DAYA JUANG PEMUDA
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS

PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

Saryono

NIM 1112194021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAYA JUANG PEMUDA
SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS

Saryono

NIM 1112194021

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

DAYA JUANG PEMUDA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Saryono, NIM 1112194021. Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Ahir pada tanggal ....**11 Juli 2018**..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Prof. Martinus Dwi Marianto, MFA, PhD
NIP 19561019 198303 1003

Pembimbing II

AC. Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1001

Cognate/Anggota

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001

Ketua Jurusan

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan segala berkah dan rahmat-Nya sehingga senantiasa memberikan petunjuk dan hidayah demi terwujudnya Tugas Akhir ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Martinus Dwi Marianto, M.FA., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali
2. AC. Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II
3. Nadiyah Tunnikmah M.A, selaku Penguji Ahli
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni
5. Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Kedua orangtua yang rela memberikan dukungan dan dana lebih untuk mewujudkan Tugas Akhir ini.
8. Agge Akbar, Rizal Umami, Saga Tanjung Ilham, Jati Pramudya, Ika Nurcahyani, Tintos, Rian Suroboyo, Arga Aditya, Aditya Prasetya, dan kawan-kawan yang telah membantu mewujudkan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu
9. Kawan-kawan kolektif Roemansa Gilda
10. Kawan-kawan Sasenitala Konservasi Alam dan Budaya
11. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
12. Seluruh pegawai dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
13. Seluruh pihak yang telah membantu mewujudkan Tugas akhir ini.

Akhir kata penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya.

Yogyakarta, 21 Juli 2018

Penulis

Saryono

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Saryono

NIM : 1112194021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Tugas Akhir : Daya Juang Pemuda sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat ataupun jiplakan karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini di buat dengan sadar dan tanpa unsur paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 21 Juli 2018

Saryono

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
LEMBAR PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....iv
DAFTAR ISI.....v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN.....vii
ABSTRAK.....viii

BAB I PENDAHULUAN
N. Latar Belakang Penciptaan 1
O. Rumusan Penciptaan..... 5
P. Tujuan dan Manfaat..... 6
Q. Makna Judul..... 7

BAB II KONSEP
18. Konsep Penciptaan..... 8
B. Konsep Bentuk atau Wujud 11
C. Konsep Penyajian..... 15

BAB III PROSES PEMBENTUKAN
19. ..... Baha
n 16
20. ..... Alat
..... 20
21. ..... Tekn
ik 22
22. ..... Taha
pan Pembentukan..... 23

BAB IV TINJAUAN KARYA 26
BAB V PENUTUP.....62
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar acuan:

Gambar 1. Potret Pemuda Pada Masa Pergerakan Nasional 1
Gambar 2. Potret Pemuda Pada Masa Awal Kemerdekaan 2
Gambar 3. Suasana interaksi sehari-hari mahasiswa ISI Yogyakarta 3
Gambar 4. Suasana interaksi pemuda di tempat umum 3
Gambar 5. Banksy *Instalation in the* Louvre Paris 2004 11
Gambar 6. Banksy Stensil 12
Gambar 7. The Popo Gravity 12
Gambar 8. Andy Warhol *Ethel scull 36 Times*, 1963 14
Gambar 9. Keith Hering *Retrospect*, 1992 14

Foto proses pembentukan:

Gambar 10. Alat dan Bahan Sablon 16
Gambar 11. Proses pemberian emulsi di ruang gelap 23
Gambar 12. Proses penyinaran menggunakan matahari 23
Gambar 13. Proses mencuci lapisan obat afdruk 24
Gambar 14. Proses cetak atau gesut pada kertas 24
Gambar 15. Proses pengeringan karya setelah dicetak per warna 25

Foto karya:

Karya 1. Saryono, Kimcil Klub, 2018 27
Karya 2. Saryono, Permainan Senjata, 2018 29
Karya 3. Saryono, Ultraman Terbunuh, 2018 31
Karya 4. Saryono, *Idolak*, 2018 32
Karya 5. Saryono, *Join Us We Fight For A Clean Wifi*, 2018 34
Karya 6. Saryono, Motor Pemuda, 2018 36
Karya 7. Saryono, Merajai diri sendiri, 2018 38
Karya 8. Saryono, Semua Akan Dangdutan pada Waktunya, 2018 40
Karya 9. Saryono, Pasukan Pecinta Logo, 2018 42
Karya 10. Saryono, Berapi-api, 2018 44
Karya 11. Saryono, *No Future*, 2018 46
Karya 12. Saryono, Aku Wisuda maka Aku Ada, 2018 48
Karya 13. Saryono, Kurangi Diskusi Banyakin Mencari, 2018 50
Karya 14. Saryono, Dikuasai Imajinasi, 2018 52
Karya 15. Saryono, Nabi Baru Kita, 2018 54
Karya 16. Saryono, Dari Timur ke Barat, 2018 56
Karya 17. Saryono, Yin Yang, 2018 58
Karya 18. Saryono, Tujuan Sekarang, 2018 60

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Foto lampiran:

Gambar 16. Poster pameran
Gambar 17. Foto suasana pembukaan pameran
Gambar 18. Foto suasana pembukaan pameran
Gambar 19. Foto suasana di dalam pameran
Gambar 20. Foto suasana di dalam pameran
Gambar 21. Foto bersama pengunjung pameran
Gambar 22. Foto display karya

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Kelengkapan Syarat dari Kampus
Lampiran 2. Biodata Penulis
Lampiran 3. Foto Dokumentasi Proses Pembuatan Karya
Lampiran 4. Desain Poster dan Katalog Pameran
Lampiran 5. Dokumentasi Pameran

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

“Seorang terpelajar harus sudah berbuat adil sejak dalam pikiran apalagi dalam perbuatan”

-Pramoedya Ananta Toer

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua,

dan didedikasikan untuk seluruh pemuda di Indonesia.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Dua puluh karya yang dihadirkan, membicarakan kontrasitas antara daya juang pemuda Indonesia yang hidup di zaman milenial, dengan pemuda yang berjuang sebelum masa reformasi. Setiap karya menjadi cerminan potret pemuda masa kini yang menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari zaman sekarang, dengan nilai kebudayaan yang sudah bergeser. Banyak hal yang menyebabkan pergeseran nilai kebudayaan tersebut, antara lain, teknologi, kemudian informasi, globalisasi, dan perilaku konsumtif. Berbagai kemudahan yang diperoleh pemuda masa kini melalui perkembangan zaman menuntun mereka menjadi sosok dengan bentuk daya juang yang berbeda dari pemuda pada zaman dahulu.

Karya-karya ini, secara spesifik berbicara pada lingkup pergeseran nilai budaya yang memengaruhi perubahan arah daya juang pemuda mengikuti zamannya, sehingga banyak karya yang menggunakan simbol-simbol dari benda atau hal yang mewakili situasi kebudayaan Indonesia pada hari ini. Simbol-simbol tersebut dikombinasikan dengan nilai-nilai sejarah dan politik di Indonesia. Kesimpulan yang diperoleh dari observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa arah dari daya juang pemuda masa kini cenderung dalam gerakan berskala kecil dan tidak lagi menjadi kesatuan yang berskala besar layaknya daya juang pemuda pada zaman sebelum reformasi.

Seni grafis sebagai salah satu jenis kesenian klasik, mencoba untuk menangkap fenomena perubahan daya juang pemuda masa kini. Tanpa bermaksud menggurui, pada akhirnya karya-karya ini dimaksudkan sebagai pengingat bahwa pemuda sudah jauh bergeser dari nilai dan fungsinya sebagai bagian dari sebuah negara. Perubahan yang terjadi pada pemuda dan daya juangnya menjadi penanda zaman yang terus berkembang, begitu juga dengan karya-karya grafis yang dihadirkan.

