

**APRESIASI PADA FILM MENUMBUHKAN RASA
EMPATI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Diajukan Oleh:

Raka Adityatama

NIM: 1412526021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

APRESIASI PADA FILM MENUMBUHKAN RASA EMPATI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Raka Adityatama, NIM 1412526021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

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

Pembimbing II

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

Cognate,

Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

Ketua Jurusan Seni Murni,

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

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raka Adityatama
NIM : 1412526021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Judul Karya Tugas Akhir : Empati dari Apresiasi pada Film Sebagai
Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya tugas akhir ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun hubungan non-material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas 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, 12 Juni 2019

Saya yang menyatakan

Raka Adityatama

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir penciptaan karya seni ini dapat diselesaikan. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata 1 minat utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pada kesempatan ini saya Raka Adityatama selaku penyusun tugas akhir ini, ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pembuatan tugas akhir ini, khususnya kepada:

1. Allah SWT, terimakasih atas semua nikmat dan karunia yang engkau berikan.
2. Drs. Andang Suprihadi P., MS., selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan saran serta dukungan.
3. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan saran serta dukungan.
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn, M.Sn., selaku Cognate yang telah menguji dan memberikan saran serta memberi motivasi.
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
6. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta yang telah berbagi ilmu pengetahuan selama proses akademik, maupun diluar kegiatan akademik.
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa Murni ISI Yogyakarta.
8. Kedua orang tua, bapak Bambang Handono dan ibu Setyaningsih yang senantiasa memberkati setiap perjalanan penulis dengan doa-doa baik.
9. Fahmi Ulumuddin, partner dalam banyak hal, bertukar pikiran, membantu dalam produksi karya.
10. Antino Restu Aji, Dede Cipun, Adwin Lambert, Forrest Wong, Tiyak Sukma, Sudy Anang, Raden Kukuh Hermadi, Hanafi Kurniawan, Verry Donovan, Defri Prasetya, Agung Budi, Robertus Febrian Valentino, Voselinda Prameswari, Fitro Dizianto, Luqi Lukman, Putra Rakasiwi, Rangga Putra, Sarah Arifin, Jason Ranti, Imelda Ameliasari, Irvan Yudakusuma, Witantra Hariastama, Faisal Bayu Aji.
11. Para sahabat kontrakan Suena Ex House.

12. Teman-teman Seni Grafis 2014, Teman-teman mahasiswa Seni Murni angkatan 2014 ISI Yogyakarta.
13. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan. Yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
14. IndoXXI, yang menyediakan banyak film untuk menjadi ide atau bahan dalam terciptanya karya.
15. Pak Wil yang telah menyediakan pigura pada karya penulis
16. Untuk semua teman dan saudara yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah membantu selama proses pengerjaan tugas akhir ini serta memberi dukungan.



Yogyakarta, 12 Juni 2019

Raka Adityatama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	19
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan.....	31
B. Alat.....	37
C. Teknik	39
D. Tahap Pembentukan.....	40
BAB IV DESKRIPSI KARYA	48
BAB IV PENUTUP	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gb.1. Poster film “Mr. & Mrs Smith” 1941.....	14
Gb.2. Poster film “Mr. & Mrs Smith” 2005.....	15
Gb.3. <i>Chicken and Duck Talk: The relationship between Chinese boss and his staff is very close, 2018</i>	17
Gb. 4. Ilustrasi Frank Kelly Freas	18
Gb. 5. <i>The Lion of the Kingdom that Transcends Death, 2018</i>	20
Gb. 6. karya Charles Burns, seri <i>Black Hole</i>	23
Gb. 7. Komposisi model warna CMYK	27
Gb. 8. Ilustrasi Konsep Penyajian Karya	30

BAB III

Gb. 9. Bahan Sablon	31
Gb. 10. Jenis Kertas	32
Gb. 11. Obat Afdruk	33
Gb. 12. Tinta Sablon (<i>Rubber</i>)	34
Gb. 13. Cat Akrilik	35
Gb. 14. Alat Sablon	37
Gb. 15. <i>Screenshot</i> Film	41
Gb. 16. <i>Drawing</i> Manual	42
Gb. 17. Penggunaan <i>Screen</i> T60	44
Gb. 18. Penggunaan <i>Screen</i> T75	44
Gb. 19. Penggunaan <i>Screen</i> T77	45
Gb. 20. Penggunaan <i>Screen</i> T77/T125	45

BAB IV

Gb. 21. “Satu Orang Merubah Segalanya” (<i>One People Changes Everything</i>)	49
Gb. 22. “Belajar Bisa Dimana Saja” (<i>Learning in Anywhere</i>)	51
Gb. 23. “Keingintahuan” (<i>Curiosity</i>)	53

Gb. 24. “Menanam Maka Akan Makan” (<i>Plant It Will Eat</i>)	55
Gb. 25. “Selalu Berakhir Bahagia” (<i>Always Happy Ending</i>)	57
Gb. 26. “Membuat Sesuatu” (<i>Making Something</i>)	59
Gb. 27. “Siap Jadi Kaya” (<i>Ready to Be Rich</i>)	61
Gb. 28. “Diskriminasi” (<i>Discrimination</i>)	63
Gb. 29. “Mengimplementasikan Kedamaian” (<i>Implement Peace</i>)	65
Gb. 30. “Pesta Kostum” (<i>Costume Party</i>)	67
Gb. 31. “Menikmati Momen” (<i>Enjoyed moment</i>)	69
Gb. 32. “Terima Kasih Internet” (<i>Thank You Internet</i>)	71
Gb. 33. “Butuh Kesunyian” (<i>Need Silence</i>)	73
Gb. 34. “Berfikir Berlebihan” (<i>Overthinking</i>)	75
Gb. 35. “Saya Senang Sendiri” (<i>Im Happy Alone</i>)	77
Gb. 36. “Semua orang punya masalah” (<i>Everyone has a trouble</i>).....	79
Gb. 37. “Kesabaran” (<i>The Patience</i>).....	81
Gb. 38. “Tidak Nyata” (<i>Unreal</i>)	83
Gb. 39. “Seni Adalah Ketidakpastian” (<i>Art Is Uncertainty</i>)	84
Gb. 40. “Kiasan” (<i>Figuratively</i>)	85
Gb. 41. “Mungkin” (<i>Maybe</i>)	86

DAFTAR LAMPIRAN

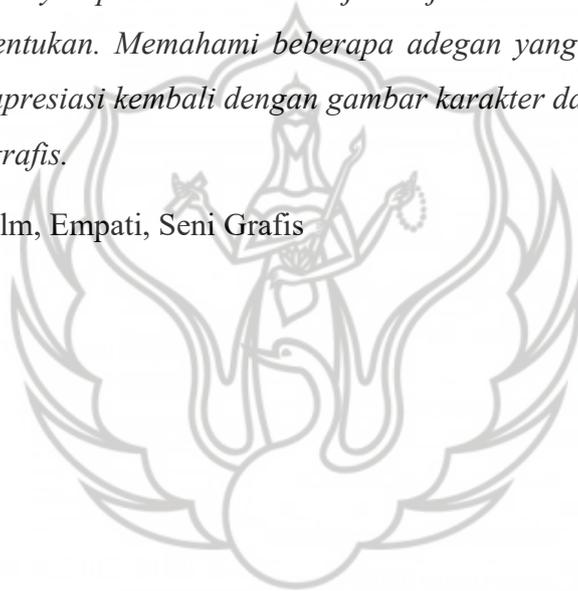
Foto dan Data Diri Mahasiswa.....	91
Foto Poster Pameran	95
Foto Situasi Pameran.....	96
Katalogus.....	98



ABSTRAK

Banyak metode pembelajaran yang terdapat pada dunia seni terhadap kehidupan, penekanan pada makna akan suatu hal yang dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda-beda. Film merupakan salah satu sarana dalam pembelajaran dan pemberitahuan informasi melalui seni. Untuk melihat kemungkinan tersebut diperlukan perasaan dan kepekaan dalam menonton film, kepekaan manusia terhadap kegembiraan atau kesedihan yang terbawa saat menonton film. Merasa masuk atau berada pada posisi pemeran dalam film menjadikan salah satu sudut pandang untuk merasakan apa yang menjadi topik cerita yang akan berdampak pada dunia nyata. Penggarapan film yang mana sama halnya dengan seni grafis harus melalui banyak proses untuk menuju imajinasi atau gambaran yang telah dibuat dan ditentukan. Memahami beberapa adegan yang menjadi ketertarikan untuk dapat diapresiasi kembali dengan gambar karakter dan dapat diaplikasikan ke dalam seni grafis.

Kata kunci: Film, Empati, Seni Grafis



ABSTRACT

Many learning methods are found in the world of art for life, emphasizing the meaning of things that can be seen from different points of view. Film is a means of learning and notifying information through art. To see this possibility, feeling and sensitivity are needed in watching movies, human sensitivity to joy or sadness carried away while watching a film. Feeling in or being in an actor position in the film makes it a point of view to feel what is the topic of a story that will have an impact on the real world. The making of films which is the same as graphic arts must go through many processes to get to the imagination or images that have been made and determined. Understand some scenes that become interesting to be able to be appreciated again with character images and can be applied to graphic arts.

Keywords: *Film, Empathy, Graphic Arts*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa kecil yang dilalui dalam lingkungan dengan mayoritas masyarakat putus sekolah dan dewasa menjadi preman, sewaktu kecil orang tua tidak ingin penulis bergaul lebih jauh dengan lingkungan seperti itu, hanya berteman sewajarnya saja, sebab dari itu sejak kecil disediakan VCD untuk ditonton di rumah dari pada banyak bermain di luar rumah. Pada waktu itu, kebiasaan menonton film dirasa menyenangkan dan menghibur. Kebiasaan menonton film menimbulkan imajinasi pada diri yang terinspirasi dari adegan dalam sebuah film. Kesenangan menonton film lebih terasa ketika teman-teman bisa diajak untuk menonton film bersama-sama.

Penulis pernah membuat film pendek bersama teman sewaktu SMA, ini merupakan salah satu cara pendekatan dengan film dalam bentuk yang berbeda. Dalam proses pembuatan film, ditemukan beberapa kesulitan, mulai dari kurangnya alat-alat dan juga susahny membangun kerja sama yang baik dengan sesama pemeran untuk mendapatkan adegan yang maksimal. Dari situ muncul pemahaman dibalik film yang bagus terdapat usaha yang tidak mudah untuk mencapainya, dibutuhkan kekompakan dan kerja sama yang baik untuk mewujudkan film yang bagus.

Sewaktu penulis masih duduk dibangku SMA pernah juga merasakan pengalaman menjadi penjaga warung internet (warnet) didekat sekolah. Selepas selesai aktifitas sekolah penulis menjaga warnet, disela waktu menjaga warnet itu ada kesempatan untuk membuka situs-situs internet sambil menunggu pelanggan selesai dan membayarkan uang selama mereka memakai internet. Situs internet yang selalu dibuka adalah indoxx1, karena situs ini merupakan berisi film-film yang pernah tayang dibioskop *box office*. Saat itu di kota Magelang tempat asal penulis tidak ada gedung bioskop sehingga internet merupakan salah satu sarana untuk menonton film.

Pengalaman tersebut melahirkan hubungan yang dekat dengan film hingga saat ini dan menimbulkan keinginan melihat sudut pandang yang berbeda dari

sebuah film. Film memang salah satu sarana hiburan seperti yang diungkapkan Bill Krohn: “*Rear Window, proves that movies are still the best entertainment*”¹.

Film tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga bisa sebagai media informasi dan edukasi karena unsur audio dan video yang ada membuat penyampaian informasi melalui film dapat dilakukan dengan cepat.

