

**PENGALAMAN PRIBADI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

IRVIN A.S

NIM 071 1865 021

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

2014

i

**PENGALAMAN PRIBADI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

**IRVIN A.S
NIM 071 1865 021**

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
2014

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul Pengalaman Pribadi Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S-1) Minat Utama Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadari tulisan dalam laporan ini terdapat kekurangan maupun kesalahan, untuk itu sebelumnya dihaturkan permohonan maaf sehingga menjadi koreksi, dan kelak akan berguna bagi penulisan selanjutnya, serta memberi arti dan manfaat bagi para pembaca.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Berbagai bantuan dibutuhkan dari orang-orang baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga Penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat diselesaikan. Untuk itu saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Andang Suprihadi P, M.S., selaku pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam penciptaan karya seni maupun penulisan laporan Tugas Akhir.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan cara penulisan laporan, masukan-masukan mengenai visual karya.
3. *Cognate*Drs. Hartono, M.Sn.

4. Drs. Pracoyo, M. Hum, selaku Dosen Wali yang memberi bimbingan semasa kuliah di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
6. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Dosen Seni Rupa Murni yang memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.
9. Seluruh Staff dan Karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua atas dukungan semangat dan materi, serta Adik saya, terimakasih atas dukungannya selama ini.
11. Seluruh Mahasiswa/i ISI Yogyakarta dan teman-teman seperjuangan 2007

Karya seni tidak ada yang sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari masyarakat seni yang nantinya dapat memberikan kontribusi kepada penulis untuk selanjutnya menciptakan karya-karya yang lebih menarik dan bermanfaat.

Yogyakarta, Agustus 2014

Irvin AS

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL - I	i
HALAMAN JUDUL - II	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan dan manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	9
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	13
B. Alat.....	15
C. Teknik.....	16
D. Tahap Pembentukan	17
BAB IV. TINJAUAN KARYA	25
BAB V. PENUTUP	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar Acuan	Halaman
1. Gb. 1. Eko Nugroho, 2007	11
 Gambar Tahap Pembentukan	
2. Gb. 1. Bahan-bahan yang digunakan untuk teknik <i>silkscren</i>	14
3. Gb. 2. Alat-alat yang digunakan untuk teknik <i>silkscren</i>	16
4. Gb. 3. Screen.....	18
5. Gb. 4. Proses penyinaran dengan sinar matahari.....	19
6. Gb. 5. Film yang siap sablon.....	20
7. Gb. 6. Proses duplikat gambar dengan menggunakan kertas roti (transparan).....	21
8. Gb. 7. Proses <i>cutting</i>	22
9. Gb. 8. Proses penyablonan.....	22
10. Gb. 9. Proses pengeringan dengan cara diangin-anginkan.....	23
11. Gb. 10. Proses menghapuskan film dengan kaporit (<i>remover</i>).....	24

Gambar Karya**Halaman**

12. Gb. 1. “Selfie”	26
13. Gb. 2. “Kisah kasih makasih”	27
14. Gb. 3. “Hidup itu pertarungan”	28
15. Gb. 4. “Hidup seperti olahraga”	29
16. Gb. 5. “Buaya darat”	30
17. Gb. 6. “Sahabat tulus tanpa fulus”	31
18. Gb. 7. “Banting tulang demi uang”	32
19. Gb. 8. “Cinta hijau”	33
20. Gb. 9. “Hijau damai”	34
21. Gb. 10. “Witing tresno jalaran seko kulino”	35
22. Gb. 11. “Selalu keingat kamu”	36
23. Gb. 12. “Selingkuh”	37
24. Gb. 13. “King”	38
25. Gb. 14. “Badan gitar”	39
26. Gb. 15. “After party”	40
27. Gb. 16. “Berubah”	41
28. Gb. 17. “Dialogue vagina”	42
29. Gb. 18. “Positif Thinking”	43
30. Gb. 19. “Love is Shit”	44
31. Gb. 20. “Perbedaan diantara kita”	45
32. Gb. 21. “Kepercayaan”	46
33. Gb. 22. “Tahun baru”	47
34. Gb. 23. “Ayo masak”	48
35. Gb. 24. “Temanku baik”	49
36. Gb. 25. “Orang kaya baru”	50
37. Gb. 26. “Halal”	51
38. Gb. 27. “Telpan telpon”	52
39. Gb. 28. “Sakit dulu baru senang”	53
40. Gb. 29. “Pantang pulang sebelum padam”	54
41. Gb. 30. “Fixie”	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Suatu karya seni, tentu tidak dapat dilepaskan dari pengalaman pribadi maupun masyarakat yang melingkupi. Pengalaman-pengalaman tersebut bisa disebutkan oleh apa saja yang berada disekitar penulis. Bermula dari ide atau gagasan yang timbul, lalu ada proses penciptaan, sampai dengan karya tersebut lahir dan terwujud, adalah suatu rangkaian atau suatu kesatuan yang tak dapat dipisahkan.

