

**APROPRIASI BERAGAM FENOMENA KEHIDUPAN  
MAKHLUK HIDUP DALAM KARYA GRAFIS**

**KARYA AKHIR**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Seni Rupa*



**Oleh:**

**YOUNGKY AZHARI**

**72803**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : Apropriasi Beragam Fenomena Kehidupan Makhluk  
Hidup Dalam Karya Seni Grafis  
Nama : Youngky Azhari  
NIM : 72803  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

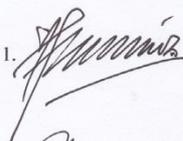
Padang, Agustus 2012

Tim Penguji

Nama / NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Syafril R., M. Sn  
NIP. 19590420.198503.1.004

: 1. 

2. Sekretaris : Drs. Irwan, M. Sn  
NIP. 19620709.199103.1.003

: 2. 

3. Anggota : Yofita Sandra, S. Pd., M. Pd  
NIP. 19790712.200501.2.004

: 3. 

## **ABSTRAK**

Youngky Azhari. 2012 :Apropriasi Beragam Fenomena Kehidupan MakhluK Hidup Dalam Karya Seni Grafis.

Fenomena merupakan hal-hal yang dapat disaksikan dengan indra penglihatan seperti terlihat pada gejala-gejala dan fakta serta kenyataan pada diri manusia. Beberapa fenomena kehidupan yang dialami adalah perubahan dari anak-anak menjadi dewasa, perubahan perilaku, dan lain-lain.

Karya ini dihasilkan setelah melewati berbagai proses dan banyak terinspirasi dari hal-hal yang sering penulis lihat sehari-hari yang terkadang penulis sendiri sering tidak menyadarinya. Adapun keinginan penulis adalah agar karya tersebut dapat dimaknai oleh siapa saja.

Selanjutnya dalam pembuatan karya yang bertemakan “Apropriasi Beragam Fenomena Kehidupan MakhluK Hidup Dalam Karya Grafis” ini penulis akan menghadirkan bentuk-bentuk, konsep, cara ungkap, dan media dengan lebih menekankan pada penggunaan teknik, penulis akan menggunakan teknik Serigraphy, merupakan teknik dimana proses pencetakannya dilakukan dengan menggunakan kain sutera atau nylon yang disebut dengan monyl. Pori-porinya dibiarkan terbuka agar tinta bisa lewat dan pori-porinya yang tidak dipakai ditutupi dengan gelanthine/ ulano/ bremol yang untuk penyapuan tinta atau cat digunakan pisau karet atau rakel.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia NYA penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul **“Apropriasi Beragam Fenomena Kehidupan Makhluk Hidup Dalam Karya Seni Grafis”**. Sholawat beriring salam buat Muhammad SAW, Nabi Besar junjungan kita, yang telah menuntun umat manusia dari alam kegelapan sampai alam yang terang benderang seperti saat sekarang ini.

Karya akhir serta laporan ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan laporan karya akhir, penulis menerima bantuan dan dorongan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, dukungan dan dorongan tersebut kepada:

1. Bapak Dr. Yahya, M. Pd, selaku ketua jurusan Seni Rupa
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn, selaku sekretaris jurusan Seni Rupa.
3. Bapak Dr. Budiwirman, M. Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan karya akhir di jurusan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. M. Nasrul Kamal, M. Sn selaku pembimbing II yang telah membimbing, membaca dan memberikan saran karya akhir dalam penulisan laporan.
5. Bapak Drs. Wisdiarman, M. Pd, selaku Penasehat Akademik.
6. Seluruh dosen dan staf Jurusan Seni Rupa yang telah membimbing dan mendidik penulis selama penulis kuliah di Universitas Negeri Padang
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penulis kuliah di Universitas Negeri Padang.

8. Orang tua, saudara dan saudari penulis yang selalu memberikan dukungan moril, materil, serta do'a yang selalu mengiringi penulis dalam menyelesaikan studi di Jurusan Seni Rupa FBS UNP.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan karya akhir ini belumlah sempurna adanya, karena masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi maupun susunan bahasanya, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik sehat dan saran yang membangun untuk masa depan.

Akhir kata atas semua bantuan dan budi baik yang telah penulis terima, kepada Nya jualah penulis do'akan semoga menjadi amal yang berlipat ganda, Amin Ya Rabbal Alamin. Semoga laporan karya akhir ini ada manfaatnya bagi kita semua terutama bagi penulis sendiri.

