DAYA JUANG PEMUDA

SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS

JURNAL PENCIPTAAN

KARYA SENI GRAFIS

Oleh :

SARYONO

NIM 1112194021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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

JURNAL PENCIPTAAN

KARYA SENI GRAFIS

Oleh :

SARYONO

NIM 1112194021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

JURUSAN SENI MURNI

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

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 diperolah 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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Kata kunci: Daya Juang, Parodi, Seni Grafis, Pemuda, Cetak Saring

ABSTRAK

Twenty artwork that showed, talk about contras between fighting spirit indonesian youth in milenial era, and before the reformation era. Each work is a reflection of the portrait of today's youth depicting the situation of everyday life today, with shifting cultural values. Many things cause the cultural values shift among others, technology, then information, globalization, and consumptive behavior. The various conveniences of today's youth through the development of the age led them into a differentform of fighting spirit from youths of ancient times.

These works, specifically speaking on the sphere of cultural value shifts that affect the changing direction of youth fighting power of their time, so many works use symbols of objects or things that represent the cultural situation of Indonesia today.These symbols are combined with historical and political values in Indonesia.The conclusions obtained from the observations indicate that the direction of today's youth fighting spirit tends to be small-scale movements and

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

no longer a large-scale unity like the fighting spirit of youth in the pre-reform era.

Printmaking as one of the classical arts, trying to capture the phenomenon of the changing power of today's youth. Without intending to patronize, ultimately these works are intended as a reminder that youth have shifted away from their values and functions as part of a country. The changes that occur in the youth and his fighting spirit become a marker of the growing age, as well as the works of printmaking that are presented.

Keyword : *Fighting Spirit, Parody, Printmaking, Youth, Screenprinting*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penciptaan

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.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar1. Potret pemuda pada masa Pergerakan nasional
Sumber: http://indonesia-zaman-doeloe.blogspot.co.id/ diakses 8 Januari 2018

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar2. 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"[1] 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

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

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 menghilang".[2] 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".[3] Pem si sosial, lebih banyak menggu melihat media daring daripada ini cenderung mengandalkan i mereka hadapi. Hal tersebut a mereka secara langsung satu sa

Gambar3. Suasana interaksi pemuda di tempat umum

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

[3] 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

Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar4. Suasana interaksi sehari-hari mahasiswa ISI Yogyakarta
Sumber: Dokumentasi Penulis

Foto 3 dan 4 merupakan ilustrasi sederhana mengenai interaksi sosial pemuda masa kini yang tidak lepas dari telephone pintar atau *smartphone* dan dunia maya yan nikasi menjadi salah satu bentu ni menjadikan pemuda tidak te manapun, baik dalam lingkunga

Pen asakan betapa teknologi hi pemikiran manusia. dari teknologi informasi *book)*. Hal ini mengakibatkan mereka memiliki kedangkalan dalam berpikir secara mendalam, ataupun berpikir secara reflektif, untuk membuat pemikiran yang inspiratif dan membangun negara ini.[4]

[4]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

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

2. 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 :

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

1. Melalui pengamatan mendalam atas subjek daya juang, fenomena apa dari kehidupan kaum muda yang menyiratkan penurunan daya juang pemuda?
2. Bagaimana membuat karya grafis bersubjek daya juang pemuda yang benar-benar merepresentasi keprihatinan penulis?
3. 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?
4. Seperti apakah gambaran daya juang pemuda yang ingin diwujudkan menjadi bentuk visual?

3. Teori dan Metode Penciptaan

Gagasan pemikiran yang muncul kali pertama saat memikirkan tema penciptaan karya seni di sini bermula ketika berpikir mengenai peran pemuda. Pemuda merupakan salah satu unsur yang memiliki peran penting dalam kehidupan sosial dan tercatat penting dalam sejarah bangsa Indonesia. Pemuda memiliki daya hidup yang besar dan tercatat penting dalam sejarah bangsa Indonesia, misalnya pada peristiwa Rengasdengklok dan reformasi tahun 1998. Hal tersebut berhubungan dengan daya levitasional oleh pemuda terhadap kondisi lingkungan dan zamannya.

> "Daya levitasional pada konteks ini adalah bagaimana pemuda sebagai bagian dari masyarakat yang multikultural mampu berperan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

> aktif untuk memberikan daya levitasional mereka yang masih tinggi untuk dijadikan sebagai bahan tumbuhnya masyarakat multikultural tempat mereka hidup"[5].