Timbulnya ide dapat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa factor yang berkaitan erat baik fisik maupun batin dalam kehidupan si pencipta. Factor-factor yang mempengaruhi antara lain factor internal (kehidupan pribadi) dan factor eksternal (lingkungan masyarakat).

Manusia sebagai makhluk individu dan social dalam perjalanan hidupnya tidak terlepas dari keberadaan orang lain, masyarakat dan tata nilai yang ada, sadar atau tidak dalam menjalani hidup terjadi adanya gesekan, geseran dan persaingan. Maka sering dijumpai rasa iri, kedengkian dan permusuhan dalam masyarakat.

Perjalanan hidup yang dilalui oleh manusia tidak terlepas dari terjadinya kontak dengan orang lain yang saling mempengaruhi baik yang bersifat positif atau yang negative. Pengaruh yang bersifat positif mengarah kepada suatu kerja

sama sedangkan yang bersifat negatif mengarah kepada suatu pertentangan bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.¹

Penulis sebagai makhluk individu dan sosial yang merupakan bagian dari pelaku kehidupan dalam masyarakat tak luput dari kejadian-kejadian diatas. Kondisi lingkungan dimana penulis dibesarkan dan tinggal didaerah pinggiran kota sangat berperan dalam pembentukan jiwa dan kepribadian penulis. Dalam menjalankan aktivitas-aktivitas kehidupan hampir setiap waktu bertemu manusia dengan berbagai tingkah laku dan permasalahannya. Peristiwa-peristiwa ini melekat menjadi suatu kenangan, pengalaman yang disimpan dalam memori.

Pengalaman merupakan guru yang paling baik bagi perkembangan kehidupan. Banyak yang menjadi pembelajaran untuk bisa divisualisasikan melalui sebuah gambar. Penulis mencoba menceritakan pengalaman pribadi yang sangat berkesan bagi dirinya. Suatu yang berkesan pastilah sangat mudah diingat dan mudah dijadikan sebuah cerita yang akhirnya sampai tahap penciptaan karya. Sebuah penciptaan itu sendiri pada awalnya lahir bukan tanpa alasan, bukan untuk mengisi kekosongan waktu tapi untuk mengungkapkan, mengekspresikan pengalaman-pengalaman keindahan maupun untuk kesenangan melalui bahasa seni rupa, berkaitan dengan hal ini Dick Hartoko menyatakan:

“Setiap karya seni tidak lahir dalam kekosongan yang suci hama, melainkan tumbuh dalam arus sejarah dan dalam konteks sosial budaya. Sebuah karya seni merupakan saran komunikasi antara sang seniman dan si pembaca (penonton, pendengar).”²

¹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta, CV. Rajawali, 1998, p. 59.

² Dick Hartoko, *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta, 1984, p. 42.

Setidaknya hal itu lah yang mendasari dan mengawali terciptanya sebuah karya seni, yaitu dengan adanya suatu kebutuhan untuk mengekspresikan pengalaman pribadi lewat media seni rupa. Selain kebutuhan untuk mengekspresikan pengalaman, sebuah karya seni juga merupakan upaya melahirkan identitas pribadi untuk kemudian dikomunikasikan kepada orang lain, seperti yang dinyatakan oleh Soedarso Sp.

“Dalam hal ini seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan yang pokok, melainkan merupakan usaha untuk melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya, memenuhi kebutuhan yang spiritual sifatnya.”³

Sedangkan menurut The Liang Gie:

“Ciri seni ialah menyangkut perasaan manusia. Apa yang diungkapkan oleh seniman dalam atau melalui karya seninya adalah emosi tertentu yang muncul atau diperoleh dari pengalaman hidupnya.”⁴ Maka suatu hal yang wajar bila sifat-sifat yang timbul dalam karya seni tentu merupakan ungkapan-ungkapan pribadi yang berasal dari pengalaman jiwa.

Dengan demikian, sifat-sifat yang timbul dalam karya seni merupakan ungkapan-ungkapan pribadi yang berasal dari pengalaman jiwa dan keadaan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh seniman. Sebagai pribadi dalam menjalani kehidupan sehari-hari secara individu maupun social, sering menjumpai

³ Soedarso Sp, *Tinjauan Seni: Sebuah pengantar Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, p. 5.

⁴ The Liang Gie, *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar: Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB)* Yogyakarta, Edisi I 1996, p. 44.

peristiwa atau masalah-masalah yang timbul dan tumbuh dalam lingkungan masyarakat sekitarnya, dari hal itulah maka timbullah perasaan dalam diri penulis rasa sedih, gelisah, cemas, harapan, senang dan bahagia yang kemudian diekspresikan ke dalam karya.

Berkarya ada dua hal pokok yang melatarbelakangi timbulnya ide. Pertama, faktor internal yang timbul dari dalam diri sendiri. Kedua, faktor eksternal yang timbul dari luar diri sendiri (dari lingkungan, masyarakat) dan kedua-duanya adalah sebuah keterkaitan yang kuat.

