

**FLASH TATTOO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**

**DALAM SENI GRAFIS**



**YOHANES DARMAWAN**

**0511764021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**JURUSAN SENI MURNI**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

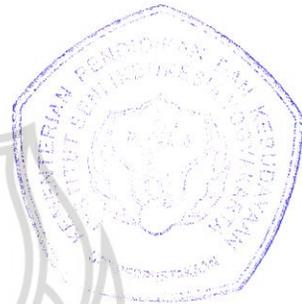
**2012**

# FLASH TATTOO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN

## DALAM SENI GRAFIS



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3943/H/S/2012	
KLAS		
TERIMA	6-8-2012	UPTD. SU



**YOHANES DARMAWAN**

**0511764021**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS**

**JURUSAN SENI MURNI**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2012**

# **FLASH TATTOO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**

## **DALAM SENI GRAFIS**



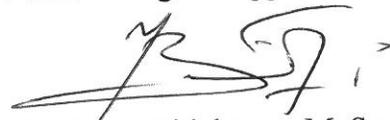
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1  
dalam bidang Seni Rupa Murni**

**2012**

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

**“FLASH TATTOO SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS”**  
diajukan oleh Yohanes Darmawan, NIM 0511764021, 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 03 Juli 2012 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Bambang Witjaksono, M. Sn  
NIP. 19730327 199903 1 001

Pembimbing II/ Anggota



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

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. 19490613 197412 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Hum  
NIP. 19590802 198803 2002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala rahmat kepada Tuhan yang pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya dan laporan ini sebagai pertanggungjawaban penulis dalam mata kuliah Tugas Akhir yang menjadi syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Progam Studi S1 Seni Rupa Murni.

Terima kasih kepada:

1. Bambang Witjaksono, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing I.
2. A.C. Andre Tanama, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bambang Witjaksono, 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.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Ibu Prof.Dr.A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T.,S.U. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama penulis menjalani studi.
8. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Keluarga kecil penulis, Y.Sugito, Theresia Lutiah, Ant Agus, Andreas Aan.
10. Oma Ans dan RIP. Opa Dick, Pak Danu dan Ibu Danu, serta FX. Danuwinata,SJ.
11. Kelompok Tanda SERU
12. Dr . Silas , SpKj.

13. Sanitas dan berkah farma.
14. Om Heri (Absolutly Bekonang).
15. Alm Kimmie.
16. Kontrakan Sakinah 13C, Bugisan Selatan.
17. Martha Nanda.
18. Candra.
19. Semua teman-teman angkatan 05, Mahasiswa maksimal
20. 11.02.1990

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa seluruh isi dari laporan ini belum dapat dikatakan sempurna sehingga dengan hati terbuka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis, almamater, dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 23 Juli 2012

Penulis

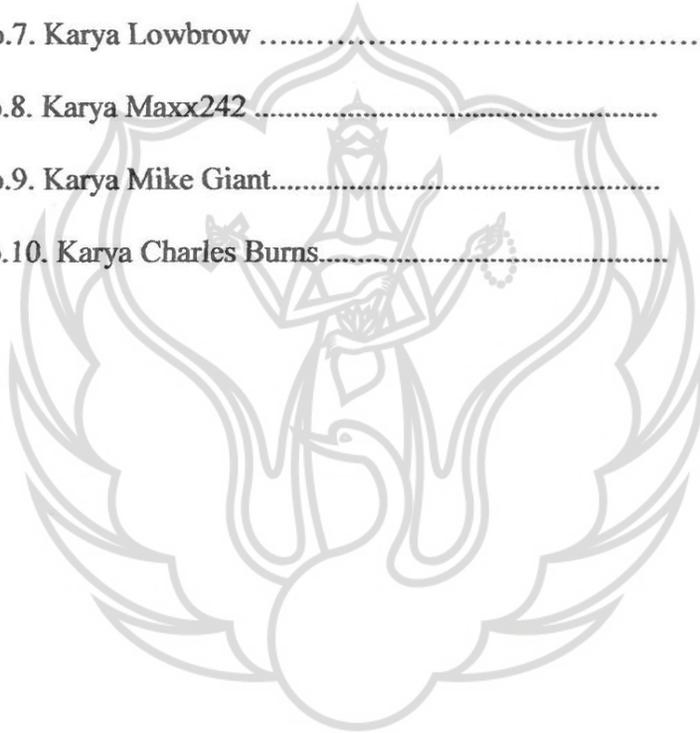
**Yohanes Darmawan**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2 .....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iv
<b>DAFTAR ISI.....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul.....	6
<b>BAB II. KONSEP.....</b>	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Bentuk.....	9
<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....</b>	21
A. Bahan.....	21
B. Alat.....	27
C. Teknik.....	32
D. Tahap Pembentukan.....	33
<b>BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA .....</b>	41
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	63
<b>LAMPIRAN .....</b>	64