Padang, Juli 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**

**PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**ABSTRAK** .....i

**KATA PENGANTAR**..... ii

**DAFTAR ISI**.....iv

**DAFTAR GAMBAR**.....vi

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Penciptaan ..... 1
- B. Rumusan Ide Penciptaan ..... 4
- C. Orisinalitas ..... 5
- D. Tujuan dan Manfaat ..... 8

### **BAB II KONSEP PENCIPTAAN**

- A. Kajian Sumber Penciptaan ..... 10
- B. Landasan Penciptaan..... 11
  - 1. Pengertian Apropriasi..... 11
  - 2. Pengertian Seni.....12
  - 3. Prinsip Dasar Seni Rupa..... 14
  - 4. Unsur-Unsur Seni Rupa ..... 18
  - 5. Serigraphy ..... 20
  - 6. Perkembangan Teknik Seni Grafis..... 21
  - 7. Teknik Serigraphy ..... 25
- C. Tema/Ide/Judul ..... 26
  - 1. Tema..... 26
  - 2. Ide..... 27
  - 3. Judul ..... 27
- D. Konsep Perwujudan ..... 28

**BAB III PROSES BERKARYA**

A. Perwujudan Ide-Ide Seni..... 29  
B. Kerangka Berkarya ..... 40

**BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA**

A. Deskripsi ..... 41  
B. Pembahasan Karya..... 47

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan ..... 67  
B. Saran-Saran ..... 68

**DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Female In Statire#1 .....	6
2. Paradoks Hari Ini .....	6
3. Cetak Relief Print.....	22
4. Cetak Dalam.....	23
5. Cetak Datar .....	24
6. Cetak Saring.....	25
7. Emulsi .....	32
8. Sensitizer.....	32
9. Rainbow Tekstil Colour.....	33
10. Sari Warna .....	34
11. Fujisol .....	35
12. S4 .....	35
13. Kain Gasa.....	36
14. Rakel .....	36
15. Sprayer .....	37
16. Hair Drayer .....	38
17. Teori Darwin.....	47
18. Kupu-Kupu .....	49
19. Koi.....	51
20. Reborn.....	53
21. Arwana.....	55
22. Katak.....	57
23. Untitled .....	59
24. Go Green.....	61
25. Bunglon.....	63
26. Kuli Angkut .....	65

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bagi para praktisi dan penikmat seni, kata apropriasi telah menempati ruang yang cukup signifikan dalam seni rupa kontemporer. Mengapropriasi berarti meminjam elemen-elemen suatu karya untuk menciptakan karya baru. Pada dasarnya apropriasi sendiri dekat dengan istilah mimesis, hanya saja mimesis lebih berupa prinsip dasar dalam berkarya seni yang oleh para filsuf Yunani diperdebatkan nilai intelektual dari pendekatan meniru alam ini. Apropriasi dapat dikatakan menggunakan prinsip yang sama. Hanya saja yang ditiru atau dipinjam adalah karya orang lain.

Rifky Effendy (2007:1) dalam pengantar kuratorialnya menyatakan “Istilah apropriasi (*appropriation*), atau kira-kira “penyetaraan”, sering terdengar dalam berbagai perbincangan seni rupa, maupun budaya kontemporer. Terutama dalam diskusi yang menyangkut perkembangan budaya seni rupa pasca – modern (*postmodern*). Apropriasi selalu bersanding dengan jargon-jargon yang diuarikan kaum posmodernis, seperti allegory, parodi (pelesetan), eklektik atau *bricolage*. Apropriasi selalu mengandung gejala kemiripan atau keserupaan suatu imaji terhadap imaji lainnya”.

Manusia ditakdirkan untuk berbeda dengan makhluk lain, diciptakan dengan banyak kelebihan, terutama berfikir, merasa, dan bertindak. Dengan segala kelebihannya, manusia memiliki kesempatan untuk menentukan pilihan dalam hidup, dimana setiap pilihan yang berbeda dan seiring takdirnya yang akan menentukan arah nasib yang berbeda pula dalam proses menjadi “seperti apa” dirinya dikemudian hari.

Perubahan merujuk kepada banyak aspek, baik realitas maupun abstrak. Perubahan itu dinamis; ia adalah historis, presentatif dan futuristik. Karakteristiknya adalah misterius, ada '*change maker(s)*nya', berkesinambungan, dibenci, terdiri atas sisi keras dan sisi lembut, memerlukan pengorbanan, banyak mitos yang mewarnainya, menimbulkan ekspektasi tetapi juga ketakutan dan kepanikan.