Sebagai pribadi dalam melangsungkan kehidupan sehari-hari, secara individu maupun sosial penulis mempunyai berbagai pengalaman sehingga dari sinilah timbul perasaan sedih, takut, cemas, senang, bahagia yang kemudian untuk dituangkan dan dibentuk menjadi sebuah karya seni rupa. Pengalaman-pengalaman tersebut bisa berupa hal-hal yang dihadapi sehari-hari maupun sesuatu yang dirasakan namun bersifat abstrak, seperti keyakinan, cinta, kesetiaan dan sejenisnya. Pengalaman-pengalaman yang dirasakan tersebut yang nantinya menggugah perasaan untuk diekspresikan menjadi karya seni rupa.

Seiring perkembangan jaman manusia memudahkan berkomunikasi melalui situs media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *yahoo messenger*, dan situs lainnya yang dapat memudahkan untuk berkomunikasi. Hal itu tidak memutuskan tali silaturahmi sebagai masyarakat dengan penulis. Sesuai dengan perkembangan zaman, teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan kehidupan manusia sampai sekarang.

Seperti yang dipaparkan Robert Pepperel tentang teknologi dari 2 sudut pandang, yaitu negatif dan positif di bawah ini

“Kehadiran virtual atau telepresensi seseorang menurunkan gagasan bahwa kita bisa meningkatkan sosialisasi, kerja dan berkomunikasi melalui suatu cara yang aneh dengan mengurangi kontak langsung manusia, ketika secara simultan memperluasnya, dalam segi positifnya memberi akses sebagaimana representasi virtual digabung dengan komunikasi digital dengan pertemuan-pertemuan ribuan orang secara fisik terpisah dan tanpa batas ruang dan waktu”.⁵

Fenomena seperti ini membuat penulis sadar bahwa terdapat sisi positif dan negatif dalam setiap interaksi sosial, akan tetapi hal tersebut bukan sesuatu yang menyimpang dari permasalahan remaja dalam konteksnya sebagai manusia dengan emosional yang masih labil. Dalam hal ini, terdapat sebuah proses pembelajaran dan pendewasaan dalam menjalani pergaulan sehari-hari dan kehidupan bermasyarakat.

Pergaulan sangat berpengaruh penting dalam proses pemunculan ide atau gagasan yang mendasar untuk menciptakan sebuah karya seni yang penulis tampilkan.

B. Rumusan Penciptaan

Setiap penciptaan suatu karya seni menghadirkan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Dalam proses penciptaan karya seni ini terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Beberapa hal yang menjadi permasalahan atau ide yang hendak diuraikan dalam bentuk tulisan maupun karya seni dalam tugas akhir ini adalah:

⁵ Robert Pepperel, diterjemah Hadi Purwanto, *Post Human: Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*, (Kreasi Wacana, Yogyakarta, 2009), p.9.

1. Mempertanyakan teknik apakah untuk dapat mengungkapkan persoalan pengalaman pribadi?
2. Bagaimanakah memvisualisasikan pengalaman pribadi ke bidang dua dimensional yaitu karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan :

Adapun tujuan dari penulisan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Sebagai sarana pengekspresian ide-ide dalam pengalaman pribadi penulis kedalam bidang dua dimensional yaitu karya seni grafis.
- b. Mengungkapkan memori masa lalu sebagai refleksi perenungan bahwa memori kenangan tersebut sangat menarik untuk diungkapkan.

2. Manfaat :

Adapun manfaat dalam pelaksanaan Tugas Akhir Karya Seni ini, yaitu:

- a. Sebagai syarat kelulusan S1 dalam menempuh program studi S1 Fakultas Seni Rupa , Jurusan Seni Murni di ISI Yogyakarta, dan memberikan kontribusi pada perkembangan Seni Grafis Indonesia.
- b. Menjadi bahan pembelajaran bagi penulis, bahwa dengan penyelesaian tugas akhir ini penulis bisa memperoleh pelajaran dalam pengembangan daya kreatifitas dan kematangan teknik untuk semakin baik dalam penciptaan karya seni.

D. Makna Judul

Mengacu pada hal yang telah diterangkan diatas maka judul Tugas Akhir seni grafis penulis ialah: “**Pengalaman Pribadi Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis**”. Untuk memperjelas pengertian judul tugas akhir ini maka perlu adanya penegasan serta batasan dari arti judul yang dikemukakan, sebagai berikut:

Pengalaman : yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung, dsb.)⁶

Pribadi : manusia sebagai perseorangan (diri manusia atau diri sendiri)⁷

Seni Grafis : seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan printmaking (cetak mencetak).⁸

Penjelasan judul di atas, tema yang diangkat dalam karya grafis penulis adalah suatu pengungkapan pengalaman-pengalaman yang terjadi di sekitar dan dialami, dijalani, dirasakan oleh penulis yang mempunyai kesan sangat mendalam meliputi kenangan masa lalu maupun hal-hal yang sedang terjadi dalam bentuk karya dua dimensional dengan menggunakan proses cetak.

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Jakarta, Balai Pustaka, 1990, p. 19.

⁷ *Ibid*, p. 700.

⁸ M. Dwi Marianto, *Seni Mencetak*, Kanisius, Yogyakarta, 1988, p. 15