## DAFTAR GAMBAR

<b>Foto Acuan</b>	<b>Halaman</b>
1 Gambar No.1. Karya penulis <i>flash tattoo</i> .....	8
2. Gambar No.2. Contoh motif tato <i>natural</i> .....	11
3. Gambar No.3. Contoh motif tato <i>tribal</i> .....	12
4. Gambar No.4. Contoh motif tato <i>oldschool</i> .....	13
5. Gambar No.5. Contoh motif tato <i>newschool</i> .....	14
6. Gambar No.6. Contoh motif tato <i>biomechanic</i> .....	15
7. Gambar No.7. Karya Lowbrow .....	16
8. Gambar No.8. Karya Maxx242 .....	18
9. Gambar No.9. Karya Mike Giant.....	19
10. Gambar No.10. Karya Charles Burns.....	20



<b>Foto Proses Pembentukan</b>	<b>Halaman</b>
11 Gambar No.11. Bahan-bahan untuk melapisi blacu .....	22
12 Gambar No.12. Bahan-bahan untuk pencetakan dan perwarnaan .....	24
13 Gambar No.13. Bahan dan alat yang digunakan pada proses stencil .....	25
14 Gambar No.14. Bahan dan alat yang digubakan pada proses pembuatan sketsa .....	27
15 Gambar No.15. Alat yang digunakan pada proses pencukilan dan penyetakan .....	29
16 Gambar No.16. Alat-alat yang digunakan pada proses perwarnaan .....	30
17. Gambar No. 17. Alat dan bahan pendukung lainnya .....	31
18. Gambar No. 18. Proses sketsa pada hardboard .....	34
19. Gambar No. 19. Proses pencukilan .....	34
20. Gambar No. 20. Proses pengerolan .....	36
21. Gambar No. 21. Proses pencetakan pertama .....	36
22. Gambar No. 22. Hasil pencetakan pertama .....	36
23. Gambar No. 23. Proses pewarnaan .....	37
24. Gambar No. 24. Pemberian warna dengan stencil .....	38
25. Gambar No. 25. Proses pengerolan untuk pencetakan kedua .....	39
26. Gambar No. 26. Karya yang sudah selesai .....	40

## Halaman

45.	Gambar No.27. Karya Yohanes Darmawan, <i>Jackpot #1</i> .....	42
46.	Gambar No.28. Karya Yohanes Darmawan, <i>Jackpot #2</i> .....	42
47.	Gambar No.29. Karya Yohanes Darmawan, <i>Jackpot #3</i> .....	43
48.	Gambar No.30. Karya Yohanes Darmawan, <i>Sweet Poison</i> .....	44
49.	Gambar No.31. Karya Yohanes Darmawan, <i>Blind</i> .....	45
50.	Gambar No.32. Karya Yohanes Darmawan, <i>Take and Give</i> .....	46
51.	Gambar No.33. Karya Yohanes Darmawan, <i>No More Heroes</i> .....	47
52.	Gambar No.34. Karya Yohanes Darmawan, <i>Little Poem</i> .....	48
53.	Gambar No.35. Karya Yohanes Darmawan, <i>PINK #1</i> .....	49
54.	Gambar No.36. Karya Yohanes Darmawan, <i>PINK #2</i> .....	50
55.	Gambar No.37. Karya Yohanes Darmawan, <i>The Octopus</i> .....	51
56.	Gambar No.38. Karya Yohanes Darmawan, <i>Heart Beat</i> .....	52
57.	Gambar No.39. Karya Yohanes Darmawan, <i>Sugar Skull</i> .....	53
58.	Gambar No.40. Karya Yohanes Darmawan, <i>Sejenak Melihat kedalam</i>	54
59.	Gambar No.41. Karya Yohanes Darmawan, <i>The Corrupt</i> .....	55
60.	Gambar No.42. Karya Yohanes Darmawan, <i>Little Owl</i> .....	56
61.	Gambar No.43. Karya Yohanes Darmawan, <i>Not a Crime</i> .....	57
62.	Gambar No.44. Karya Yohanes Darmawan, <i>Skull Series #1</i> .....	58
63.	Gambar No.45. Karya Yohanes Darmawan, <i>Skull Series #2</i> .....	59
64.	Gambar No.46. Karya Yohanes Darmawan, <i>Skull Series #3</i> .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

A	Foto Diri dan Biodata .....	64
B	Riwayat Pendidikan .....	64
C	Group Exhibitions .....	65
D	Foto Poster Pameran .....	67



## BAB I

### PENDAHULUAN



#### A. Latar Belakang Penciptaan

Latar belakang timbulnya gagasan dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa faktor yang berkaitan erat baik fisik maupun batin dalam kehidupan penulis. Ide penciptaan dalam karya seni grafis ini dilatarbelakangi oleh kegiatan penulis yang sebagai artis tato, ketertarikan penulis terhadap dunia tato sejak bersekolah di Sekolah Menengah Seni Rupa, Yogyakarta.

Pada masa sekolah penulis memiliki tato pertama kalinya di bagian kaki dengan motif *treeball* yang dibuat oleh seorang teman, dari situlah ketertarikan penulis mulai muncul dan ingin lebih banyak mempelajari tentang tato lebih dalam. Dari iseng-iseng membuat alat tato dengan *dinamo* penulis diminta oleh teman-teman kostnya untuk membuat tato, permintaan *design* pun sangat beragam. Hal ini membuat penulis untuk mencari majalah-majalah tato sebagai referensi untuk membuat *flash-flash* tato.

Ketertarikan penulis adalah mengolah *flash* tato yang sudah ada kemudian dideformasi lagi sesuai keinginan penulis yang diaplikasikan kedalam seni grafis. Sebuah tantangan dan kesenangan tersendiri bagi penulis yang mencoba mengkorelasikan *flash* tato kedalam seni grafis yang konseptual, dengan imaji-imaji dan bentuk yang lain dari makna *flash* tato itu sendiri.

Ada pun pengalaman pribadi penulis sebelum menato biasanya membuat janji bertemu dengan klien, membicarakan desain atau *flash tattoo* yang akan dibuat, terkadang juga klien sudah membawa desain yang diinginkan atau sering malah belum sekalipun, karena kebingungan ketika klien memilih desain yang akan ditato. Di sini peran penulis untuk memberikan masukan-masukan desain sesuai yang diinginkan oleh klien. Setelah menemukan desain yang cocok selanjutnya ke tahap penatoan, untuk desain yang khusus misalnya desain tulisan biasanya di *print* terlebih dahulu, kemudian di *tracing* memakai *thermal paper* untuk mengecapkan desain tersebut pada bagian yang akan ditato. Selanjutnya menyiapkan mesin tato dan memilih jarum yang diperlukan dalam proses menato. Kesterilan sangat dibutuhkan dalam proses menato, jadi jarum hanya di pergunakan sekali pakai dan memakai sarung tangan. Proses awal pengerjaan membuat *outline*, tahap selanjutnya pewarnaan, waktu proses menato memang agak lama tergantung besar kecilnya kerumitan gambar, jadi diperlukan fisik yang bagus dari kliennya. Tahap *finishing* adalah memberikan *green soap* dan alkohol untuk mencegah infeksi pada tato yang baru, kemudian ditutup dengan *plastic wrap* untuk menghindari dari debu. Untuk mendapatkan hasil yang bagus setelah ditato di perlukan perawatan yang intensif oleh klien sendiri. Tato yang baru tidak di perbolehkan terkena air sabun selama satu minggu, mengoleskan salep khusus tato setelah tiga hari. Hal tersebut dilakukan agar proses pengelupasan warna tato menjadi sempurna dan tidak pudar.

Tato pada sejarahnya merupakan bagian kebudayaan kuno yang dapat ditemukan pada beberapa suku di dunia. Dalam tradisi suku Dayak di pedalaman Kalimantan (Indonesia), tato menjadi satu bentuk ritual untuk penghormatan pada leluhurnya. Tato juga menjadi suatu tradisi yang turun temurun dan dijadikan sebagai alat untuk dapat menunjukkan posisi seseorang, serta menunjukkan secara historis mengenai kejadian yang pernah di alami si pemilik tato.<sup>1</sup>

Pada zaman modernisasi ini, tato tidak hanya dijadikan sebagai alat yang memiliki pandangan kuno terhadap hal-hal animisme, kekuatan magis, atau hal-hal lainnya. Posisi tato sekarang ini jauh melebihi perannya pada masa lalu. Tato dalam pandangan modern telah banyak melibatkan unsur-unsur yang secara sinergis dapat disatukan dalam suatu ringkasan gambar. Seni *design* dalam tato memiliki hubungan kuat dengan adanya sisi artistik dari *flash* tato, dengan kata lain tato ini pun menjadi satu komoditas lain untuk dapat mengapresiasi seni.

