

**MENGILUSTRASIKAN TEMAN KHAYALAN
DENGAN TEKNIK CETAK SARING**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Fajar Priyo Utomo

NIM 1212352021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

**MENGILUSTRASIKAN TEMAN KHAYALAN
DENGAN TEKNIK CETAK SARING**



Fajar Priyo Utomo

NIM 1212352021

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

2018





Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk

Ibuku dan ayahku (alm)

Untuk kasih dan rahmat yang tiada henti

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan penguasa jagad raya atas restu yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “Mengilustrasikan Teman Khayalan dengan Teknik Cetak Saring” terselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini disusun guna melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis mendapat motivasi serta bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual.

Penuulis menyadari bahwa banyak kekurangan yang perlu disempurnakan, dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik yang bersifat membangun, supaya terciptanya karya seni yang baik.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan dari berbagai pihak yang bersangkutan, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Drs. Andang Suprihadi, M.S., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan ilmu, penulisan, dan waktunya meskipun dalam jadwal yang cukup padat.
2. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A, selaku dosen pembimbing II yang memberikan bimbingan dan arahan ilmu dalam penulisan penciptaan karya seni grafis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Albertus Charles Andre Tanama, M.sn., selaku Cognate terimakasih atas kritik dan saran yang telah diberikan.
4. Drs. Dendi Suwandi, M.Sn., selaku dosen wali atas bimbingannya menuju Tugas Akhir.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku ketua jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia.
6. Dr. suastiwi M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap Dosen Pengajar Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tuaku tercinta, terutama ayah Mustolkah (alm) dan ibu Musrifah, trimakasih untuk semua doa yang diucapkan dan kasih sayang tiada henti, dan seluruh keluarga besar yang telah memberi semangat maupun dukungan baik secara moral maupun materiil.
10. Segenap dosen dan staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Teman-teman murni Seni Murni angkatan 2012, para rekan-rekan yang selalu memberi dukungan.
12. Terimakasih juga untuk Intan Asyqotul Firdaus selaku teman wanitaku selalu memberi dukungan dan doa.
13. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Demikian ucapan terimakasih ini disampaikan. Jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan dalam tulisan ini mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta,

Fajar Priyo Utomo

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL -1.....	i
HALAMAN JUDUL -2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v-vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii-x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1-5
B. Rumus Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna judul.....	5-6
BAB II KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan.....	7-9
B. Konsep Bentuk atau Wujud.....	9-18
BAB III PEMBENTUKAN DAN METODE PENCIPTAAN.....	19
A. Proses Pembentukan.....	19
1. Bahan.....	19-20
2. Alat.....	20-21
3. Teknik.....	21
4. Tahapan Pembentukan.....	22-26
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	27-67
BAB V PENUTUP.....	68-69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
REVERENSI.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gb 1. Teman khayalan www.sabilaannurm.blogspot.com	8
Gb 2. Teman khayalan www.marrusya.wordpress.com	11
Gb 3. Teman khayalan www.viral.id.com	12
Gb 4. Alberd Durer, veronica.....	13
Gb 5. Sveta Doresheva.....	14
Gb 6. Laurent Marx.....	15

Bahan dan Alat

Gb 7. Bahan sablon.....	20
Gb 8. Alat sablon.....	21

Tahap pembentukan

Gb 9. Pembuatan sketsa.....	22
Gb 10. Sketsa drawing pen.....	23
Gb 11. Memperbesar gambar.....	24
Gb 12. Memindah gambar pada screen.....	24
Gb 13. Mencetak warna hitam.....	25
Gb 14. Pewarnaan.....	26

Gambar Karya

Gb 15. Karya No 1 “Membatu” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	28
Gb 16. Karya No 2 “Bayangan” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	30
Gb 17. karya No 3 “Lamunan” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	32
Gb 18. Karya no 4 “Kesamaan” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	34

Gb 19. Karya no 5 “Maha Dewi” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	36
Gb 20. Karya no 6 “Petuah Bijak” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	38
Gb 21. Karya No 7 “illusion” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	40
Gb 22. Karya No 8 “Bayi dan Anjing” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	42
Gb 23. Karya No 9 “Sifat rahasia” Cetak saring dan cat air pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	44
Gb 24. Karya No 10 “Incite” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	46
Gb 25. Karya No 11 “Kesedihan” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	48
Gb 26. Karya No 12 “Pencarian” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	50
Gb 27. Karya No 13 “Mereka” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	52
Gb 28. Karya No 14 “Tersesat dalam Ruang” Cetak saring dan cat air pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	54
Gb 29. Karya No 15 “kelompok” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	56
Gb 30. Karya No 16 “Wanita dan Teman” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	58
Gb 31. Karya No 17 “Mama” cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	60
Gb 32. Karya No 18 “Jendela Baru” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	62
Gb 33. Karya No 19 “Pencarian” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....	64