Kehidupan yang dinamis selalu mengalami perubahan. Perubahan dekat dengan adaptasi. Beradaptasi berarti menunjukkan eksistensi dalam realitas. Berubah berarti beradaptasi tanpa kehilangan identitas. Bukan yang kuat yang bertahan, tetapi yang adaptif. Perubahan adalah bukti kehidupan. Manusia yang hidup akan selalu berubah; perubahan memberikan harapan. Kelangsungan hidup mustahil tanpa perubahan, dan mereka yang tidak dapat mengubah pikiran mereka tidak dapat mengubah sesuatu; perubahan biasanya membawa pembaharuan. Segala sesuatu harus berubah untuk sesuatu yang baru, untuk sesuatu yang menantang.

Sujanto (1977:22) menyatakan “ Sejak dalam kandungan perubahan-perubahan yang ada pada manusia dibedakan atas beberapa macam masa yaitu masa pranatal, masa bayi (0-2 tahun), masa kanak-kanak (3-5 tahun), masa anak-anak (6-12 tahun), masa remaja (13-22 tahun), masa dewasa (23-45 tahun), masa tua”.

Seringkali manusia tidak tepat menggunakan potensi yang ada pada dirinya, sehingga mengakibatkan hilangnya kendali, karena selalu dihadapkan kepada berbagai persoalan yang menghimpit. Kondisi tersebut menjadikan faktor penyebab munculnya berbagai bentuk fenomena dari dalam diri baik secara langsung maupun tidak langsung.

Fenomena dari Bahasa Yunani; *phainomenon*, "apa yang terlihat", dalam bahasa Indonesia bisa berarti: 1) gejala, misalkan gejala alam, 2) hal-hal yang dirasakan dengan pancaindra, 3) hal-hal mistik atau *klenik* dan 4) fakta, kenyataan, kejadian. Kata turunan adjektif, *fenomenal*, berarti: "sesuatu yang luar biasa". Fenomena menurut Hakim (1999:140) “fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indra dan dapat diterapkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam) : gejala; keajaiban; masalah, fakta; kenyataan”.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa fenomena merupakan hal-hal yang dapat disaksikan dengan indra penglihatan seperti terlihat pada gejala-gejala dan fakta serta kenyataan pada diri manusia. Beberapa fenomena kehidupan yang dialami adalah perubahan dari anak-anak menjadi dewasa, perubahan perilaku, dan lain-lain.

Penulis tertarik menelaah serta membahas tentang fenomena kehidupan, perubahan-perubahan yang terjadi pada makhluk hidup, seperti perubahan fisik seseorang, perubahan perilaku seseorang serta perubahan nasib seseorang dan masih banyak lagi perubahan yang terjadi pada makhluk hidup. Dasar penulis mengambil judul ini dalam karya akhir antara lain bersumber dari pengalaman penulis sendiri tentang fenomena kehidupan, ini merupakan sebuah hal yang menarik untuk dijadikan sebuah karya seni grafis.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengungkapkan tema tentang fenomena kehidupan makhluk hidup, hal ini menjadi ide tersendiri bagi penulis untuk berkarya yang menjadi kesatuan latar belakang dalam berkarya, karena itu penulis memberi judul dari Karya Akhir dengan tema **“Apropriasi Beragam Fenomena Kehidupan Makhluk Hidup Dalam Karya Seni Grafis”**.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Semua orang pasti merasakan sebuah fenomena tentang perubahan, salah satunya berubah menjadi dewasa, yang mana manusia itu berubah dari bayi, anak-anak, remaja, dewasa sampai tua. Itu merupakan salah satu perubahan yang sudah lazim dilalui oleh seseorang. Contoh perubahan lain yang dialami oleh manusia ialah perubahan sikap/perilaku, yang mana seseorang dahulunya jahat berubah menjadi baik begitu juga sebaliknya. Selain itu manusia juga bisa

merubah nasibnya, setiap manusia bisa merubah apapun akan tetapi manusia tidak dapat merubah takdirnya.

Perubahan yang dialami oleh manusia itu bertujuan untuk kelangsungan hidup mereka. Ingin menjadi apa mereka nantinya, selama proses bermetamorfosa tersebut mereka bisa berfikir mengapa mereka tersebut bermetamorfosa, dan apa manfaat bagi dirinya jika mereka berubah.