Eksplorasi *pop art* menjadi salah satu cara untuk menempatkan tato sebagai bentuk di luar pemahaman kuno, kecenderungan memberikan wacana baru sebagai bentuk gaya hidup. Pemilihan kata gaya hidup pun akan semakin menjelaskan tato sebagai salah satu cara dalam mengungkapkan kebutuhan seseorang. Tato sekarang lebih pada upaya penentuan jati diri, pemikiran, dan alasan untuk memperkuat citra. Tidak aneh jika banyak

---

<sup>1</sup> . Elib. unikom.ac.id. hal. 7

alasan penggunaan tato di zaman ini lebih pada isyarat untuk menunjukkan rasa cinta, kepedulian, pemberontakan dan mewakili pengguna tato untuk dapat memahami tato sebagai tindakan berseni tinggi.



## B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana memvisualisasikan *flash* tato ke dalam karya seni grafis.
2. Bagaimana imajinasi penulis dalam mengekspresikan *flash* tato melalui pemecahan kerja teknis dan material yang kreatif kedalam karya seni grafis.

## C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mempelajari makna simbolik yang terkandung pada motif tato saat ini ke dalam karya seni grafis.
2. Ingin mengekspresikan motif-motif tato pada karya seni grafis tato.
3. Ingin melestarikan budaya tato sekaligus memperbaiki citra tato saat ini yang dipersepsikan sebagai pelaku kriminal.

Sedangkan manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Memasyarakatkan seni grafis, karena belum begitu banyak masyarakat yang mengetahui seni grafis.
2. Mengajak para pembaca mengenali tato secara luas, serta menghargai nilai estetikanya.

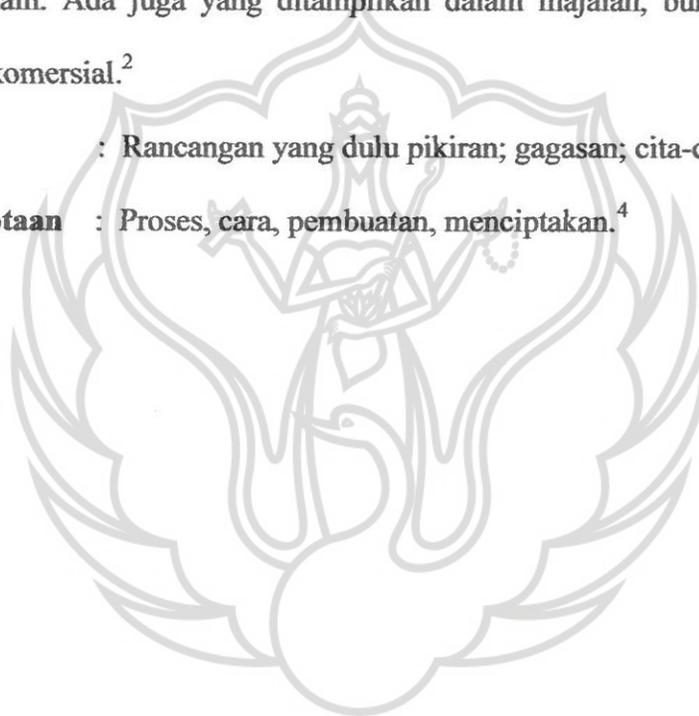
#### D. Makna Judul

Tugas akhir penciptaan karya seni ini berjudul “**Flash Tattoo Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis**”, agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap judul penulisan maka diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, terutama yang memiliki arti khusus.

**Flash Tattoo** : Sebagai desain tato yang dicetak atau digambar diatas kertas atau kertas minyak. Biasanya dipajang didalam studio tato sebagai pilihan desain. Ada juga yang ditampilkan dalam majalah, buku, ataupun situs-situs komersial.<sup>2</sup>

**Ide** : Rancangan yang dulu pikiran; gagasan; cita-cita.<sup>3</sup>

**Penciptaan** : Proses, cara, pembuatan, menciptakan.<sup>4</sup>



<sup>2</sup> Consice Oxford English Dictionary ( Tenth Edition ) Version 1.1

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1990. hal. 567

<sup>4</sup> *Ibid.*, hal. 286