

**KEBAHAGIAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Brilliant Aby Distralingga

NIM 1612665021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**KEBAHAGIAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI
GRAFIS**



Brilliant Aby Distralingga

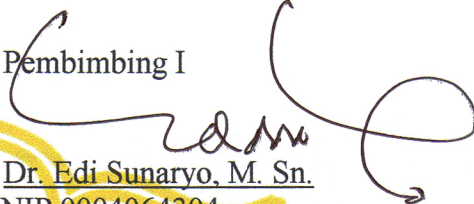
NIM 1612665021

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
2021

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

KEBAHAGIAAN diajukan oleh Brillian Aby Distralingga, NIM 1612665071, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I


Dr. Edi Sunaryo, M. Sn.
NIP 0004064304


Pembimbing II


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

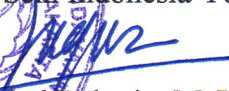
Cognate/Anggota


Drs. Hartono, M. Sn
NIP 19591108 198601 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum
NIP 19590802 198803 2 002



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Brillian Aby Distralingga
NIM : 1612665021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Universitas : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Judul Penciptaan : KEBAHAGIAAN SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS

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

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidak sesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan atau keserjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di Institusi ini.

Yogyakarta, 20 Januari 2021




Brillian Aby Distralingga

KATA PENGANTAR

Dengan segala keikhlasan, ketulusan, dan kerendahan hati, penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Kebahagiaan sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis dengan baik dan lancar tanpa halangan yang berarti. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Sarjana Strata 1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari keberhasilan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menghaturkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

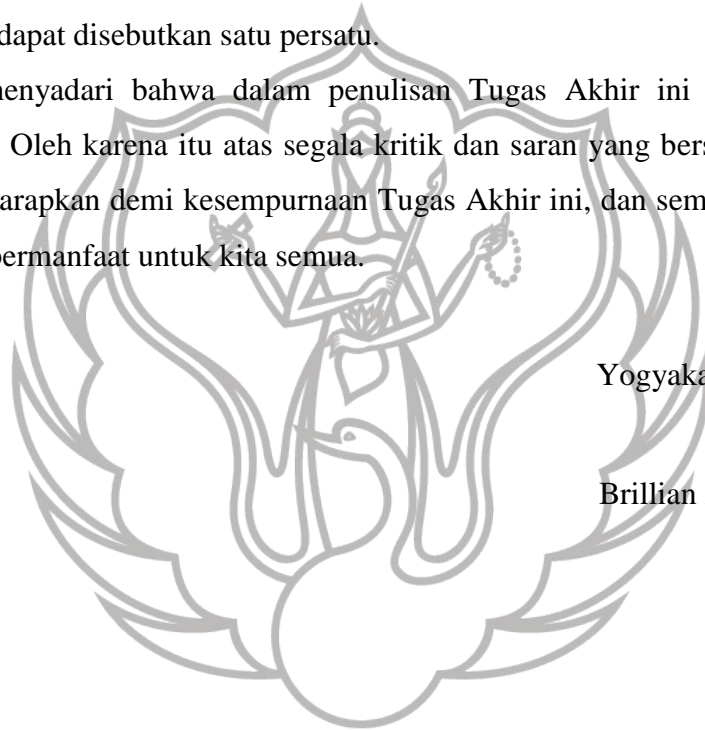
1. Dr. Edi Sunaryo, M. Sn selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
2. Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Drs. Eko Sunarto, M. Sn selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa kuliah.
4. Drs. Hartono, M. Sn, selaku cognate.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek.
9. Seluruh staff Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibu (Wisniyati), Ayah (Sukardi), Adik (Deflin) yang tak hentinya memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat.

