif dari dalam diri inilah yang paling berperan dalam proses penciptaan karya nantinya. Dalam prosesnya, seniman kemudian membentuk gagasan baru dari apa yang diamati dan diketahui dari pengalamannya. Gagasan baru tersebut adalah gambaran atas ide dan pengalaman subyektifnya.

Seni juga merupakan aktifitas dimana seseorang seniman mempunyai suatu daya untuk menjadikan sesuatu yang sebelumnya tidak ada menjadi ada, meskipun itu berdasarkan material seni yang telah ada dan belum tentu diciptakan sendiri. Melalui material seni itulah seniman mampu menciptakan sebuah ilusi ruang sebagai wadah penuangan ide akan pengalaman subyektifnya. Seperti ungkapan Jakob Sumardjo dalam bukunya *Filsafat Seni*:

Seniman menciptakan sebuah ilusi gambar, berupa ruang virtual. Ruang virtual dalam seni adalah ruang yang diciptakan. Materialnya memang sudah ada sebelumnya, dan dengan material seni itulah seniman menciptakan ilusi ruang yang merupakan sesuatu yang baru, yang dalam pengertian sebelumnya tak pernah ada. Ilusi ruang inilah yang diciptakan seniman dalam karyanya. Sebuah struktur memerlukan ruang, baik tempat maupun waktu. Yang mewujudkan struktur ruang virtual adalah ide, konsepsi pengalaman subjektif atau gejolak kehidupan perasaan.¹

Sejalan dengan pemikiran di atas, jika berbicara tentang seni, tentu saja berhubungan langsung dengan batin atau isi pikiran, dan berbicara bagaimana harus mengeluarkannya. Rasa senang, bahagia, sedih, takut, khawatir, gelisah dan lain sebagainya. Proses menciptakan karya seni, bagi penulis juga tidak dapat lepas dari pengaruh lingkungan internal maupun eksternal dimana penulis

¹ Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni*, (Bandung: Penerbit, Institut Teknologi Bandung, 2000), p. 67 – 68

dilahirkan dan dibesarkan pada zaman atau peradaban saat ini, terutama dalam lingkungan sosial masyarakat. Fenomena – fenomena yang terjadi di lingkungan sosial kultural seseorang akan memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam proses kreatifnya. Disamping itu penulis dalam berkeseniannya mempunyai hasrat untuk mengenal, memahami dan juga memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah berbentuk sebuah karya seni. Adanya sifat ingin dan keinginan untuk memecahkan masalah dan mengungkapkan sesuatu di dalam diri lewat sebuah karya seni, maka penulis mencoba menyajikannya dalam bentuk karya seni grafis melalui kekuatan imajinasi dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar dan memvisualisasikannya. Soedarso Sp., dalam bukunya yang berjudul *Trilogi Seni* mengungkapkan bahwa :

Hasil karya seni didorong kelahiran oleh banyak motivasi. Ada yang lahir karena keinginan manusia akan hal – hal yang indah, ada yang karena kehendak manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya, dan ada pula yang didorong oleh desakan untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari.²

Hal tersebut dipengaruhi oleh daya kreatifitas seniman dalam mengolah rasa dan intelektualnya maupun pengalamannya, yang mendapatkan stimulus dari luar yaitu, lingkungan dan hasil refleksi dari dalam diri seniman. Karena karya seni merupakan hasil refleksi, tentunya setiap karya yang dihasilkan mempunyai keunikan, kekuatan dan kelemahannya masing – masing sebagai sebuah karakteristik individu senimannya. Karakteristik yang ingin penulis sampaikan dalam berkarya cenderung timbul dari ketertarikan pada ekspresi wajah manusia.

² Soedarso Sp., *Trilogi Seni, Eksistensi dan Kegunaan Seni*, (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia 2006), p.101

Banyak makna yang terkandung didalam sebuah ekspresi seseorang, karena ekspresi merupakan perilaku atau sikap yang ditunjukkan tubuh sebagai respon atas apa yang terjadi dalam setiap diri manusia. Menurut Farida dalam buku Ensiklopedi Nasional Indonesia menjelaskan bahwa :

Ekspresi itu merupakan respon individu, sederhana maupun kompleks, terhadap suatu rangsangan yang sampai padanya, baik dari dalam maupun dari luar dirinya. Ekspresi verbal berupa cara seseorang mengatakan sesuatu; perubahan penjelasan, volume suara, dan iramanya; perubahan nada suara sewaktu berbicara atau menyanyi, yang menunjukkan adanya penekanan arti atau mengandung nilai emosi tertentu. Ekspresi motoris yang termasuk nonverbal, berupa perubahan fisik, yang meliputi mata, bibir, serta otot wajah lainnya; posisi tubuh; gerakan anggota badan, jari – jari; atau sebaliknya berupa kekakuan otot – otot tertentu.³

Dimulai dari mengamati sekian banyak orang yang penulis temui dan amati dalam berbagai macam kesempatan, mulai dari, media cetak, elektronik maupun berkomunikasi langsung, terlihat jelas jenis ekspresi dan jenis wajah manusia yang berbeda – beda dan mengandung berbagai macam misteri didalamnya. Hal tersebut menimbulkan ide pada diri penulis untuk menuangkan dalam bentuk karya seni grafis dua dimensional dengan teknik *silkscreen print*. Ekspresi wajah sangat menarik jika diamati secara seksama, karena dari ekspresi wajah dapat terlihat suasana hati seseorang. Ketika seseorang merasakan sesuatu dalam dirinya, maka wajah merupakan cerminan perasaan seseorang dalam bentuk ekspresi emosional apakah sedih, gembira, panik, serius, bingung, stres, dan lain sebagainya.

³ Farida L. Subardja, *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, (Jakarta: Cipta Adi Pustaka, 1987), p.50

Soedarso Sp. dalam buku yang berjudul *Seni, Arti dan Problematikanya* menerangkan bahwa “ekspresi adalah suatu perkataan yang amat dualistik, artinya dia digunakan untuk menyebutkan relasi – relasi emosional yang langsung tetapi bentuk yang paling kaku dan formil pun merupakan suatu cara berekspresi.”⁴ Wajah bila diumpamakan, seperti sebuah gerbang masuk dari diri seseorang karena wajah merupakan cermin dari perasaan dan identitas seorang manusia dalam berbagai macam situasi sosial dalam masyarakat. Ketika dua atau kelompok individu saling berbicara, maka wajah menjadi identitas diri seseorang karena dari wajah manusia akan dikenali oleh individu yang lain. Saat menangis atau tertawa maka wajah juga akan merespon perasaan dengan perubahan mimik muka sesuai perasaan yang dirasakan saat itu.

Berawal dari kegemaran mengamati ekspresi wajah manusia ini, menjadikan penulis menemukan sumber ide dari keunikan mimik muka atau ekspresi wajah seseorang dari sudut pandang permasalahan sosial manusia saat ini. Hal tersebut sangat menarik apabila dijadikan sebuah karya seni grafis dua dimensional dengan teknik *silkscreen print*. Apalagi ditambah ketika penulis kemudian menuntut ilmu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang selanjutnya mendorong penulis untuk menuangkan sketsa – sketsa wajah dan fotografi kedalam karya *silkscreen print*. Hingga saat ini penulis merasa memiliki kemampuan yang semakin berkembang karena ditunjang pula oleh pengetahuan akan teori dan teknik yang dalam proses belajar banyak mendapat pengarahan dari para dosen, buku – buku seni, maupun teman – teman untuk mendapatkan hasil

⁴ Herbert Read, terjemahan Soedarso Sp., *Seni : Arti dan Problematikanya*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2000), p.18

karya yang semakin baik. Termasuk juga dipengaruhi oleh kehidupan penulis dari masa lampau dalam permasalahan sosial yang dilalui hingga saat ini.

B. Rumusan Penciptaan

Berpijak dari latar belakang penciptaan diatas, maka dapat diuraikan rumusan masalah penciptaan sebagai berikut :

1. Hal – hal apakah yang menarik dalam permasalahan ekspresi wajah manusia ?
2. Bagaimanakah bentuk visualisasi ekspresi wajah manusia dalam karya seni grafis yang penulis sajikan sebagai karya tugas akhir ini ?

C. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan :

Melalui pengalaman penciptaan karya, penulis berharap dapat menjadi lebih berkembang dalam berkarya, khususnya tentang ekspresi wajah manusia dalam memvisualisasikannya.

b. Manfaat :

Menjadikan penulis lebih menghargai terhadap sesama, terutama dalam lingkungan sosial masyarakat. Penulis berharap, sekecil apapun penciptaan karya ini dapat menjadi sumbangan nyata penulis guna memperkaya khasanah penciptaan seni grafis.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul “ **Ekspresi Wajah Manusia Sebagai Tema Penciptaan Seni Grafis** ”, maka penulis perlu menjelaskan batas pengertian pada judul di atas:

1. Ekspresi :

Adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dsb.), pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang⁵.

2. Wajah :

Bagian depan dari kepala.

3. Manusia :

Makhluk yang berakal budi (mampu menguasai makhluk lain).

4. Tema :

Menurut *Kamus Ensiklopedia Umum* yaitu, yang mendasari suatu penciptaan. Pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercekapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan lain – lain).⁶

⁵ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, Edisi Kedua, 1994), p.254

⁶ A.G Pringgodigdo, *Kamus Ensiklopedia Umum*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius,1977), p.73

5. Seni Grafis :

Bagian seni rupa dua dimensional, dimana dalam pembuatannya menggunakan media cetak dan hasilnya dapat dilipat gandakan. Masing – masing cetakan mempunyai orisinalitas yang sama.⁷

Seni Grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional, pengertian ini sinonim dengan print making (cetak – mencetak) yang meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat untuk diproduksi dengan berbagai proses cetak.⁸

Berdasarkan uraian diatas yang dimaksud dengan ekspresi wajah manusia sebagai tema penciptaan seni grafis adalah penulis mencoba menggambarkan ungkapan perasaan dan pengalaman kehidupan manusia yang tergambar dalam bentuk penggambaran rona muka atau wajah manusia dalam berbagai suasana batin, untuk selanjutnya dijadikan tema dalam penciptaan karya seni grafis.

⁷ Herry Wibowo, “Makalah Sarasehan Dalam Pameran Seni Grafis”, (Surabaya : Taman Budaya Surabaya, 1986)

⁸ M. Dwi Marianto, *Seni Cetak Cukil Kayu*, (Yogyakarta : Kanisius, 1986), p.15