Keyword : Daya Juang, Parodi, Seni Grafis, Pemuda, Cetak Saring

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan sosial merupakan komponen besar yang terdiri dari kumpulan banyak elemen masyarakat di dalamnya. Elemen yang beragam tersebut satu sama lain saling terhubung. Setiap komponen memiliki fungsi sosialnya masing-masing. Salah satu entitas yang berperan penting pada kehidupan sosial dan tidak bisa lepas dari sejarah bangsa adalah pemuda. Kiprah dan daya juang pemuda telah ada dan akan selalu ada dalam catatan sejarah bangsa.

Catatan penting sejarah bangsa Indonesia telah menunjukkan peran penting yang dilakukan oleh pemuda yang cukup monumental. Pemuda Indonesia sudah memulai sebuah gebrakan penting bahkan sebelum kemerdekaan bangsanya. Pada masa pergerakan nasional Indonesia, pemuda memiliki andil yang cukup banyak dalam kemerdekaan bangsa Indonesia. Bahkan kemerdekaan yang sekarang rakyat Indonesia rasakan bisa dinilai merupakan hasil dari perjuangan pemuda di masa itu, sebut saja salah satu peristiwanya adalah peristiwa Rengasdenglok, dan tentu saja masih banyak peristiwa besar lainnya yang melibatkan pemuda di dalamnya.

Gambar 1. Potret pemuda pada masa Pergerakan nasional
Sumber: http://indonesia-zaman-doeloe.blogspot.co.id/ diakses 8 Januari 2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 2. Potret pemuda pada masa awal kemerdekaan
Sumber: http://indonesia-zaman-doeloe.blogspot.co.id/ diakses 8 Januari 2018

Foto di atas juga merupakan bukti sejarah yang menunjukkan bagaimana pemuda pada zaman dulu memiliki "Antusiasme dan Harapan"[9] yang cukup besar. Antusiasme dan Harapan disini yang dimaksud adalah daya levitasional oleh pemuda terhadap kondisi lingkungan dan zaman. Sehingga mereka tidak begitu saja mengikuti arus zaman berlangsung, dan mencoba melawan arus tersebut atau setidaknya memberi semacam perlawanan dalam sebuah sistem sosial yang dirasa kurang tepat.

Beberapa contoh foto di atas menunjukkan semangat juang pemuda pada masanya. Peristiwa dalam foto-foto tersebut merupakan salah satu catatan bersejarah peran pemuda di Indonesia, sekaligus menunjukkan peran aktif pemuda dalam banyak peristiwa penting yang terjadi di lingkungan sosialnya

Hal ini berbanding terbalik dengan salah satu pendapat Eko Prasetyo dalam salah satu bukunya "Bangkitlah Gerakan Mahasiswa", dimana ia mencoba menggambarkan bagaimana pemuda dalam lingkungan sosialnya pada hari ini, "Setelah Reformasi, pergerakan pemuda seperti contoh di atas tidak tampak lagi, dalam masyarakat gerak mereka seperti tak tampak dan bahkan seperti

[9] M Dwi Marianto. 2015. *Art and Levitation : Seni dalam Cakrawala Quantum.* Yogyakarta: Pohon Cahaya. p. 171

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

menghilang”. [10] Begitupun juga Karlina Supeli berpendapat bahwa, “Perkembangan teknologi dan munculnya Internet satu dekade terakhir merupakan salah satu faktor yang memiliki pengaruh secara signifikan dalam mengubah pola berpikir pemuda”.[11] Pemuda masa kini dilihat dari cara mereka berinteraksi sosial, lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain gawai dan melihat media daring daripada interaksi luring. Pola berpikir pemuda masa kini cenderung mengandalkan internet sebagai solusi dari setiap masalah yang mereka hadapi. Hal tersebut akhirnya berdampak kurangnya interaksi sosial mereka secara langsung satu sama lain.

Gambar 3. Suasana interaksi pemuda di tempat umum
Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 4. Suasana interaksi sehari-hari mahasiswa ISI Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi Penulis

[10] Eko Prasetyo. 2015. *Bangkitlah Gerakan Mahasiswa.* Malang: Intrans Publishing. p. 9-30

[11] Karlina Supeli.2010. “Ruang Publik Dunia Maya” dalam *Ruang Publik; Melacak Partisipasi Demokratis, dari Polis sampai Cyberspace.* Yogyakarta: Kanisius. p.329.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Foto 3 dan 4 merupakan ilustrasi sederhana mengenai interaksi sosial pemuda masa kini yang tidak lepas dari telephone pintar atau *smartphone* dan dunia maya yang kemudian beralih fungsi dari sekadar alat komunikasi menjadi salah satu bentuk dan cara baru pemuda dalam berekspresi. Cara ini menjadikan pemuda tidak terlalu peduli dengan situasi sekitar, hal ini terjadi dimanapun, baik dalam lingkungan akademik maupun lingkungan non formal.

> Pemuda (mahasiswa) di era Reformasi telah merasakan betapa teknologi informasi sangat mengikat dan mempengaruhi pemikiran manusia. Terlihat pikiran manusia tidak bisa dilepaskan dari teknologi informasi, terutama internet, HP *handphone)*, dan FB *(facebook)*. Hal ini mengakibatkan mereka memiliki kedangkalan dalam berpikir secara mendalam, ataupun berpikir secara reflektif, untuk membuat pemikiran yang inspiratif dan membangun negara ini.[12]

Berdasar hasil pengamatan dan pendapat di atas menguatkan dugaan bahwa kondisi teknologi informasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pola berpikir pemuda dan membentuk daya juang yang hanya mengikuti arus zaman dan tidak memberi perlawanan atau daya levitational terhadap zaman. Hal tersebut menimbulkan rasa empati terhadap kondisi daya juang pemuda di zaman sekarang jika dibandingkan dengan daya juang yang dimiliki pemuda terdahulu, yang dibuktikan melalui medium foto-foto terdahulu. Semua itu memunculkan sebuah inspirasi bagi penulis untuk memparodikan antara kondisi pemuda di masa lalu dengan pemuda di masa sekarang dalam penciptaan karya seni grafis.

Daya juang pemuda masa kini menjadi sesuatu yang menarik untuk diangkat ke dalam karya seni grafis karena adanya keberagaman nilai juang yang tercermin dalam perilaku sehari-hari mereka. Keberagaman yang sangat luas, menjadi kegelisahan tersendiri yang mendorong terciptanya karya-karya yang akan dihadirkan. Semakin beragam nilai juang yang ada, semakin beragam pula arah dari kehidupan pemuda. Pada intinya, keberagaman tersebut menuju ke arah

---

[12] Daya Negri Wijaya, "Mentalitas Pemuda pada Masa Pergerakan dan Masa Reformasi di Indonesia: Dari Berani Berpengetahuan hingga Takut Berpengetahuan" dalam *SUSURGALUR: Jurnal Kajian sejarah & Pendidikan Sejarah*. No.1, vol.1, (Maret 2013), p. 83

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

yang berlainan satu sama lain, dan tidak membentuk kesatuan. Hal inilah yang menjadi kegelisahan utama pada karya penulis.

B. Rumusan Penciptaan

Pemuda memilki daya hidup yang lebih tinggi dibandingkan para orang tua. Akan tetapi anggapan tersebut jika direfleksikan dengan kondisi pemuda sekarang seolah tidak nampak. Berbanding terbalik dengan eksistensi pemuda di masa lalu.

Kondisi dan situasi hari ini seolah menyampaikan pesan bahwa sedang terjadi masalah terhadap daya juang pemuda sekarang ini, sehingga berpengaruh terhadap daya hidup mereka sebagai golongan muda. Pemahaman penulis pun muncul, dan menjadikannya sebuah ide dalam perwujudan karya seni grafis. Berdasarkan pemahaman penulis tentang daya juang pemuda melalui dokumentasi foto masa lalu, muncul beberapa pertanyaan yang menjadi acuan dalam penciptaan tugas akhir ini yaitu :

23. Melalui pengamatan mendalam atas subjek daya juang, fenomena apa dari kehidupan kaum muda yang menyiratkan penurunan daya juang pemuda?
24. Bagaimana membuat karya grafis bersubjek daya juang pemuda yang benar-benar merepresentasi keprihatinan penulis?
25. Bagaimana sudut pandang penulis dalam melihat peristiwa kehidupan sosial pemuda masa sekarang yang mempengaruhi daya juangnya, sehingga menjadi menarik bila disampaikan melalui visual seni grafis?
26. Seperti apakah gambaran daya juang pemuda yang ingin diwujudkan menjadi bentuk visual?

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

C. Tujuan dan Manfaat

Kondisi daya juang pemuda sekarang yang cenderung mengikuti arus zaman, seolah menunujukkan daya hidup pemuda melemah. Hal tersebut kemudian menjadi pemantik untuk membuat karya-karya yang bertujuan sebagai berikut :

Tujuan :

27. Merepresentasikan kondisi pemuda masa kini, melalui pengamatan di Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai miniatur Indonesia, agar lebih peka terhadap lingkungan dan masyarakat.
28. Mengilustrasikan kehidupan sehari-hari pemuda masa sekarang melalui medium seni grafis sebagai penanda zaman.
29. Membantu publik untuk memiliki pandangan yang lebih terbuka tentang kondisi daya juang pemuda terhadap lingkungan sosialnya di masa sekarang.

Manfaat :

30. Bagi Penulis

    Salah satu bentuk pengalaman penulisan dan menjelaskan secara sistematis mengenai proses perwujudan karya seni di mulai dari ide hingga perwujudan karya seni itu sendiri.

31. Bagi Masyarakat

    Menjadi pemantik semangat muda yang memiliki daya hidup yang masih tinggi pada pemuda di masa sekarang.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. Makna Judul

Penjelasan mengenai makna judul *Daya Juang Pemuda sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis* ini berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia dan beberapa pengertian yang ada mengenai obyek yang menjadi pokok bahasan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, daya juang berarti kemampuan mempertahankan atau mencapai sesuatu yang dilakukan dengan gigih.[13]

Pemuda / *pe-mu-da* // n orang muda laki-laki; remaja; teruna:[14]

Sementara, dalam Undang-undang Republik Indonesia Tentang kepemudaan, dijelaskan bahwa pemuda adalah warga Negara Indonesia yang berumur antara 16 sampai 30 tahun.[15]

Istilah Daya Juang memiliki padanan kata dalam Bahasa Inggris yaitu *Fighting Spirit* yang berasal dari kata *Fight* dan *Spirit*[16] yang berarti bertarung dan jiwa, sehingga kata *Fighting Spirit* menjadi bermakna Semangat Juang atau Daya Juang.

Simpulan yang dimaksudkan dengan daya juang pemuda dalam judul ini adalah kemampuan mempertahankan atau mencapai sesuatu yang dilakukan dengan gigih yang dimiliki oleh pemuda yang secara fisik memiliki daya hidup yang lebih tinggi dibandingkan usia lain dalam proses kehidupan manusia.

Sehingga yang dimaksudkan melalui judul di atas adalah daya juang pemuda dalam konteks fungsi sosial pemuda di masyarakat dan bernegara di masa kini, yang dijadikan ide dalam proses kreatif pembuatan karya seni grafis. Penjabaran judul ini dimaksudkan agar tidak terjadi *miss* intrepertasi antara penulis dengan pembaca mengenai objek yang menjadi pokok bahasan di dalam penciptaan karya ini.

---

[13] Dendy Sugono (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa. 2008 p. 1012

[14] *Ibid*

[15] Undang-Undang Republik Indonesia No.40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, Bab I mengenai Ketentuan Umum.

[16] David Williams, Michael Woods. 1995. *Oxford Dictionary*. Oxford University Press. P. p. 432, 1145

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta