

ARTISTIK TENGGORAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

ARTISTIK TENGGORAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



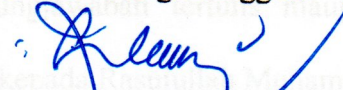
Agus Kurniawan
NIM: 1112243021

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

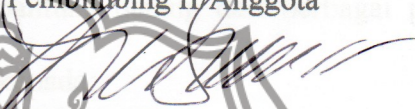
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

ARTISTIK TENGGORAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Agus Kurniawan, NIM 1112243021, 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 11 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


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

Pembimbing II/Anggota


Warsono, S. Sn, M.A
 NIP 19760509 200312 1 001

Cognate/Anggota


Drs. Syafruddin, M.Hum.
 NIP 19540802 198103 1 004

Ketua Jurusan/Program Studi/
 Ketua/Anggota


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

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastika, M. Des

NIP 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin.. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Seni dengan judul “ARTISTIK TENGGORAK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” baik pertanggungjawaban tertulis maupun karya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW. beserta seluruh keluarga, sahabat, juga pengikutnya hingga akhir zaman. Disaat menapaki proses tersebut bimbingan dan bantuan datang dari berbagai pihak, maka dari itu ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Ibuk Wiwiek sri wulandari, S.Sn, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan sekaligus dosen wali penulis yang selalu memberi arahan di dalam penulisan maupun proses penciptaan.
2. Bapak Warsono, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang memberi masukan pada tulisan dan visual karya.
3. Bapak Drs.Syafuruddin, M.Hum. selaku Cognate
4. Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
7. Segenap dosen dan karyawan Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
8. Kedua orang tua, Ayah (Alm) yang sudah tenang disurga dan mama yang selalu memberi do'a, dukungan dan juga Kepercayaan.
9. Saudara Kandung Penulis Fitria Yulestari, Saraswati, Muharyadi yang selalu memberi semangat,
10. Keluarga besar Penulis None, Tek Man (Alm), Buk Incik, Om Nas, Taci, Lina, Ica, Ipang, Bg Yan, Uda Andi.

11. Seluruh Keluarga Besar FORMMISI-YK, Riki, Ipan, Rio, Fahmi, Eka, Bg Ega, Jhoni, Ican, Andre, Ridho, Qalibi, Gun, Ary, Topik, Fandi, Kawan-kawan studio selatan (Fauzi, Alif, Kadafi, Ucok, Gori).
12. Keluarga Besar SAKATO ART COMMUNITY (SAC), Uda Erizal, Bg Faisal, Uda Rudi Hendriatno, Bg Hari Gita, Uda Bayu, Bg Dio, Uda Daddlan, Uda Gusmen, Uda Alfi, Uda Yunizar.
13. Seluruh Staf dan karyawan Perpustakaan ISI Yogyakarta.
14. Perpustakaan Bantul.
15. Perpustakaan Kota Yogyakarta.
16. Keluarga besar Kurang Turu (Seni Grafis 2011).
17. Pejuang TA 14 Semester.

Di dalam Tugas Akhir ini disadari masih terdapat banyak kekurangan baik materi tulisan maupun karya yang dipresentasikan, oleh karenanya saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 11, July, 2018

Agus Kurniawan

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke -1	i
Halaman Judul ke -2	ii
Halaman Pengesahan	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	viii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Penegasan Judul	6
BAB II. KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	16
C. Konsep Penyajian	20
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	24
A. Alat	24
B. Bahan	27
C. Teknik	29
D. Tahapan-tahapan Perwujudan	30
BAB IV. TINJAUAN KARYA	40
BAB V. PENUTUP	62
DAFTAR PUSTAKA	64

LAMPIRAN	65
A. Biodata Mahasiswa	66
B. Foto Poster Pameran	70
C. Foto Display Pameran Tugas Akhir	71
D. Foto Suasana Pameran Tugas Akhir	72
E. Katalog	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan

Gb. 1. Logo Band Iron Maiden	3
Gb. 2. Logo Harley Davidson	3
Gb. 3. Agus Suwage Beautiful Dead #2	21
Gb. 4. Damien Hierst, For The Love Of God	22
Gb. 5. Jumaldi Alfi, Renewal, v.....	23

Gambar Tahapan Pembentukan

Gb. 6. Alat-alat yang digunakan dalam proses cetak saring	26
Gb. 7. Bahan yang digunakan dalam proses cetak saring	28
Gb. 8. Meletakkan gambar pada meja penyinaran	30
Gb. 9. Pengolesan bahan emulsion pada screen	31
Gb. 10. Mengeringkan screen dengan hairdryer	31
Gb. 11. Meletakkan screen yang siap di meja penyinaran	32
Gb. 12. Memulai pemindahan gambar dengan penyinaran	32
Gb. 13. Pembilasan setelah selesai penyinaran	33
Gb. 14. Proses penyemprotan screen	33
Gb. 15. Proses mencetak warna pertama	34
Gb. 16. Mengepaskan klise untuk cetakan warna kedua	35
Gb. 17. Proses mencetak warna kedua	36
Gb. 18. Proses mencetak warna ketiga dan keempat	37
Gb. 19. Proses warna terakhir	38
Gb. 20. Proses pengeringan karya yang telah siap dicetak	38
Gb. 21. Hasil akhir karya yang sudah dicetak dan siap dipajang	39

Gambar Karya

Gb. 22. Agus Kurniawan, Precious In The Eyes Of God	
Silkscreen On Paper, 60 x 60 cm, 2015.	41
Gb. 23. Agus Kurniawan, DAMN	
CMYK Print On Acrylite, 40 x 70 cm, 2015	42
Gb. 24. Agus Kurniawan, Splash	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	43
Gb. 25. Agus Kurniawan, Splash #2	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	44
Gb. 26. Agus Kurniawan, Time And Space	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	45
Gb. 27. Agus Kurniawan, Thoughts And Speech	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	46
Gb. 28. Agus Kurniawan, Bermuka Dua	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	47
Gb. 29. Agus Kurniawan, The Inhabitants Of The World	
CMYK Print On Acrylite, 120 x 70 cm, 2017	48
Gb. 30. Agus Kurniawan, Loss Of Identity	
CMYK Print On Acrylite, 100 x100 cm, 2017	49
Gb. 31. Agus Kurniawan Exhausted	
CMYK Print On Acrylite, 30 x 42 cm, 2017	50
Gb. 32. Agus Kurniawan, Exhausted #2	
CMYK Print On Acrylite, 30 x 42 cm, 2017	51
Gb. 33. Agus Kurniawan, Exhausted #3	
CMYK Print On Acrylite, 30 x 42 cm, 2017	52

Gb. 34. Agus Kurniawan, Exhausted #4	
CMYK Print On Arylite, 30 x 42 cm, 2017	53
Gb. 35. Agus Kurniawan, Skul, Snake, roses	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	54
Gb. 36. Agus Kurniawan, Sir	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	55
Gb. 37. Agus Kurniawan, Diversity	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	56
Gb. 38. Agus Kurniawan, K.O boy	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	57
Gb. 39. Agus Kurniawan, Begal	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	58
Gb. 40. Agus Kurniawan, War	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	59
Gb. 41. Agus Kurniawan, Benar, Salah	
Silkscreen On Paper, 35 x 26 cm, 2018	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Biodata Mahasiswa	66
Lampiran 2.	Foto Poster Pameran	70
Lampiran 3.	Foto Display Pameran Tugas Akhir	70
Lampiran 4.	Foto Suasana Pameran Tugas Akhir	71
Lampiran 5.	Katalog	72



ABSTRAK

Penggunaan tengkorak sebagai objek tunggal dalam karya tugas akhir ini merupakan sebuah usaha untuk menegaskan bahwa manusia adalah pemegang kontrol terhadap lingkungan dan manusia itu sendiri (masyarakat). Visualisasi tengkorak yang memaknai manusia bertujuan untuk mencapai esensi bahwa perbedaan bentuk wajah, warna kulit dan jenis kelamin yang dibalut oleh daging sejatinya akan kembali kepada bentuk tengkorak yang relatif sama, sementara manusia pada saat sekarang ini dibedakan berdasarkan kekayaan, status sosial, warna kulit, hingga silsilah keturunan yang berpengaruh terhadap kesejahteraan yang tidak merata dan jurang kesenjangan yang jauh antara yang kaya dan miskin.

Ide mengolah artistik tengkorak dalam karya tugas akhir ini berawal dari pengalaman pribadi terhadap simbol tengkorak yang mengiringi perjalanan hidup melalui musik, film, pakaian dan aksesoris sehingga lambang dan simbol tengkorak begitu melekat dalam setiap aktivitas berkesenian yang dijalani. Secara makna pun, tengkorak merupakan perwujudan makna atas kehidupan, tentang kehidupan maupun kematian.

Karya Tugas Akhir ini di bentuk dengan unsur warna, garis, tekstur dan teks. Warna-warna pada karya Tugas Akhir didominasi oleh warna-warna cerah, hal ini untuk merekonstruksi citra tengkorak dari hal yang menyeramkan ke hal yang kekinian. Penggunaan garis berupa outline berfungsi untuk menegaskan objek, sehingga objek langsung menjadi *point of interest* saat karya di amati. Unsur tekstur semu dalam pembentukan objek

tengkorak berfungsi untuk merefleksikan tengkorak dalam keadaan sebenarnya yang rapuh dan kasar. Sedangkan penggunaan teks adalah sebagai jembatan untuk memperkuat gagasan atas visual yang penulis hadirkan, sehingga audiens mengerti akan maksud makna objek yang di tonjolkan.

Karya-karya tugas akhir ini pada dasarnya dibuat menggunakan teknik sablon konvensional dengan media kertas dan dikombinasikan dengan *digital printing* dengan media akrilik sehingga beberapa karya bersifat eksploratif selain karya-karya konvensional. Pemilihan akrilik sebagai media dikarenakan sifat transparan dari akrilik tersebut yang mampu menyerap dan merefleksikan cahaya sehingga memberikan efek bayangan yang memungkinkan melihat karya dalam berbagai sudut pandang. Pengkombinasian teknik ini bertujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan baru untuk mengolah artistik tengkorak dalam karya seni grafis, khususnya teknik cetak saring (sablon).

Kata Kunci : Tengkorak, Manusia, Artistik, Seni Grafis.

ABSTRACT

The use of the skull as a single object in this final work is an attempt to assert that man is the controller of the environment and man himself (society). The visualization of skulls that define humans aims to achieve the essence that differences in face shape, skin color and sex wrapped in flesh will actually return to the relatively similar shape of the skull, while humans at present are distinguished by wealth, social status, skin color, up to genealogies that influence unequal prosperity and distant gaps between rich and poor.

The idea of artistic processing of the skull in this final project begins with personal experience of the skull symbol that accompanies life's journey through music, film, clothing and accessories so that the symbol and symbol of the skull are so attached to every artistic activity undertaken. In any sense, the skull is a manifestation of the meaning of life, about life and death.

This Final Project is in shape with color, line, texture and text elements. The colors in the Final work are dominated by bright colors, this is to reconstruct the image of the skull from the scary thing to the present. The use of the outline line serves to assert the object, so the object directly into the point of interest when the work is observed. The element of pseudo-texture in the formation of a skull object serves to reflect the skull in its precarious and brittle state. While the use of text is as a bridge to reinforce the idea of the visual that the author presents, so that the audience understands the meaning of the meaning of the object in bulk.

The works of this final task are basically made using conventional screen printing techniques with paper media and combined with digital printing with acrylic media so that some works are explorative in addition to conventional works. The selection of acrylic as a medium due to the transparent nature of the acrylic that is able to absorb and reflect light so as to provide a shadow effect that allows viewing the work in various angles of view. The combination of these

techniques aims to explore new possibilities to cultivate artistic skulls in graphic art, especially screen printing techniques.

Keywords: Skull, Human, Artistic, Graphic Art.



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi media seperti televisi, film dan musik setelah runtuhnya orde baru mengalihkan fungsi media yang sebelumnya sebagai kepentingan kekuasaan (politik) kepentingan-kepentingan lain diantaranya bisnis¹. Berakhirnya pemerintahan Soeharto pada tahun 1998 menandakan era Peralihan fungsi media dan membuat stasiun televisi swasta seperti RCTI dan stasiun televisi lainnya bisa menyajikan tayangan lebih kompleks serta bebas dari otoritas pemerintah.

Hal ini pun memberi akses kepada masyarakat Indonesia untuk bisa menikmati musik serta film-film dari luar negeri seperti Band Metallica dan Iron Maiden yang sedang menjadi trend pada masa tersebut. Fenomena ini pun membawa simbol serta ikon yang kekinian seperti tengkorak kedalam kehidupan masyarakat khususnya anak muda, sehingga muncul produk-produk bertemakan tengkorak yang menjadi simbol identitas publik figur maupun kelompok terkenal pada masa itu seperti kaos, aksesoris, dan lain-lain. Hal ini pun mempengaruhi penulis mengikuti perkembangan trend pada masa tersebut seperti mengoleksikaos tengkorak dan menggambar tengkorak sehingga memorial akan tengkorak begitu melekat dan melandasi cara berkarya penulis seperti saat sekarang ini.

Penggunaan tengkorak sebagai simbol visual secara umum bermakna kontradiktif antara lambang kematian, religiusitas ataupun sebuah ungkapan keberanian yang telah digunakan semenjak manusia masih melukis didalam gua. hingga saat ini. secara personal simbol tengkorak mengacu pada penegasan identitas, sifat-sifat, dan budaya tertentu.

¹ SK Ishadi, *Media dan Kekuasaan*, Jakarta, Penerbit Buku Kompas. 2014 p. Xi

Dalam masyarakat Budha, tengkorak melambangkan kematian maupun kebangkitan². Budha sebagai salah satu agama tertua di bumi telah menempatkan tengkorak kedalam kajian filosofis tentang kehidupan dan kematian. Tengkorak dalam beberapa agama dilambangkan sebagai simbol setan dan keburukan. Tengkorak juga digunakan sebagai lambang kematian dan keberanian seperti pada lambang tengkorak di kapal-kapal bajak laut dimana lambang tengkorak berfungsi sebagai sebuah tanda peringatan dan klaim identitas untuk musuh. Pada zaman sekarang penggunaan lambang tengkorak tidak lagi terikat pada unsur-unsur religiusitas, setan dan kematian semata, tengkorak pada masa sekarang bisa saja menjadi lambang grup motor, band, hingga produk-produk komersial.

Tengkorak manusia adalah sebuah kerangka kepala yang menopang organ-organ penting di dalamnya seperti telinga, mata, hidung, mulut, dan otak. Semua organ di dalam tengkorak berfungsi sebagai indra yang menangkap suara, visual, bau dan rasa serta pusat segala aktivitas dari tubuh yang dimotori oleh otak. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan, tengkorak juga berfungsi untuk menganalisis identitas manusia dari bentuk wajah, tempat asal, jenis kelamin, hingga zaman manusia itu hidup. Pentingnya tengkorak sebagai bagian dari tubuh tidak hanya sebagai fungsi melainkan juga dalam ranah esensi yang berkaitan tentang kehidupan, Tuhan dan alam semesta itu sendiri.

Manusia menurut *Ernest Cassirer* adalah makhluk yang memiliki *substratum simbolis* dalam benaknya hingga mampu memberikan jarak antara rangsangan dan tanggapan, refleksi tersebut melahirkan apa yang disebut sistem-sistem simbolis, seperti ilmu pengetahuan, seni, religi dan bahasa³. Kecenderungan manusia mewakili sesuatu dan keadaan melalui simbol membawa simbol dalam tingkatan yang lebih tinggi dalam pemaknaannya. Perkembangan penggunaan simbol perlahan masuk dalam ranah yang lebih intim dan religius dalam kehidupan manusia itu sendiri, seperti simbol agama, Tuhan ataupun setan yang bersifat sensitif dalam masyarakat karena menyangkut tentang kepercayaan

²B David Gray, *Skull Imagery and Skull Magic in the Yoginī Tantras*, 2006, p. 1

³ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta. Kencana, 2009 p. 11

dan tuhan. Sifat-sifat simbol seperti ini melahirkan akar dari sikap fasis, rasis, bahkan perang dalam kehidupan manusia. Hal ini bisa dilihat dalam pemaknaan simbol tengkorak yang kerap digunakan sebagai hal yang melambangkan kematian, ungkapan visual terhadap setan, hingga sebagai lambang keberanian. Dalam masa sekarang, simbol tengkorak pun mengalami pengalihan makna yang divisualkan melalui warna dan deformasi bentuk yang lebih kekinian. Seringkali tengkorak divisualkan dengan warna-warna cerah dengan bentuk-bentuk yang lucu dan jauh dari kesan religi ataupun setan. Transformasi bentuk dan makna dari tengkorak menandakan pergeseran budaya yang terjadi pada masyarakat dunia yang lebih terbuka dan kompleks. Maka tidak heran jika saat ini tengkorak bisa saja menjadi simbol dari grup band, grup motor, grup olahraga dan kelompok-kelompok lainnya yang tidak ada hubungannya dengan religiusitas seperti zaman-zaman sebelumnya.



Gambar 1

Logo Band Iron Maiden



Gambar 2

Harley Davidson Logo

Sumber : <https://ironmaiden.com/> Sumber : <https://www.harley-davidson.com/>

Melalui pembahasan di atas, mengacu kepada peralihan simbol tengkorak dari dulu hingga kini maka hal tersebut tidak bisa di lepaskan dari unsur estetik dan artistiknya. Unsur ini pun merubah cara penggunaan fungsi tengkorak di dalam kehidupan, sehingga penggunaan tengkorak bisa diterapkan dalam berbagai hal termasuk dalam bidang kesenian khususnya seni grafis.

Kata estetik diserap dari kata *aesthetics* (Inggris) yang berasal dari kata *aisthanomai* (Yunani) yang berarti “hal yang ditangkap lewat inderawi dan

bermuara pada perasaan”⁴. Pada dasarnya estetik adalah hal yang berhubungan tentang keindahan. Penalaran manusia dalam menangkap objek maupun peristiwa berkembang dalam proses penyajian berupa produk kesenian seperti seni rupa dan musik. Sejarah manusia sendiri tidak lepas dari pola mengekspresikan sesuatu, seperti manusia-manusia purba yang melukis dinding hingga para seniman-seniman kontemporer saat ini. Proses ekspresi ini berfungsi sebagai penanda zaman, informasi serta media komunikasi yang dikemas secara indah dan melahirkan sesuatu kompleks yang disebut “seni”.

Menurut Bahari, salah satu kebutuhan manusia yang tergolong dalam kebutuhan integratif adalah menikmati keindahan, mengapresiasi, dan mengungkapkan perasaan keindahan. Kebutuhan ini muncul disebabkan adanya sifat dasar manusia yang ingin mengungkapkan jati diri⁵. Pengungkapan jati diri sebagai landasan identitas melahirkan media ekspresi yang variatif dalam perkembangannya. Hal ini dapat kita amati dalam banyaknya genre musik yang muncul, atau bentuk-bentuk visual baru yang lahir di setiap zamannya. Kebutuhan manusia terhadap estetik sama halnya dengan kebutuhan primer dan sekunder namun dilakukan melalui jalur kebudayaan.

Artistik berarti indah atau berhubungan dengan penampilan wujud yang indah⁶. Artistik secara proses adalah hasil dari aktivitas estetik yang berhasil diungkapkan. Penggunaan Tengkorak sebagai subjek matter dalam karya tugas akhir ini tidak lain adalah hasil dari proses pengamatan bentuk dan makna yang menghasilkan eksplorasi dalam proses menciptakannya menjadi hal yang indah secara visual.

Keindahan tengkorak yang coba dihadirkan mencoba untuk menyamakan batas antara pemaknaan simbol tengkorak *mainstream* dengan variatif makna-makna lain yang direfleksikan melalui pengalaman penikmat karya seni itu sendiri. Estetika dan sistem simbol memberi pedoman bagi penikmat atau pemakai seni untuk menyerap karya seni tersebut, yang berdasarkan pengalaman mereka

⁴ Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Yogyakarta. Dicti Artlab & Djagad Art House, 2012, p. 124

⁵ Nooryan Bahari, *Kritik Seni*, Yogyakarta. Pustaka Pelajar, 2008, p. 45

⁶ Op. Cit, Mikke Susanto, p. 37

dapat melakukan apresiasi dengan menyerap karya seni untuk menumbuhkan kesan-kesan atau pengalaman estetik tertentu⁷.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis beranggapan akan muncul banyak hal menarik dari eksplorasi artistik terhadap tengkorak. Simbol tengkorak tidak lepas dari perjalanan umat manusia itu sendiri, simbol ini berkembang di setiap zaman yang berbeda dan dari banyak kebudayaan yang berbeda pula. Luasnya pemaknaan atas sudut pandang simbol tengkorak mulai dari sisi marginalitas hingga religiusitas menjadikan tengkorak sebagai ungkapan propaganda dalam fungsi maupun bentuk.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

- a. Apa yang dimaksud dengan eksplorasi artistik tengkorak ?
- b. Makna simbolis apa yang tersirat dalam artistik tengkorak ?
- c. Ungkapan artistik seperti apa yang di hasilkan melalui pemaknaan simbol tengkorak pada karya seni grafis ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

Karya tugas akhir ini memiliki tujuan utama yaitu :

- a. Menjelaskan maksud eksplorasi artistik tengkorak.
- b. Menjelaskan makna simbolis yang tersirat pada artistik tengkorak.
- c. Memvisualkan artistik tengkorak melalui pemaknaan simbol

2. Manfaat

- a. Bagi diri penulis, bermanfaat untuk memahami, menghayati dan menambah wawasan atas berbagai hal yang berkaitan dengan artistik tengkorak

⁷ Op. Cit, Nooryan Bahari, p. 47

- b. Merupakan tanggung jawab untuk menyampaikan wacana agar dapat mengingatkan dan membuka pandangan tentang alternatif artistik dari visualisasi tengkorak
- c. Menambah wawasan dan menimbulkan kesadaran diri pada perkembangan visualisasi artistik
- d. Dapat menjadi bahan observasi penelitian bagi lembaga yang berorientasi pada masalah studi artistik dan kebudayaan, yaitu tentang bagaimana sudut pandang seni rupa memandang tengkorak dalam kajian artistik

D. MAKNA

Artistik menurut MikkeSusanto dalam buku *Diksi Rupa* adalah indah atau berhubungan dengan penampilan dan wujud yang indah⁸ sementara estetik memiliki arti indah, mengenai keindahan, tentang apresiasi keindahan⁹. Dalam kamus besar bahasa Indonesia artistik sendiri di artikan mempunyai nilai seni ; bersifat seni, mempunyai bakat dalam kesenian; mempunyai rasa seni¹⁰ sedangkan estetik memiliki arti estetis yaitu mengenai keindahan; menyangkut apresiasi keindahan (alam, seni, dan sastra)¹¹. Dari pemaknaan kata tersebut artistik dapat dimaknai sebagai sifat dan tindakan dari dalam diri manusia yang di identifikasi melalui penampilan ataupun wujud dari maupun hal-hal yang diciptakan oleh manusia sementara estetik adalah cara manusia melihat dan menilai keindahan itu sendiri.

Tengkorak adalah struktur tulang pada binatang yang merupakan rangka kepala. Tengkorak menunjang struktur wajah dan melindungi kepala dari luka¹². Manusia sendiri adalah sebuah spesies primata dari golongan mamalia yang

⁸ Mikke Susanto, *Diksi Rupa*, Yogyakarta. Dicti Artlab & Djagad Art House, 2012, p. 37

⁹ Ibid, p. 124

¹⁰ Kbbi.web.id/artistik

¹¹ <https://kbbi.web.id/estetis>

¹² David Polly, *Introduction to the Skull*, Department of Geological Sciences | Indiana University : Reading Benton Chapter 5, Th. 2011, p. 5

di lengkapi otak berkemampuan tinggi serta memiliki konsep jiwa yang bervariasi hal ini menjadi pembeda antara manusia dan binatang. Namun, secara fungsional tengkorak manusia dan binatang memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama melindungi kepala. Tengkorak kerap kali digunakan dalam pemakaian simbol dan lambang dalam kehidupan manusia. penggunaan simbol dan lambang tengkorak inipun memiliki multi makna tergantung budaya dan zaman yang berbeda

Eksplorasi terhadap visual tengkorak sendiri berupa pemakaian warna, teks dan bentuk dari tengkorak itu sendiri yang diharapkan mampu merubah persepsi orang lain dalam memahami tengkorak. Dalam teknis penciptaannya pun dilakukan eksplorasi berupa kombinasi dua teknik cetak yaitu teknik cetak digital dan manual guna memberikan kemungkinan-kemungkinan lain dalam menghasilkan keindahan dan cara orang mengamati karya.

Setelah dikemukakan sejumlah pengertian, dapat disimpulkan bahwa artistik tengkorak adalah sebuah proses penciptaan visual yang indah melalui pemaknaan tengkorak. Sedangkan ruang lingkupnya, berupa bentuk kebiasaan baik itu berupa sistem sosial, produksi kebudayaan, dan perilaku yang dipengaruhi oleh simbol tengkorak. Sedangkan hasil dari pemaknaan tengkorak baik secara simbol, bentuk dan jenis merupakan subjek yang mendominasi.