Seiring dengan globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, dewasa ini mayoritas pemuda cenderung tidak memiliki daya levitasional yang mengharuskannya untuk peka terhadap kondisi sosial budayanya. Sebuah bentuk kegelisahan ketika penulis sendiri adalah pemuda yang tumbuh pada era globalisasi yang mengharuskan teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian penting dalam kehidupan, namun pada kenyataannya peran teknologi informasi dan komunikasi tersebut menjadikan setiap individu yang menggunakannya menjadi lemah dalam hal kepekaan sosial budaya. Konsumen teknologi yang didukung teknologi tersebut dibawa menuju ke dalam kapitalisme humanis ketika masyarakat lebih memperhatikan sebuah pola dan bentuk kehidupan yang terlampau jauh dari sosial kebudayaan sehari-harinya. Alih-alih teknologi dianggap sebagai pembantu dalam urusan kehidupan, pada poin ini fungsi teknologi menjadikan penggunanya sebagai budak yang merasa bahagia. Kehidupan individualistik, skeptis, dan apatis menjadi pemandangan sehari-hari mayoritas masyarakat dilihat melalui pengamatan di kawasan urban Daerah Istimewa Yogyakarta yang merupakan salah satu kawasan multikultural di Indonesia, khususnya para pemudanya.

Pemuda sebagai pengguna teknologi cenderung merasa bahwa permasalahan sosial budaya yang serius dan masif tidak menjadi masalah yang penting. Pada beberapa kasus, pemuda lebih mudah mempermasalahkan suatu hal yang dianggap viral, misalnya, fenomena penggunaan aplikasi *Tiktok* atau selebriti instagram seperti Mimi Peri, demikian juga hal nya permasalahan-permasalahan yang hadir pada media sosial dan dunia maya. Media sosial dan dunia maya yang dikatakan sebagai alternatif bentuk kehidupan justru membuat para penggunanya semakin tidak peka terhadap realitas sosial budayanya sendiri.

[5]M Dwi Marianto. 2017. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Books Publisher p. 329-333

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Apabila dalam media sosial dan dunia maya terdapat sebuah kritik atau aksi terhadap permasalahan sosial budaya yang hadir pada realitas, maka kritik atau aksi tersebut hanya akan memunculkan respon simpati maupun empati sesaat saja. Contoh kasus apabila dalam sebuah postingan di media sosial misalnya, membahasa tentang bencana alam atau aksi terorisme, mayoritas respon yang didapat adalah suka atau tidak suka saja dan bukan sebuah aksi yang nyata. Pada akhirnya permasalahan yang hadir di tengah-tengah para pemuda adalah masalah yang tidak terlihat dengan jelas, karena informasi yang didapat mayoritas merupakan informasi yang diperoleh dari dunia maya atau internet, yang terkadang informasi tersebut banyak mengandung informasi yang tidak valid.

Masalah yang hanya dirasakan secara individu, dan masalah yang jauh dari realitas kehidupan menjadi konsumsi sehari-hari, misalnya kehidupan para selebriti menjadi sebuah permasalahan yang dibahas oleh para pemuda, padahal jika ditilik kembali masalah tersebut tidak ada sangkut pautnya dengan kehidupan bermasyarakat secara luas. Permasalahan-permasalahan itulah yang menjadi salah satu poin penting yang memicu dan membangun konsep gagasan dalam penciptaan karya.

Dua kondisi zaman pemuda yang telah tergambarkan dalam contoh kasus diatas merupakan inspirasi pokok dalam pembuatan karya grafis dalam bentuk parodi. Subjek yang diparodikan adalah daya juang pemuda dari era kemerdekaan hingga era pasca reformasi. Elemen-elemen yang dimasukkan ke dalam karya adalah situasi sosial pemuda masa kini.

> "Dalam kaitan ini parodi menjadi semacam bentuk oposisi dan kontras di antara berbagai teks, karya, atau gaya. Hutcheon mendefinisikan parodi sebagai satu bentuk imitasi, akan tetapi imitasi yang dicirikan oleh kecenderungan ironik. Parodi adalah pengulangan yang dilengkapi dengan ruang kritik, yang mengungkapkan perbedaan ketimbang persamaan. Parodi selalu mengambil keuntungan dari teks atau karya yang menjadi sasarannya (kelemahan, kekurangan, keseriusan, atau bahkan kemasyhurannya)."[6]

[6]Yasraf Amir Piliang. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna.* Yogyakarta: Jalasutra. p. 19