Film adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu sehingga menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Film pada hakikatnya merupakan penemuan baru dalam interaksi belajar mengajar yang mengkombenasikan dua macam indera pada saat yang sama.²

Terdapat banyak genre dalam film, yang mengangkat cerita fiksi maupun kisah nyata yang merupakan refleksi dari kehidupan sehari-hari. Film mengangkat realitas sosial yang ada disekitar manusia dengan sentuhan alur cerita yang menarik. Fungsi edukasi bisa berupa kritik sosial mengenai keadaan sekitar manusia. Dalam sebuah film juga terkandung muatan moral yang menjadi pembelajaran bagi penonton. Film bisa memberi pesan untuk penonton, entah dari karakter dan peran yang ada atau dari sebuah alur cerita yang dibangun. Namun terkadang tidak semua penonton merasakan muatan moral yang disampaikan pada sebuah film

Adegan pada sebuah film sering diterapkan kembali di kehidupan nyata oleh penulis, seperti yang sudah dijelaskan tadi. Sejak kecil melihat film kemudian setelah menonton adegan pada film sering melakukan apa yang dilihat pada film tersebut, seperti film “*Police Story*” (1985) yang diperankan oleh Jackie Chan. Dalam film itu Jackie Chan menjadi seorang polisi dan banyak aksi ekstrem yang dilakukanya seperti kungfu kemudian lari- lari dan meloncat dengan hebat. Hal itu kemudian dilakukan kembali oleh penulis dengan berimajinasi menjadi Jackie Chan, melakukan kungfu di dalam kamar seolah-olah guling dan bantal adalah musuhnya, itu salah satu contoh adegan film yang membuat masa kecil penulis berimajinasi seakan-akan menjadi aktor.

¹ Bill Krohn, *Masters of Cinema: Alfred Hitchcock*, (Paris: Cahires Du Cinema, 2007), p.59

² Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), p.102

Namun untuk saat ini penulis mengambil pembelajaran dari sebuah adegan atau cerita yang relevan untuk diterapkan di kehidupan nyata dan belajar mengenal budaya orang lain atau sikap dari beberapa aspek yang berbeda. Seperti pada film "*Captain Fantastic*" (2016) yang diproduksi oleh *Electric City Entertainment ShivHans Pictures* yang mengajarkan untuk belajar tidak hanya di dalam sekolah, banyak pembelajaran diluar sekolah dan bisa mengambil sesuatu yang positif untuk menerapkan atau mempraktikkan hal itu. Ada beberapa film yang menarik bukan karena plot atau adegan, namun karena kostum yang digunakan, seperti contohnya film "*The Wicker Man*" (1973) yang di produksi *British Lion Films* ini, dengan latar tempat suatu desa di pulau terpencil dan ada kebudayaan disana setiap tahun ada karnaval dan harus mencari satu orang untuk dijadikan tumbal sebagai persembahan rasa terimakasih untuk Tuhan yang telah melimpahkan hasil panen di desa tersebut. Ketertarikan dan inspirasi dari film tersebut adalah kostum yang digunakan ketika masyarakat di desa itu mengadakan perayaan karnaval, dengan kostum yang lucu dan unik di tahun 1973 itu. Film "*The Wicker Man*" menambah inspirasi penulis untuk menggambar karakter yang diinovasi dengan gaya-gaya pop.

Dengan latar tempat atau suasana yang dibangun dalam film sangat membantu atau menguatkan cerita yang diangkat pada film. Film berjudul "*Tangeriness*" (2013) yang diproduksi oleh *Samuel Goldwyn Films*, dibuat dengan latar tempat desa yang berada di tengah-tengah peperangan. Suasana pada film itu terasa sangat mencekam, sunyi dan sepi karena yang bertahan di desa itu hanya tinggal 3 orang saja, namun kemudian kesunyian pada latar tempat itu bisa menjadi suatu kehangatan ketika ada keromantisan antara kedua pihak yang berperang kemudian dirawat oleh kakek ivo (salah satu orang yang masih tinggal di desa di tengah konflik perang), dari saling menghina dan mengancam membunuh hingga menjadi saling perhatian dan berkorban. Suasana yang dibangun dalam film ini juga menjadi pembelajaran tentang kemanusiaan dan menimbulkan ketertarikan tersendiri untuk penulis mengapresiasi film ini dengan membuat karya berdasarkan film tersebut. Juga mengingatkan akan penulis pada tempat asal tinggalnya, yang mana tinggal di daerah kampung yang kehidupannya

cukup keras, karena banyaknya preman yang tumbuh di kampungnya, sehingga kata tawuran sudah bukan menjadi kata yang asing bagi penulis.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana pengalaman menonton film yang mampu mengasah empati untuk dijadikan ide penciptaan?
2. Bagaimana mewujudkan secara visual ide penciptaan pengalaman menonton film yang mampu mengasah empati dalam karya seni grafis?
3. Bagaimana konsep penyajian karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memberikan pengalaman menonton film yang dapat mengasah empati.
- b. Memvisualisasikan pengalaman menonton film dalam karya seni grafis.
- c. Menyajikan karya-karya seni grafis yang memiliki nilai estetis.

2. Manfaat

- a. Mendapat pengetahuan baru bagi penulis maupun masyarakat umum tentang film dari beberapa aspek yang terdapat pada film untuk dapat diterapkan pada kehidupan.
- b. Memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 penciptaan karya seni rupa, jurusan seni murni, minat utama seni grafis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- c. Karya dapat dijadikan bahan diskusi, baik dalam dunia seni rupa ataupun pencerahan tentang media baru untuk metode pembelajaran masyarakat.

D. Makna Judul

Penulis memilih judul **Apresiasi Pada Film Menumbuhkan Rasa Empati Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis** untuk mendeskripsikan praktek penciptaan dalam karya tugas akhir ini. Maka dapat diambil pengertian khusus dari kumpulan kata yang digunakan, sebagai berikut :

- Apresiasi** : Penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu³
- Pada** : Kata depan yang dipakai untuk menunjukkan posisi di atas atau di dalam hubungan atas atau di dalam hubungan dengan, searti dengan *di* (dipakai di depan kata benda, kata ganti orang, keterangan waktu) atau *ke*.⁴
- Film** : Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.⁵
- Menumbuhkan** : Menjadikan (menyebabkan) tumbuh⁶
- Rasa** : tanggapan hati terhadap sesuatu⁷
- Empati** : Keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain.⁸
- Sebagai** : Dari kata bagai, kata depan untuk menyatakan hal yang serupa, sama, semacam.⁹ Sebagai menjelaskan tentang sebuah kata atau makna penerapan atau selaku.
- Ide** : Rancangan yang tersusun didalam pikiran, gagasan, cita – cita.¹⁰
- Penciptaan** : Proses, cara, perbuatan menciptakan.¹¹

³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/apresiasi> (diakses penulis pada 17 Juni 2019, jam 19.53 WIB)

⁴ *Ibid*/entri/pada (diakses penulis pada 17 Juni 2019, jam 20.35 WIB)

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), p.48

⁶ *Loc.cit*/entri/menumbuhkan (diakses penulis pada 17 Juni 2019, jam 20.39 WIB)

⁷ *Loc.cit*/entri/rasa (diakses penulis pada 17 Juni 2019, jam 20.45 WIB)

⁸ *Loc.cit*/entri/empati (diakses penulis pada 20 November 2018, jam 22.48 WIB)

⁹ *Loc.cit*/entri/sebagai (diakses penulis pada 20 November 2018, jam 22.35 WIB)

¹⁰ *Loc.cit*/entri/ide (diakses penulis pada 11 April 2019, jam 21.57 WIB)

¹¹ *Loc.cit*/entri/penciptaan (diakses penulis pada 11 April 2019, jam 22.01 WIB)

Seni : *Man-made tools to cause psychological effects on other humans who see them.*¹²

Grafis : Berasal dari *graphein* “menulis” atau “menggambar” (Yun). Seni (cetak) grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan.¹³

Dari pengertian judul yang telah dijabarkan di tugas akhir ini merupakan pada upaya mengamati kepekaan rasa dari disiplin lain untuk di kelola dengan menggunakan penerapan karya seni grafis.



¹² Thomas Munro, *Evolution in the Arts* (Cleveland: The Cleveland Museum of Arts, 1963), p.25

¹³ Mike Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2012), p.162