Gb 34. Karya No 20 “The king” Cetak saring dan pensil warna pada kertas 30 x 40cm, 2017.....66



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Foto dan Biodata Mahasiswa.....	72-73
LAMPIRAN 2 : Foto Suasana Pameran.....	74
LAMPIRAN 3 : Poster Pameran.....	75
LAMPIRAN 4 : katalog Pameran.....	76



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia pada hakikatnya adalah ciptaan Tuhan yang diberikan anugerah dan rahmat serta keistimewaan dibanding makhluk lain berupa akal budi. Keistimewaan akal budi membawa manusia untuk berpikir dan merasakan segala sesuatu. Untuk itu maka manusia memiliki kemampuan untuk berimajinasi atau membayangkan segala sesuatu termasuk mengimajinasikan sebuah teman khayalan. Imajinasi juga membuat manusia dapat melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan apapun termasuk berkesenian untuk membuat sebuah karya seni. Dalam menciptakan sebuah karya seni tentu saja banyak inspirasi didapat dari segala sudut latar belakang atau di dalam keseharian maupun lingkungan, berimajinasi disaat yang tak terduga, sebagai contoh, di dalam sebuah perjalanan, di dalam kamar, saat bersama teman dan masih banyak yang lainnya memicu timbulnya berimajinasi seseorang. Hal inilah yang penting untuk dipetik, dipikirkan dan diaktualisasikan dalam sebuah karya seni. Ungkapan imajinasi dalam diri manusia dapat diekspresikan dalam bentuk visual. Menurut Zulkifli Lubis mengatakan bahwa:

Setiap pribadi seseorang terdapat banyak kemungkinan mempunyai karakter tersendiri dalam dirinya. Pada tahap inilah manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang bersangkutan dengan kemampuan berfikir, perubahan sikap, perasaan atau emosi, perkembangan minat, serta perkembangan pribadi, sosial dan moral. masa di mana seseorang mengalami pencarian jati diri untuk menunjukkan siapa saya dan kecenderungan mengalami kebingungan saat menentukan mana benar dan mana yang salah.¹

Terdapat pengaruh dari pengalaman pribadi dalam lingkungan keluarga, di mana keluarga berperan penting dalam proses pembentukan pribadi seseorang. Proses sosialisasi yang kurang baik antara penulis dan keluarga termasuk orangtua terkadang menimbulkan keinginan mencari kebenaran dan jati diri di luar rumah. Hal ini dikarenakan kurang dekatnya hubungan dengan keluarga sehingga mengakibatkan tertutup sikap penulis terhadap keluarga maupun dengan

¹ Zulkifli Lubis., *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992 p. 65

anggota keluarga yang lainnya. Sikap orangtua yang terlalu mengekang hidup anak akan membuat sang anak memberontak pada saat remaja. Hal ini tidak berbeda dengan seorang remaja yang dibesarkan dalam keluarga yang kacau (*broken home*) akan menimbulkan pemikiran mengenai cara untuk mencari kesenangan dan mungkin akan lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah beserta teman-temannya.

Memiliki banyak teman merupakan bentuk prestasi tersendiri bagi sebagian remaja maupun anak-anak. Semakin banyak teman yang dimiliki, maka akan tinggi nilai mereka di mata teman-temannya. Keberadaan teman-teman di luar rumah maupun di sekolah biasanya membentuk koloni atau komunitas, dan itu bisa mempengaruhi timbulnya sikap para remaja baik positif maupun negatif. Remaja lebih banyak bergaul serta menghabiskan waktu dengan teman sebayanya dan berkumpul di suatu titik pusat keramaian. Jika seorang remaja mempunyai masalah pribadi atau masalah dengan lingkungan keluarga, maka remaja tersebut akan lebih sering membicarakannya dengan teman-teman baik laki-laki maupun perempuan karena mereka merasa lebih nyaman berbagi dengan teman dibanding bersama keluarga.

Pertemanan merupakan sesuatu yang amat penting dalam peran kehidupan manusia baik keseharian maupun dalam lingkungan masyarakat, sekolah atau di dalam pekerjaan. Mustahil manusia dapat hidup tanpa teman. setiap hari pasti semua manusia mempunyai lawan bicara baik wanita maupun pria dalam segala usia, biasanya yang disebut teman sebaya lawan bicara atau bermain dimana umur mereka tidak jauh beda dari teman tersebut walaupun hanya sekedar bercakap sesaat, untuk sayang lebih tua biasanya bisa di sebut saudara atau om dan tante untuk menghormati umur yang lebih tua, bagi yang lebih muda umurnya maka disebut adik. Meskipun begitu hanya ada beberapa teman saja yang memang benar-benar akrab biasanya lebih disebut dengan nama sahabat.

Teman khayalan biasanya muncul pada seorang anak yang kurang memiliki teman ditambah dengan sibuknya aktivitas orang tua, atau bisa karena si anak kurang bisa bersosialisasi dengan teman-temannya sehingga memilih bermain sendiri menjadi pilihan paling tepat bagi sang anak. Pada fase ini

sangatlah wajar bagi seorang anak memiliki teman khayalan, bahkan teman khayalan bisa membuat pribadi seseorang anak menjadi kuat, dan dapat mendorong untuk memecahkan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain.

Setiap manusia butuh mengungkapkan perasaan. Perasaan yang disimpan bisa meluap karena ada luapan perasaan yang timbul karena sebuah masalah. Tidak semua manusia dapat menjadi pendengar yang baik, maka teman khayalan akan menjadi pendengar yang baik bagi pemilik teman khayalan.

Masa kanak-kanak hingga dewasa penulis dilalui dengan teman khayalan. Teman khayalan dimiliki, ada tapi tidak selalu ada. Teman khayalan merupakan bagian dari diri penulis dimana teman khayalan dapat dibuat sesempurna mungkin demi menutupi dan melengkapi bagian diri yang dianggap kurang berwarna.. Oleh karena itu ada keistimewaan tersendiri memiliki teman khayalan tersebut dikarenakan ada olah rasa dan emosi di dalamnya sehingga mampu menimbulkan kepercayaan diri.

Teman khayalan adalah bagian kecil dari sebuah imajinasi, akan lebih banyak lagi imajinasi yang lain tetapi penulis mencoba menyajikan sebuah ide imajinasi teman khayalan. Pada dasarnya semua manusia mempunyai masalah tersendiri di dalam diri manusia termasuk penulis sendiri. Memiliki sebuah teman khayalan mungkin tidak semua yang beranggapan bahwa teman khayalan adalah normal, bahkan beberapa juga mengartikan teman khayalan adalah sifat yang negatif bahkan dianggap menyimpang bagi sebagian orang. Bahkan tak sadar seseorang pernah meluapkan emosi melalui batin bahkan ada juga yang ngomong sendiri untuk melampiaskan sebuah emosi bahkan sebuah curhatan yang bersifat rahasia.

Sebagian besar anak-anak lah yang memiliki teman khayalan, pada saat itulah seorang anak dengan bebas mengimajinasikan segala sesuatu tanpa ada batasan. Seorang anak mengatasi rasa kesendirian maupun kesepian melalui bicara sendiri dan bermain dengan beberapa mainan yang ada, bicara sendiri dan menyusun mainannya berhadapan seolah-olah sedang bermain dengan teman sebayanya, padahal itu hanyalah sebuah khayalan anak-anak saja. Mengusir kesendirian tiap anak berbeda-beda pada usia tertentu seorang anak mulai menghilangkan teman khayalannya dan memilih untuk pergi menemani teman

Sesungguhnya untuk sekedar bermain bersama, berbeda dengan anak di bawah umur mereka akan bermain sendiri di rumah dan sesekali bermain dengan teman sebenarnya.

Bertambahnya usia seseorang akan menghilangkan teman khayalan seiring bertambahnya waktu dan melupakan saat berimajinasi dengan teman khayalan, padahal saat berimajinasi dengan teman khayalan dapat menghilangkan kesepian seseorang dapat juga menghilangkan stres menjadikan perkembangan eksplorasi bagi anak-anak. Berdiam diri dan berpikir tanpa sadar sudah mengasah otak untuk belajar berbagi, belajar memberi juga belajar empati bagi perkembangan anak. Menimbulkan perasaan dan emosi saat bercakap memberi pertanyaan dan berusaha menjawabnya sendiri adalah komunikasi yang biasa dilakukan seorang anak yang mempunyai teman khayalan

Imajinasi yang dibuat penulis berupa teman khayalan tidak hanya dibuat dari pengalaman penulis saja namun sering dijumpai pada beberapa anak yang mempunyai karakter sama. Latar belakang kehidupan yang cenderung sama, kurang baiknya orangtua mendidik anak, terlalu sering dimanja membuat sang anak tidak boleh keluar rumah sehingga kurangnya pengalaman di luar rumah sehingga menjadi tertutupnya sikap sang anak, maka bermain sendiri adalah cara menghibur diri bagi sang anak. Teman khayalan akan hilang dengan sendirinya saat manusia sudah memiliki dunianya sendiri seiring dengan kesibukan seseorang dalam kesehariannya. Sifat teman khayalan bersifat sesaat maka akan dengan mudah terlupakan imajinasi yang indah bersama teman khayalan, padahal imajinasi tersebut pernah ada menemani kesepian dalam diri masa kecil. Merenungkan kembali dan bernostalgia atas kenangan-kenangan saat itu membuat penulis bisa merangkai imajinasi-imajinasi tersebut lewat karya seni grafis, bahkan tidak menutup kemungkinan bila kenangan saat itu digabungkan dengan kedewasaan saat ini dengan cara dan sudut pandang yang baru, akan sangat menimbulkan imajinasi baru dan sesuatu yang belum ada sebelumnya akan lebih terbuka.

Berbagai macam pengalaman kejadian yang sudah dijelaskan dan dialami penulis di awal latar belakang terjadi dikarenakan proses komunikasi antara orangtua dan anak kurang berjalan baik. Kurangnya pembelajaran

pengalaman mengenai dunia luar dan banyak larangan serta kekangan dari orang tua dalam menjalani kehidupan sehari-hari membuat penulis merasa cukup tertekan yang kemudian memilih untuk menyendiri bahkan menutup diri dalam rumah untuk sekedar main game, menonton TV, dan menyendiri di dalam kamar serta berinteraksi dengan teman khayalan hanya untuk menghibur diri sesaat. Pentingnya mengetahui dunia luar menjadi salah satu kebutuhan seseorang untuk sekedar becakap dan bertemu fisik dengan teman sesungguhnya, namun tetap pada batas tertentu supaya tidak melewati batas yang semestinya.

B. Rumusan Penciptaan

1. Mengapa memilih ide teman khayalan?
2. Bagaimana petualangan bersama teman khayalan menjadi ide penciptaan?
3. Bagaimana bentuk visualisasi teman khayalan yang diekspresikan ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan

- a. Menampilkan sisi positif dalam memiliki teman khayalan.
- b. Menceritakan kembali pengalaman pribadi penulis dalam media ilustrasi teman khayalan, melalui media seni grafis cetak saring.

Manfaat

- a. Menambah pengetahuan tentang teman khayalan.
- b. Sebagai perenungan akan permasalahan yang di hadapi oleh anak-anak.

D. MAKNA JUDUL

Untuk mengantisipasi kekeliruan pemahaman pengertian, penulis selaku pengamat sekaligus perupa akan memaparkan pengertian dari judul penulisan karya ini yang berjudul “Ilustrasi Teman Khayalan Melalui Teknik Cetak Saring” maka definisi dari kalimat atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut adalah sebagai berikut:

Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku. Ilustrasi digunakan untuk membantu menjelaskan sesuatu².

Temam

Sahabat, kawan, lawan bicara dalam keseharian³.

Khayalan

Fantasi, buatan angan-angan, benda yang tak terlihat seperti benar-benar ada, tetapi sebenarnya tidak terwujud dalam bentuk apapun⁴.

Teknik

Pengetahuan membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil atau cara melakukan sesuatu yang berkenaan dengan kesenian⁵.

Cetak Saring

Istilah yang populer disebut *silk screen* atau *serigraf* adalah suatu bentuk seni cetak atau seni grafis yang prosesnya adalah tinta cetak yang disaring atau menembus bagian kain sutera yang direntankan pada bingkai kayu. Bagian yang terbuka akan dilalui tinta sehingga tercetak sesuai dengan desainnya⁶.

² Clarence L. Barnhart dan Robert K. Barnhart, *The World Book Dictionary Volume two A-K*, The World Book Encyclopedia, USA, 1982, p.1053.

³ W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1985 p.1040.

⁴ Ibid p.504.

⁵ Ibid p.1035.

⁶ J.L. Biegeleisen and Max Arthur Cohn, *Silk Screen Techniques* (New York: Dover Publication, inc, 1958), p.17.