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Sarana kritik yang dimaksud merupakan jembatan dialog dan sekaligus media untuk mengkritisi kehidupan sosial pemuda hari ini. Nuansa yang ingin dibangun pun bukanlah sebuah kritik secara langsung dan gamblang, akan tetapi dikemas dalam bentuk satir, satir sendiri merupakan suatu "bentuk bahasa untuk menyatakan sindiran terhadap suatu keadaan atau seseorang"[7]. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan pesan moral yang tersembunyi, membuat pemuda dan atau audien menangkap apa yang dimaksud dalam setiap karya sekaligus memiliki interpretasi sesuai pengalaman masing-masing. Parodi yang dikemas secara satir pun membangun situasi yang lucu, sekaligus memunculkan ironi seputar kehidupan sosial serta daya juang pemuda hari ini, jika dibandingkan dengan pemuda pada tempo dulu. Karya-karya yang diciptakan memiliki muatan kritik tetapi tidak bermaksud menggurui, justru berupaya mengajak merefleksi dan kembali bercermin kepada diri sendiri seputar situasi sosial dan budaya hari ini. Sikap reflektif terhadap situasi sosial dan budaya hari ini akan mampu memberikan pergeseran dalam perkembangan zaman.

Seni grafis adalah salah satu bentuk karya seni rupa yang diaplikasikan menggunakan teknologi cetak yang beriringan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu parodi antara kondisi pemuda di masa lalu dengan pemuda di masa sekarang akan diwujudkan melalui penciptaan karya seni grafis.

Potret kehidupan pemuda yang bermacam-macam dan sangat abstrak tersebut dituangkan melalui media seni grafis dengan teknik sablon, atau, *silk screen*. Pemakaian teknik tersebut terinspirasi dari pelajaran mata kuliah Seni Grafis Dasar, yang dalam momen mata kuliah tersebut mahasiswa diminta untuk bereksplorasi menggunakan berbagai variasi teknik sablon.

Bentuk visual yang akan diwujudkan merupakan wujud dari parodi foto foto pemuda dari masa lalu, yang akan diparodikan menggunakan elemen-elemen dari masa kini. Hasil artistik yang ingin dicapai menggunakan teknik sablon mengikuti karya karya dari beberapa seniman jalanan seperti Banksy, yang biasa menggunakan sebuah bentuk parodi dalam mengemas karya.

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

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama berproses dalam tugas akhir ini dan mengamati berbagai perilaku pemuda, baik itu dari buku sejarah, internet, maupun pengamatan secara langsung kehidupan pemuda di masa kini, diperoleh kesimpulan bahwa pemuda hari ini terlalu bergantung pada teknologi, khususnya gawai yang mereka gunakan, serta internet sebagai sarana memperoleh informasi. Mereka mengesampingkan media-media konvensional seperti televisi maupun radio. Imbas dari penggunaan teknologi yang berkepanjangan tersebut menimbulkan pola-pola baru dalam bersosial, yaitu melalui gawai. Hubungan sosial antar pemuda secara tatap muka intensitasnya semakin berkurang.

Swafoto juga menjadi sarana eksistensi sendiri bagi pemuda untuk kemudian diunggah di media sosial sebagai wujud eksistensi mereka. Pemuda mengalami kebanjiran informasi melalui internet, sehingga mereka tidak memiliki inisiatif untuk melakukan aktifitas yang lebih bermanfaat. Swafoto menjadi lebih penting daripada pengalaman empiris terhadap suatu hal yang mereka temui secara langsung.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Karya 15. Saryono, *Dikuasai Imajinasi*, 2018

Sablon pada kertas, 29,7x42cm

Foto: Ika Nurcahyani

Karya ini merupakan salah satu hasil penciptaan penulis yang berjudul *Dikuasai Imajinasi*, mengumpamakan banjirnya referensi berupa gambar dan visual yang terjadi zaman sekarang. Referensi visual didapatkan di berbagai sumber mulai dari Google, media sosial, *pinterest*, dan sumber lainnya yang sangat mudah diakses. Kemudahan akses dengan internet dan berbagai aplikasi membuat kehidupan pemuda zaman sekarang dibanjiri dengan referensi visual. Terkadang saat referensi itu berjumlah terlalu banyak justru membuat kita bingung dan tidak fokus pada karakteristik kita yang original. Keluaran yang dihadirkan oleh pemuda saat ini seringkali bersifat monoton dan tidak beragam. Hal ini merambah semua kalangan pemuda yang memiliki akses internet dan telepon pintar.

Pemuda yang hidup pada zaman sekarang hanya mengikuti hal-hal yang populer dan menjadi topik terkini. Self portrait pada karya ini digambarkan terhimpit oleh karakter-karakter film yang diidolakan pemuda zaman sekarang. Makna dari gambar tersebut adalah tipe idola pemuda saat ini sudah bergeser dan tidak lagi melihat tokoh dari negara sendiri, tetapi hanya mengikuti idola yang merupakan tokoh fiksi. Hal ini disayangkan, idola adalah tokoh yang biasanya menjadi contoh dalam hal perilaku dan penampilan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pemuda hari ini kebanyakan memanfaatkan media sosial seperti whatsapp, facebook, instagram, dan media sosial lainnya untuk membangun jejaring yang mereka butuhkan. Mereka tidak lagi memprioritaskan pertemuan secara langsung untuk diskusi. Banyaknya diskusi yang dilakukan secara daring berdampak kurangnya pengalaman empiris yang dirasakan oleh pemuda hari ini. Mereka merasa cukup dengan informasi yang mereka dapatkan melalui internet, meskipun informasi tersebut belum tentu benar. Hal yang demikian menambah kemungkinan munculnya kesalahpahaman antar pemuda hari ini, sehingga mereka tidak memiliki energi daya juang yang selaras.

C. KESIMPULAN

Fakta-fakta yang didapatkan tersebut menjadi bukti bahwa tidak ada permasalahan pada daya juang pemuda hari ini, karena daya juangnya hanya berubah menjadi bentuk yang lebih kabur dan beragam. Kita tidak bisa menitikberatkan daya juang pemuda hari ini menjadi satu tujuan yang sama. Daya juang pemuda hari ini justru semakin beragam. Sebelum reformasi, daya juang pemuda lebih fokus dan menjadi satu pada pemberontakan pemerintah atau bagaimana carnanya untuk merdeka dari bangsa lain. Pemuda masa kini hidup bersama bangsa yang sudah merdeka, sehingga mereka tidak memperjuangkan kemerdekaan atau kelayakan bangsa tetapi justru mengisi kemerdekaan yang mereka miliki. Pemuda memiliki waktu luang yang lebih untuk dirinya sendiri, mereka dapat membahas apa yang mereka suka dan minati. Beragam hobi bermunculan, baik itu penting atau tidak bagi masyarakat di sekitar mereka. Pada akhirnya daya juang yang dimiliki pemuda hari ini memiliki keistimewaannya masing-masing sesuai hobi dan minat mereka pada suatu hal.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pada proses penciptaan karya-karya bertemakan daya juang ini, penulis tidak mengalami kendala yang berarti. Berbagai peristiwa dan tokoh yang penulis parodikan adalah sebuah konsep pemikiran yang dimiliki penulis berdasarkan pengalaman empiris, informasi melalui buku, internet, dan sumber media daring lainnya, begitu juga dengan bentuk visual yang tertera disana. Penulis berharap karya-karya ini dapat menginspirasi siapapun yang menontonnya dan memberi sudut pandang baru bagi pemuda. Akhir kata penulis berterimakasih pada semua pihak yang telah membantu terwujudnya karya-karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

Brigman, John E. *The Graphic Work of M. C. Escher*. New York: Ballantine Books 1967

Dawson, John. *The Complete Guide to Prints and Printmaking: History, Materials and Techniques*. New York: Excalibur Books, 1981

Hardiman, F. Budi.*Ruang Publik; Melacak Partisipasi Demokratis, dari Polis sampai Cyberspace.* Yogyakarta: Kanisius, 2010

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Kipphan, Helmut. *Handbook of printing media.* Berlin: Springer, 2001

Marianto, M Dwi. *Surealisme Yogyakarta.* Yogyakarta: Rumah Penerbit Merapi, 2001

Marianto, M Dwi. *Art and Levitation : Seni dalam Cakrawala Quantum.* Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015

Mary and James G. Wallach Foundation. *Islamic Art and Geometric Design.* New York: The Metropolitan Museum Of Art, 2004

Prasetyo, Eko. *Bangkitlah Gerakan Mahasiswa.* Malang: Intrans Publishing, 2015

Poesponegoro, Marwati Djoened dan Notosusanto, Nugroho. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid VI.* Jakarta : Balai Pustaka,1990

Ross, John and Romano, Clare. *The Complete Tehniques in Printmaking.* New York: The Free Press, 1972

Vickers, Adrian. *A History of Modern Indonesia.* New York: Cambridge University Press, 2013

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta