

KARAKTER “SETSU”
DALAM KARYA SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

OKA RANDY MAHENDRA

NIM 1212347021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

KARAKTER SETSU DALAM KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Oka Randy Mahendra, NIM 1212347021, 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 10 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

Drs. Andang Suprihadi P., MS.
NIP. 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/Anggota,

Barabang Witiaksono, M.Sn.
NIP. 19730327 199903 1 001

Cognate/Anggota

Prof. Ers. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D
NIP. 19561019 198303 1 003

Ketua Jurusan Seni Murni /Ketua Program Studi Seni Rupa Murni/Ketua/Anggota,

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

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Oka Randy Mahendra

NIM : 1212347021

Program Studi : Seni Rupa Murni

Judul Karya Tugas Akhir : **KARAKTER “SETSU” DALAM KARYA
SENI GRAFIS**

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya orang lain hanya terlibat dalam kepentingan materil dan refrensi pengetahuan. Ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, Juni 2019

Saya yang menyatakan

Oka Randy Mahendra

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan ridho-Nya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul **“KARAKTER “SETSU” DALAM KARYA SENI GRAFIS”** dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1- S1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan yang maha Esa
2. Orangtua, Kusmiyati Sri Guntari dan adik kandung Raka serta Saka yang senantiasa memberi dukungan moral serta materi.
3. Bpk. Drs. Andang Suprihadi P., M.S. selaku Dosen Pembimbing I
4. Bpk. Bambang Witjaksono, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II
5. Bpk. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn selaku Ketua Jurusan
6. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada laporan serta tugas akhir ini, karenanya kritik serta saran diharapkan agar penulis dapat melanjutkan penciptaan karya dengan lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dikemudian hari dan menambah khazanah seni rupa.

Yogyakarta, 2019

Oka Randy Mahendra

ABSTRAK

Penciptaan Karya Seni: Karakter “Setsu” Dalam Karya Seni Grafis

Oleh : Oka Randy Mahendra

NIM : 1212347021

Karakter Setsu merupakan identitas, dapat juga digunakan sebagai inisial ataupun ciri khas untuk berekspresi dan bereksistensi dalam dunia grafiti, prosesnya dapat dilihat dari menuliskan teks Setsu ataupun menggambar bentuk-bentuk deformasi karakter Setsu. Berbagai macam unsur meliputi grafiti, *bomber*, *spot* serta simbol-simbol yang dimunculkan dari bentuk-bentuk karakter, objek dan segala persoalan yang ditemui dalam dunia grafiti yang bersifat personal menjadi konsep utama terciptanya karya tugas akhir ini. Bertujuan untuk lebih mendalami pembentukan karakter dalam berekspresi, bereksistensi ataupun sebagai media eksplorasi teknik, material, serta medium bagi karakter Setsu di dunia grafiti kedalam dunia seni rupa agar dapat menghadirkan karya seni pada media grafis menggunakan teknik etsa bagi para penikmat seni. Sebagai hasilnya, dari visualisasi karya-karya karakter Setsu yang ada di ruang-ruang publik diciptakan kembali kedalam media seni grafis, dengan membuat deformasi figur-figur karakter Setsu, karakter lainnya serta objek dan persoalan grafiti yang melengkapi karya secara lebih detail, agar dapat menjadi karya acuan dalam pembelajaran seni grafis dan dapat memunculkan kepuasan tersendiri dalam berkarya.

Kata kunci: Karakter, Setsu, grafiti, unsur, simbol.

ABSTRACT

Creation Of Artwork : Karakter “Setsu” Dalam Karya Seni Grafis

By : Oka Randy Mahendra

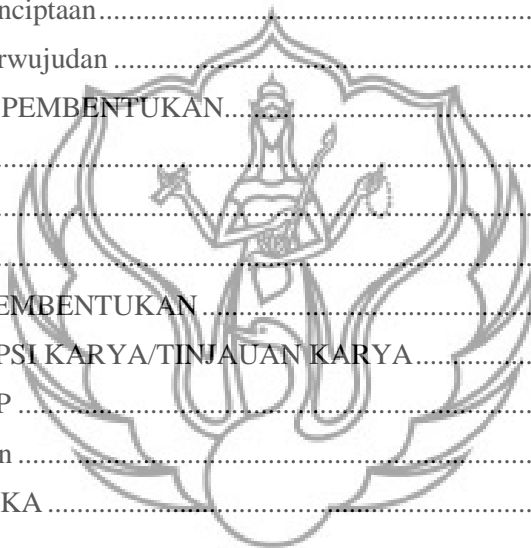
NIM : 1212347021

Setsu is an identity, it can also be used as an initial or characteristic for expression and existence in the world of graffiti, the process can be seen from writing the name (Setsu) or drawing the forms of Setsu's deformation. Various types of elements including graffiti, bombers, spots and symbols that are raised from the forms of character, objects and problems encountered in the world of graffiti that seem like personal are the main concepts of the creation of this final project. Aim to further explore the form making of character, existence or as a technical exploration medium, material, and the medium for Setsu in the world of graffiti into the world of art lovers. As a result, the visualization of Setsu works in public spaces was recreated into the graphic arts media, by deforming Setsu figures, other characters, objects and graffiti issues that complemented the work in more detail, in order to become reference work in the learning of graphic arts and can bring out satisfaction in working.

Keywords: Character, Setsu, graffiti, elements, symbols.

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------------|-----|
| SUBCOVER | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| BAB I_PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Rumusan Penciptaan..... | 5 |
| C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan..... | 6 |
| D. Makna Judul..... | 6 |
| BAB II_KONSEP | 8 |
| A. Konsep Penciptaan..... | 8 |
| B. Konsep Perwujudan..... | 27 |
| BAB III_PROSES PEMBENTUKAN..... | 55 |
| A. BAHAN | 55 |
| B. ALAT..... | 58 |
| C. TEKNIK..... | 63 |
| D. TAHAP PEMBENTUKAN..... | 63 |
| BAB IV_DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA..... | 69 |
| BAB V_PENUTUP | 91 |
| A. Kesimpulan..... | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berawal dari pengalaman pertama penulis mengenal cara mencorat-coret di atas kertas yang didapatkan saat melihat ibunya menggoreskan kuas ke sebuah kanvas putih dengan membuat gambar bunga, lalu diambilkan selembar kertas putih dan beberapa cat lukis untuk mulai bermain cat di atas kertas bersama-sama, adapun salah satu cara dari pengalaman penulis membuat pola gambar dari cetakan selembar kertas yang dilipat menjadi dua sisi, lalu ditorehkan cat pada sisi kertas, menyatukan kedua sisi kertas, dan menggosokkan kertas dengan jari secara berulang-ulang, sehingga setelah lipatan kertas di buka tercetaklah pola gambar yang sama pada kedua sisi kertas. Bahkan dari setiap hasil cetakan yang menghasilkan pola-pola gambar abstrak tersebut penulis menemukan beberapa pola menyerupai sosok binatang atau makhluk aneh, timbul pola pikir baru bagi penulis dalam berimajinasi terhadap gambar yang sering ditemuinya sejak kecil, membuatnya terdorong untuk mulai menggambar dengan meniru atau mencontoh beberapa pola gambar kartun dari majalah, koran sampai media cetak lainnya.

Imajinasi tersebut bukanlah hal baru di dalam pikiran penulis, dikarenakan sejak kecil penulis senang menonton film-film kartun. Kebanyakan memiliki pola cerita berpetualang bersama figur karakter dengan ciri khas dari masing-masing tokoh manusianya diberbagai macam film kartun, seperti Digimon, Pokemon, Hot Wheels, Bionicle, dan Disney seperti Mickey Mouse dan Lilo and Stitch, semua itu ditayangkan di Televisi secara bergantian dan sudah menjadi konsumsi pokok penulis setiap pagi dan sore hari ataupun di hari Minggu pagi. Ternyata kesenangan itu tidak berhenti sampai penulis memasuki Sekolah Menengah Pertama, penulis masih sering menonton film-film kartun

tersebut, beberapa didapatkannya dari membeli CD VCD dan DVD di toko-toko pinggir jalan. Penulis semakin memahami pola deformasi figur-figur karakter kartun tersebut, dan berkeinginan untuk menciptakan karakter figurnya sendiri.

Karakter figur sering sekali menjadi obyek imajinasi penulis dalam proses menggambar karena dianggap sebagai sosok makhluk yang dapat membawanya berpetualang ke dalam dunia fantasi ciptaannya, hal ini membuat penulis ingin mengapresiasi kekagumannya kepada setiap *designer character* di dunia, yang juga membantu proses kreatifitas anak-anak semasa kecil untuk menemukan jati diri mereka karena adanya karakter figur dalam film kartun ataupun film animasi lainnya yang disenangi. Setelah di sadari oleh penulis ternyata pemahaman dan prinsip ini juga di dapatkannya dari beberapa karakter figur tergambar di tembok-tembok sepanjang jalanan Yogyakarta. Terdapat juga coretan atau tulisan-tulisan menyertai gambar tersebut, seperti *Muck, Merf, Artcoholic, Deka, Yorc, Big Show, Love Hate Love* dan *Pof Obag* dengan karakter berbeda-beda. Tulisan-tulisan dan gambar di jalanan tersebut dikenal sebagai grafiti dengan *tag grafiti* (gaya grafiti) dari *nick name* (identitas pelaku grafiti) *bomber* (pelaku grafiti) atau *crew name* (kru grafiti) dan dibuat menggunakan kaleng cat semprot saat menggambar di media publik, namun begitu melihat coretan-coretan di tembok, penulis merasa tertarik oleh hal baru tersebut, timbul keinginan untuk mencari tahu lebih dalam dan mencoba membuat grafiti dari keingintahuannya yang tinggi dan secara tiba-tiba penulis mulai memikirkan beberapa karakter figur juga *nick name* untuk dipakai menjadi *bomber* dan digambarkan pada setiap tembok-tembok yang akan menjadi obyek sasaran di jalan atau dimanapun ia berada. Hal tersebut yang akhirnya menjadi dasar dari ide penciptaannya, yaitu ingin membuat karakter figur dan menyebarkannya melalui grafiti. Grafiti merupakan bentuk jamak dari “graffito” (It.) yang

berarti goresan, atau guratan. Grafiti adalah istilah untuk penulisan atau gambar-gambar yang dicorat-coret, dicat atau ditorehkan di dinding.¹

Pada tahun 2007 adalah awal bagi penulis menjadi *bomber* untuk mencoba seni jalanan grafiti bersama beberapa teman sekelasnya, yang dilakukan pada tembok-tembok di sekitar rumah dengan menggunakan kaleng cat semprot untuk membuat *tagging* (nama salah satu gaya dalam grafiti untuk menulis kan nama samaran) dan *nickname* Moc, yang terbentuk dari singkatan nama asli penulis yang ditulis secara terbalik dan tidak memiliki arti apapun. Pengalaman tersebut akhirnya membawa penulis dan teman-temannya ke sebuah toko grafiti Yogyakarta pertama di Indonesia bernama Squad Store. Berbagai macam alat, bahan dan cinderamata grafiti dijual disana. Seperti *caps* (alat untuk menyemprotkan cat semprot), *roll* cat, kuas, stiker, spidol permanen, pakaian grafiti, CD DVD grafiti, dan lain-lain. Kemudian muncul sebuah ide setelah membeli dan menonton rilisan fisik berupa CD DVD grafiti berjudul *Whole Train* dan *Grafiti Art* untuk membuat kru grafiti bernama *Bad Face crowd Character* yang disingkat *Bad Face Crowter* (BFC), dan membuat sebuah ciri khas agar seluruh orang dapat mengingat namanya, yaitu dengan membuat karakter visual pertamanya berbentuk boneka bermuka seram. Pengalaman tersebut juga membuat penulis sering berganti *nick name* seperti Mare dan Sets sebagai nama karakternya juga.

Pergantian *nick name* menjadi Sets terinspirasi oleh salah satu karakter Dewa mitologi Mesir berwujud manusia dan berkepala burung bernama Set sebagai dewa matahari dalam *game PC offline Age of Mythologi*, kemudian penulis memiliki sebuah ide dari permainan tersebut untuk membuat karakter baru. Karakter tersebut akan dibuat dengan mengembangan bentuk karakter pertamanya yang dimodifikasi dengan gaya figuratif dari bentuk deformasi manusia katun dan deformasi kepala burung hantu. Hewan tersebut merupakan salah satu hewan predator malam yang dikagumi penulis, karena dianggap mampu merepresentasikan

¹ Mike, S. 2011. "DIKSI RUPA". Yogyakarta: DictiaArt. hal. 161

para *bomber* yang selalu beraktifitas pada malam hari, begitu pula identitas burung mampu merepresentasi kan tentang kebebasan di malam hari.

Penulis membuat karakter burung hantu pertamanya tampak samping dengan warna hitam putih dan motif garis-garis pada badan karakter dengan tag grafiti Sets, proses pengembangan karakternya yang juga terinspirasi dari beberapa seniman grafiti lokal dengan karakter dan ciri khasnya masing-masing lewat internet seperti Lovehatelove, Pof Obag, Darbotz, Yellow Dino, Tututupai dan Pope.

Konsistensi penulis akan grafiti terasa saat memiliki keinginan mengikuti lomba grafiti pertamanya. Lomba grafiti tersebut termasuk dalam acara urban anak-anak muda di area Balkot (Balai Kota) Yogyakarta pada tahun 2009, melingkupi kegiatan lain selain grafiti seperti *bmx*, *Skateboard*, pertunjukan band dan lain-lain. Sepulang dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi kesempatan penulis untuk mempersiapkan alat dan bahan, seperti sketsa kertas bertuliskan “*Respect*”, caps, kaleng cat semprot dan lain-lain. Sesampainya di lokasi acara pihak panitia mengharapkan peserta lomba grafiti untuk melakukan registasi ulang dengan menuliskan *nick name* masing-masing peserta. Pada saat itu penulis menuliskan *nick name* Sets dengan menambahkan angka 54 dalam kolom registasi menjadi Sets54. Prosesi perlombaan berdurasi tiga jam dengan penambahan waktu setengah jam. Mulai dari pukul 15.00 sampai 18.30 WIB dan dilanjutkan dengan penilaian juri. Dipenghujung acara pihak MC mulai mengumumkan kejuaraan peserta dari tingkat kejuaraan paling bawah. Penantian berhenti setelah MC mengumumkan peserta juara pertama dengan menyebut *nick name* Setsu hingga lima kali. Pada saat itu penulis dan peserta lainnya hanya menunggu *bomber* tersebut naik keatas panggung. Sampai akhirnya penulis sadar bahwa *nick name* Setsu ditujukan pada dirinya saat pihak MC menyebut ulang dengan nama Oka Setsu sebagai juara pertama.

Setsu akhirnya menjadi *nick name* penulis sebagai *bomber* mulai saat itu dengan membawa karakter burung hantunya yang belum seperti yang penulis harapkan, mulai dari bentuk proporsi karakter awal yang

tampak samping dikembangkan ke tampak depan, belakang, seluruh badan dan pemilihan ekspresi wajah karakter. Seiring berjalannya waktu, penggambaran karakter tersebut juga ditambahkan dengan beberapa unsur yang menggambarkan penulis sebagai karakter Setsu, seperti unsur fisik mulai dari bentuk mata, alis, rambut, paruh, ekspresi tersenyum, bentuk tangan, bentuk kaki dan unsur pelengkap seperti aksesoris topi *snapback* menghadap kebelakang, *hoodie* berukuran besar, sampai penggunaan sepatu sneakers. Penggunaan aksesoris merupakan salah satu aksesoris *fashion* yang kerap dikenakan penulis pada masa itu dan juga kerap dikenakan oleh musisi hip-hop, dikarenakan aksesoris tersebut dan grafiti merupakan salah satu elemen dari budaya hip-hop.

Berangkat dari pengetahuan penulis (mengenai dunia grafiti, sekaligus bidang seni grafis murni yang menjadi jurusan akademik bagi penulis) inilah penulis bermaksud untuk memvisualisasikan karakter Setsu pada media grafis dengan teknik etsa sebagai karya tugas akhir penciptaan penulis. Kehadiran karakter Setsu dengan media grafis menggunakan teknik etsa dirasa penting bagi penulis mengingat teknik etsa pada karya seni saat ini mulai jarang digunakan. Sementara itu aktivitas grafiti saat ini di Yogyakarta khususnya dalam beberapa tahun terakhir telah berkembang dinamis dan fenomenal. Demikian maksud penulis untuk memvisualisasikan karakter Setsu pada media grafis dengan teknik etsa. Hal ini dilandasi atas dasar pemahaman bahwa seni dapat menjadi media untuk sekedar bermain-main dengan material, media, dan teknik. Atau seni itu sendiri dapat secara eksploratif untuk mencari berbagai kemungkinan bentuk atau pemaknaan.²

B. Rumusan Penciptaan

- a. Apa wujud visualisasi dari ide penciptaan karakter Setsu menggunakan media grafis ?
- b. Jenis teknik apa yang digunakan dalam karya penciptaan?

² M. Dwi Marianto. 2011. "Menempa Quanta Mengurai Seni". Yogyakarta: ISI Yogyakarta. hal. 9

- c. Bagaimana cara menyajikan karya penciptaan?

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan

- a. Sebagai bentuk eksplorasi media grafiti yang divisualisasikan pada media grafis menggunakan teknik etsa.
- b. Sebagai bentuk eksplorasi seni grafis dalam hal inspirasi yang mengangkat karakter grafiti untuk divisualisasikan dengan teknik etsa.
- c. Sebagai bentuk eksplorasi teknik, material, serta medium bagi karya grafiti pada media grafis dengan menggunakan teknik etsa.
- d. Berupaya untuk menghadirkan karya seni grafis menggunakan karakter grafiti pada media grafis menggunakan teknik etsa.
- e. Sebagai penunjang bagi penulis dimana ide tertulis mampu menjadi sebuah karya seni grafis.

2. Manfaat

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran dalam menyikapi dunia grafiti.
- b. Memberi sumbangsih karya visual berupa karya seni grafis bagi para penikmat seni.

D. Makna Judul

Untuk menghindari kekeliruan dalam mengartikan judul maka pengertian judul penulisan karya Tugas Akhir ini, yaitu **“Karakter “Setsu” dalam Karya Seni Grafis”**, akan dipaparkan oleh penulis sebagai berikut:

1. Karakter: *“Character”* (Ing.) yang berarti watak, sifat (Kusnadi, 2013:85). Watak, sifat yang tercerminkan oleh sebuah bentuk.
2. SETSU: *nickname* (identitas) *bomber* (pelaku grafiti) yang memiliki nama asli Oka Randy Mahendra (penulis). *Nickname* ini telah digunakan dalam setiap aksi *bombing* (melakukan grafiti) sejak tahun 2007 di Yogyakarta.

3. Dalam: /*da-lam*/ jauh ke bawah (dari permukaan) (<https://kbbi.web.id/dalam>) (diakses online, 19 Juni 2019, pukul 05.54)
4. Karya: Karya memiliki arti kata benda sehingga karya dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Makna judul diatas dengan judul “**Karakter Setsu Dalam Karya Seni Grafis**” adalah watak, sifat tercerminkan sebagai identitas penulis dalam membuat karya seni grafis dengan proses cetak manual.