### **C. Orisinalitas**

Karya acuan pada proposal ini ialah karya dari Auly Kastari, seorang seniman Semarang yang lahir pada tanggal 1 Juli 1956. Pada karya Auly Kastari ini menceritakan tentang metamorfosis. Metamorfosis bukan hal yang aneh. Proses bertransformasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya tidak hanya monopoli kelompok serangga yang mengalami metamorfosis secara fisiologis. Manusia, sebagai makhluk yang memiliki derajat akal tertinggi juga memiliki sebuah fase metamorfosis. Tentu bukan secara fisiologis, tetapi lebih mengarah ke sebuah pertumbuhan ranah mentalitas yang ujungnya adalah sebuah kematangan dalam memaknai hidup.



Gambar 1.  
Female In Statire #1  
2009

Sumber : <http://www.galerisemarang.com/>



Gambar 2  
Paradoks Hari Ini  
2009

Sumber : <http://www.galerisemarang.com/>

Persamaan karya Auly Kastari dengan penulis terletak pada tema dan tampilan visual yang dihadirkan yaitu tentang fenomena kehidupan, sedangkan perbedaan karya terletak pada media, Auly Kastari memakai media lukis pada umumnya yaitu *oil on canvas*, sedangkan penulis menggunakan media grafis dengan teknik serigraphy. Dalam hal ini penulis tidak meniru karya-karya dari Auly Kastari, secara proses pencarian penulis dan Auly Kastari jelas berbeda, Auly Kastari mungkin telah lama mempersiapkan konsep lukisannya yang bertemakan metamorfosa yang dipamerkan di Alcatraz Gallery Resto pada 23 Juli 2009.

Pada karya Auly Kastari banyak memakai simbol-simbol yang tidak bersifat universal salah satu contoh karyanya berjudul *Female in Statire #1* dan *Paradoks Hari Ini*, dalam karya *Female in Statire #1*, Auly Kastari menggambarkan sebuah gerakan feminisme yang mengagungkan posisi perempuan sebagai sebuah identitas yang juga berhak hidup. Dalam karya ini terdapat seorang perempuan telanjang yang dikelilingi oleh beberapa ekor ikan Koi. Ikan Koi dilambangkan sebagai keberuntungan dicampurbaurkan dengan keindahan sosok perempuan telanjang. Sebuah keberanian eksplorasi metamorfosis menjangar sebuah makna baru di tengah imaji simbol-simbol yang sudah mengakar. Semuanya tetap berjalan dalam sebuah kerangka sederhana. Sedangkan dalam karya *Paradoks Hari Ini* menceritakan kehidupan adalah sebuah paradoks. Dibalik ketentraman yang menjadi cita-cita kehidupan, selalu tersimpan sebetuk kekerasan. Inilah sebuah paradoks elementer yang membawa harmoni. Situasi paradoksal ini memang sebuah kelaziman, sebuah keniscayaan yang terkadang

menyakitkan. Tetapi, bagaimanapun juga kita merindukan ujungnya, sebuah kenyamanan dan ketentraman.

Salah satu ide karya yang penulis angkat tentang kupu-kupu. Dalam karya ini menceritakan fenomena perubahan makhluk hidup tentang kegigihan seseorang untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dimana kupu-kupu dijadikan simbol bagi manusia, dimana ia mendapatkan beberapa halangan atau hambatan dalam mengalami perubahan. Karya Auly Kastari tidak ada yang berobjekkan kupu-kupu hanya berobjekkan bunga teratai dan ikan koi yang mengelilingi sesosok wanita telanjang. Namun penulis tidak ada mengambil contoh gambar dari Auly Kastari.

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat penulis rumuskan tujuan berkarya sebagai berikut:

1. Mengkomunikasikan atau memvisualisasikan fenomena kehidupan makhluk hidup melalui teknik serigrafi.
2. Memperlihatkan alternatif lain pilihan jenis seni karya untuk dinikmati dan dimiliki masyarakat.
3. Memberikan kepuasan berekspresi melalui teknik serigrafi.
4. Keinginan penulis untuk kembali mengangkat teknik cetak saring (*Serygraphy*) yang telah langka ditemui saat sekarang ini.

5. Menginformasikan kepada masyarakat tentang permasalahan yang ada disekitar.
6. Sebagai salah satu syarat untuk menamatkan studi di Jurusan Pendidikan Seni RupaFakultas Bahasakan Seni Universitas Negeri Padang.

#### Manfaat

1. Melalui karya seni grafis ini hendaknya bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan penulis khususnya agar mengetahui perubahan sikap seorang manusia
2. Memperkaya ide-ide dalam mewujudkan seni grafis dengan materi subjek tersebut
3. Meningkatkan kepekaan diri sendiri dan masyarakat tentang perubahan sikap seorang manusia
4. Memberikan sumbangan khasanah dalam seni rupa serta meramaikan dunia seni rupa terutama seni grafis.