11. Ananda Lestania K yang dengan sabar turut mendampingi di setiap langkah serta menjadi pemacu pengerjaan Tugas Akhir.
12. Sahabat-sahabatku Arif Wisnu, Gaia gaya, Ribus, Adelucky, Imam, Rais, Revano, Tosa, Koko, Pepep, Aldi Wicaksono, Tadeus, Anggarahasta yang selalu ada serta turut membantu dalam kelancaran Tugas Akhir.
13. Keluarga, sahabat, seluruh mahasiswa/i ISI Yogyakarta, dan teman-teman seperjuangan Seni Murni angkatan 2016.
14. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini, dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, Januari 2021

Brilliant Aby Distralingga



DAFTAR ISI

Halaman Judul ke 1
Halaman Judul ke 2	i
Halaman Pengesahan	ii
Surat Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	2
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	2
D. Makna Judul	3
BAB II. KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan	13
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	21
A. Alat	21
B. Bahan	27
C. Teknik	30
D. Tahapan Pembentukan	30
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	44
BAB V. PENUTUP	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	89
A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa
B. Poster Pameran
C. Foto Situasi Display Karya Pameran
D. Foto Situasi Pameran
E. Katalogus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya Edgard Tygat yang berjudul Caraousel (1919)	20
Gambar 3.1 Pisau cukil	21
Gambar 3.2 Pisau cukil bentuk V	22
Gambar 3.3 Pisau cukil bentuk u	23
Gambar 3.4 Pisau cukil bentuk U	23
Gambar 3.5 Pisau cukil bentuk trapesium	24
Gambar 3.6 Pisau cukil bentuk persegi panjang	25
Gambar 3.7 Roll karet	25
Gambar 3.8 Proses meratakan tinta cetak pada leramil	26
Gambar 3.9 Proses membersihkan keramik pada tinta cetak	27
Gambar 3.10 <i>Hardboard</i>	28
Gambar 3.11 Tinta cetak	28
Gambar 3.12 Kertas asturo	29
Gambar 3.13 Bensin	30
Gambar 3.14 <i>Hardboard</i> yang telah disketsa dengan menggunakan pensil ..	31
Gambar 3.15 Proses sketsa yang dilapisi dengan spidol marker	31
Gambar 3.16 Proses mencukil sketsa pada <i>hardboard</i>	32
Gambar 3.17 Proses meratakan tinta cetak menggunakan roll karet	34
Gambar 3.18 Proses mencetak menggunakan sendok	34
Gambar 3.19 Proses menginjak-injak cetakan	35
Gambar 3.20 Hasil akhir karya seni grafis teknik <i>woodcut</i>	35
Gambar 3.21 Proses meratakan tinta cetak menggunakan roll	36
Gambar 3.22 Hasil cetakan warna pertama	37
Gambar 3.23 Proses mencetak warna kedua	38
Gambar 3.24 Proses meratakan tinta cetak ke <i>hardboard</i> menggunakan roll	39
Gambar 3.25 Hasil cetakan warna kedua	40
Gambar 3.26 Proses mencukil warna ketiga	40
Gambar 3.27 Hasil cetakan warna ketiga	41
Gambar 3.28 Hasil cetakan warna keempat	42
Gambar 3.29 Pigura kayu	43
Gambar 3.30 Rencana <i>display</i> konvensional	43
Gambar 4.1 Brillian Aby, <i>Kasih sayang</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	44
Gambar 4.2 Brillian Aby, <i>Mainan baru</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	46
Gambar 4.3 Brillian Aby, <i>Main kelereng</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	48
Gambar 4.4 Brillian Aby, <i>Layang-layang</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	50
Gambar 4.5 Brillian Aby, <i>Sepak bola</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	52

Gambar 4.6 Brillian Aby, <i>Bersepeda</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	54
Gambar 4.7 Brillian Aby, <i>Petak umpet</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	56
Gambar 4.8 Brillian Aby, <i>Jam kosong</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	59
Gambar 4.9 Brillian Aby, <i>Skullah</i> , 2019, <i>Woodcut on paper</i> , 60cmx60cm ...	61
Gambar 4.10 Brillian Aby, <i>Miras</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm....	63
Gambar 4.11 Brillian Aby, <i>Main kelereng</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	65
Gambar 4.12 Brillian Aby, <i>Kebiasaan buruk</i> , 2019, <i>Woodcut on paper</i> , 60cmx60cm	67
Gambar 4.13 Brillian Aby, <i>Jalan-jalan</i> , 2019, <i>Woodcut on paper</i> , 40cmx40cm.....	69
Gambar 4.14 Brillian Aby, <i>Kenalan</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	71
Gambar 4.15 Brillian Aby, <i>Waktu bersamanya</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	73
Gambar 4.16 Brillian Aby, <i>Hidup baru</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	75
Gambar 4.17 Brillian Aby, <i>Denganmu</i> , 2019, <i>Woodcut on paper</i> , 40cmx40cm.....	77
Gambar 4.18 Brillian Aby, <i>Kehangatan</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	79
Gambar 4.19 Brillian Aby, <i>Menua</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm.....	81
Gambar 4.20 Brillian Aby, <i>Kebahagiaan yang kekal</i> , 2020, <i>Woodcut on paper</i> , 50cmx50cm	83

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Foto dan Data Diri Mahasiswa
- LAMPIRAN 2 : Poster Pameran
- LAMPIRAN 3 : Foto Situasi Pameran
- LAMPIRAN 4 : Foto Situasi Display Karya
- LAMPIRAN 5 : Katalogus



ABSTRAK

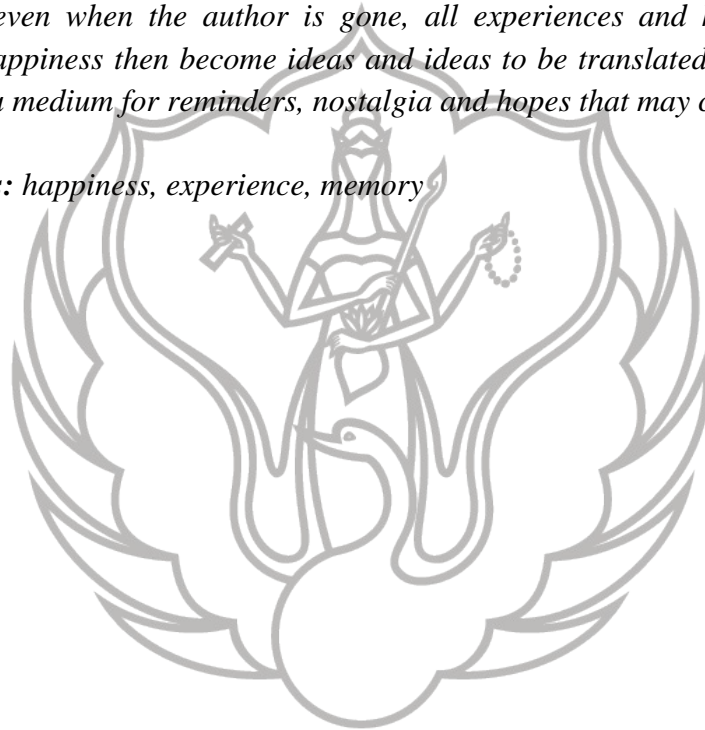
Pengertian umum kebahagiaan adalah keadaan pikiran saat merasakan sesuatu yang menyenangkan dalam hidup baik lahir maupun batin, namun tidak dapat dipungkiri bahwa kebahagiaan menurut tiap orang berbeda. Ada beberapa orang yang bahagia ketika merasakan cinta, ada juga yang merasakan kebahagiaan ketika mendapatkan uang. Penulis juga memiliki beragam kebahagiaan yang dirasakan mulai dari masa kecilnya sampai dewasa saat ini. Masih banyak lagi kebahagiaan yang akan dirasakan oleh penulis ketika akan menikah nanti, berlanjut memiliki anak dan memiliki keluarga besar dengan penulis yang telah menua. Harapan penulis kebahagiaannya akan terus tersambung dan berlanjut bahkan ketika penulis telah tiada, semua pengalaman serta harapan tentang kebahagiaan penulis ini kemudian menjadi ide dan gagasan untuk diwujudkan ke dalam karya seni grafis sebagai media pengingat, nostalgia dan harapan yang semoga menjadi kenyataan.

Kata kunci: *kebahagiaan, pengalaman, memori*

ABSTRACT

The general definition of happiness is a state of mind when you feel something pleasant in life both physically and mentally, but it cannot be denied that happiness according to each person is different. There are some people who are happy when they feel love, there are also those who feel happiness when they get money. The author also has a variety of happiness that he feels from his childhood to adulthood today. There is much more happiness that the author will feel when he gets married, continues to have children and has a large family with an aging writer. The writer's hope that his happiness will continue to be connected and continue even when the author is gone, all experiences and hopes about this writer's happiness then become ideas and ideas to be translated into graphic art works as a medium for reminders, nostalgia and hopes that may come true.

Key words: *happiness, experience, memory*



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bahagia atau kebahagiaan itu selalu didambakan atau dicari oleh setiap insan. Pada zaman modern ini kebahagiaan itu masih tetap dicari. Berbagai kontradiksi tampak dalam kenyataan sehari-hari. Kebahagiaan sebagai emosi positif di kehidupan masa remaja memiliki dampak yang beragam.

Seperti yang diungkapkan Seligman bahwa emosi yang positif membantu memperluas sumber-sumber intelektual, fisik, dan sosial yang dimiliki. Kebahagiaan masa remaja dalam mengelola kemampuan diri dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Selain itu kebahagiaan masa remaja dalam upaya mencapai kepribadian yang sehat untuk mendukung pemenuhan tugas perkembangannya. Kebahagiaan sangat mempengaruhi perkembangan seseorang, khususnya pada aspek pribadi dan sosialnya. Kebahagiaan membantu terbentuknya kepribadian yang sehat serta kehidupan sosial yang baik.¹

Kebahagiaan sebenarnya sangat luas, namun yang dimaksudkan disini adalah kebahagiaan yang pernah dan telah dirasakan maupun kebahagiaan yang masih dalam angan-angan pikiran. Alasan mengapa diambilnya tema ini karena kebahagiaan sebenarnya setiap hari telah banyak dirasakan dan selalu melekat pada kehidupan sehari-hari, jadi dengan angan-angan ini dirasa akan sangat membantu dalam pengerjaan karya ini.

Kebahagiaan yang pertama kali dirasakan adalah ketika penulis masih berumur sekitar lima tahun. Kebahagiaan terasa juga ketika bermain bersama teman-teman masa kecil, banyak sekali kenangan yang membahagiakan. Setelah beranjak remaja adalah saat penulis mulai mencari jati diri, mulai dari nongkrong di malam hari bersama teman-

¹ Martin Seligman E.P, *Authentic Happiness*, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2005), hal. 15

teman sekolah SMP. Saat penulis di Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) Yogyakarta penulis mendapatkan pengalaman yang tidak terlupakan, mulai dari sering bolos sekolah karena terlambat masuk pelajaran.

Kenakalan remaja yang lain adalah ketika penulis mulai mengenal rokok dan alkohol. Ketika membicarakan tentang masa remaja pasti tidak jauh dengan percintaan, masih ada kebahagiaan yang akan menimpa kehidupan dikedepannya walaupun masih dalam pikiran namun hal ini pasti akan menimbulkan rasa bahagia, yaitu pernikahan dan membina keluarga sampai memiliki anak cucu. Semua hal itulah yang direncanakan akan menjadi sub tema dalam pengerjaan karya ini, berbagai macam aspek kebahagiaan dalam hidup akan dimasukkan kedalamnya.

Berdasarkan pengalaman-pengalaman di atas yaitu tentang kebahagiaan, penulis ingin memvisualisasikan dalam bentuk karya Seni Grafis dengan teknik *woodcut*. Penulis akan mewujudkan karya-karya tersebut secara berurutan sesuai pengalaman kebahagiaan yang penulis alami dari umur lima tahun hingga saat ini.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan penciptaan karya ini adalah :

1. Apakah kebahagiaan menarik untuk divisualisasikan dalam karya Seni Grafis?
2. Bagaimanakah memilih bentuk-bentuk kebahagiaan dalam Seni Grafis?
3. Bagaimanakah mentransformasikan kebahagiaan didalam teknik *woodcut* dalam Seni Grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan :
 - a. Untuk menyampaikan kebahagiaan dalam proses penciptaan karya Seni Grafis.

- b. Untuk menyampaikan pengalaman kebahagiaan yang dialami oleh penulis dan dapat membayangkan kebahagiaan yang akan terjadi kebahagiaan di masa yang akan datang.
 - c. Untuk menyampaikan arti kebahagiaan menurut penulis bahwa kebahagiaan itu selalu melekat pada diri penulis.
 - d. Untuk menyampaikan objek-objek tersebut sebagai sebuah karya Seni Grafis dengan tema kebahagiaan.
2. Manfaat :
- a. Diharapkan penciptaan hasil karya Tugas Akhir mampu membuat penikmat karya ini ikut merasa bahagia.
 - b. Sebagai salah satu inspirasi maupun referensi bagi penikmat seni yang ikut serta peran dalam berkesenian.
 - c. Untuk mengenang memori yang membahagiakan pada diri penulis.
 - d. Mengingat kembali pada diri penulis agar tidak mengulangi perbuatan yang tidak baik walaupun perbuatan tersebut dirasa membahagiakan.

D. MAKNA JUDUL

Untuk memperkuat judul dan agar tidak menimbulkan kesalah pahaman terhadap makna, maka penulis memberikan penjelasan mengenai judul “Kebahagiaan”. Kebahagiaan akan menarik ketika divisualisasikan dalam karya seni grafis karena kebahagiaan menurut penulis berkaitan dengan pengalaman penulis. Penulis telah mengalami banyak pengalaman, dari pengalaman tersebut penulis memilih pengalaman waktu kecil sampai sekarang, penulis juga menambahkan pandangan kejadian membahagiakan yang akan dialaminya dimasa mendatang.

Keluarga adalah tempat yang paling efektif dimana seorang anak menerima kebutuhan kesehatan, pendidikan, dan kesejahteraan bagi hidupnya, serta kondisi biologis, psikologis, dan pendidikan serta kesejahteraan seorang anak amat tergantung pada keluarga.²

² Dwi Hastuti, Pengasuhan : Teori dan Prinsip serta Aplikasinya Di Indonesia, (IPB Bogor: Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen, FEMA), hal. 12

Dengan pertimbangan seperti itu penulis memutuskan untuk mengerjakan karya tugas akhir ini menggunakan teknik *woodcut* pada seni grafis, teknik *woodcut* adalah teknik cetak tinggi menggunakan bahan dasar sebuah papan kayu yang dicukil permukaannya agar menciptakan master untuk dicetak. Teknik *woodcut* dipilih karena penulis lebih tertarik dan menguasai teknik ini dibandingkan dengan teknik etsa maupun teknik sablon. Adapun teknik sablon adalah teknik mencetak dengan menggunakan *screen* dengan kerapatan tertentu dan umumnya menggunakan bahan dasar nylon atau sutra, sedangkan teknik etsa adalah teknik mencetak menggunakan asam kuat untuk mengikis bagian permukaan logam yang tidak terlindungi agar menciptakan master cetakan pada logam.

Di samping itu penulis melihat dengan teknik *woodcut* ini memiliki efek dan kesan ekspresif, yang mana akan cocok untuk mengekspresikan kebahagiaan penulis. Kebahagiaan yang dirasakan oleh penulis berbentuk momen-momen kejadian pengalaman penulis yang telah dirasakannya dan momen-momen kejadian yang akan datang, momen-momen yang dipilih pun bermacam-macam dan dalam pengerjaan karyanya dibuat sedramatis mungkin agar pada karya seni grafis tersebut pengalaman kebahagiaan dapat terasa. Supaya kebahagiaan yang dirasakan penulis terasa ke dalam karya seni grafis teknik *woodcut* bentuk-bentuk pengalaman kebahagiaan penulis ini ditransformasikan dengan pertimbangan bentuk cukilan dan pemilihan warnanya, karena membahas kebahagiaan maka cukilan pada karya seni tersebut harusimbang antara cukilan lancip tajam dan cukilan tumpul.

Jika kedua cukilan tersebut dikombinasikan dengan baik maka karya seni yang dihasilkan menjadi harmonis, tidak lupa menambahkan efek blok pada karya tersebut agar tidak terlihat datar saat dilihat. Untuk pemilihan warnanya lebih banyak menggunakan warna pastel dan warna cerah meliputi merah, kuning, hijau, ungu, biru, dan sebagainya. Dengan menggunakan *background* berwarna gelap supaya mengunci semua warna pastel dan cerah yang digunakan.

