

**KARAKTER ILUSTRASI PEDESAAN  
DALAM SENI GRAFIS**



**Oleh :**

**Andi Karera**

**NIM : 1512565021**

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

**2022**

**KARAKTER ILUSTRASI PEDESAAN  
DALAM SENI GRAFIS**



**Oleh :**

**Andi Karera**

**NIM : 1512565021**

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

2022

## HALAMAN PENGESAHAN

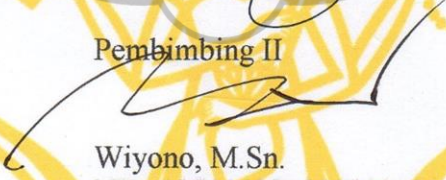
Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :


KARAKTER ILUSTRASI PEDESAAN DALAM SENI GRAFIS, diajukan oleh Andi Karera, NIM 1512565021, Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Prof. Drs. Martinus Dwi Marianto, MFA, Ph.D.  
NIP 19561019 198303 1 003

Pembimbing II


  
Wiyono, M.Sn.  
NIP. 1970042719999031003  
Cognate / Anggota

  
Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn  
NIP : 19730327 199903 1 001

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP. 19760510 200112 2 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Kaharjo, M.Hum.  
NIP. 19691 108 199303 1 001/NIDN 0008116906



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Karera

NIM : 1512565021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Karakter Ilustrasi Pedesaan dalam Seni Grafis

Menyatakan dengan ini bahwa hasil penulisan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila di kemudian hari penulisan laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib dan peraturan yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam pengaruh paksaan.

Yogyakarta, 10 Februari 2022

Penulis

Andi Karera  
NIM 1512565021

## MOTTO dan PERSEMBAHAN

”Maaf ibu, aku ingin jadi ~~seniman~~ diri sendiri”



Karya Tulis Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk  
orang tua, keluarga, saudara, teman, dan  
semua orang disekitar penulis yang telah  
terlibat dan memberi dukungan sampai hari ini.

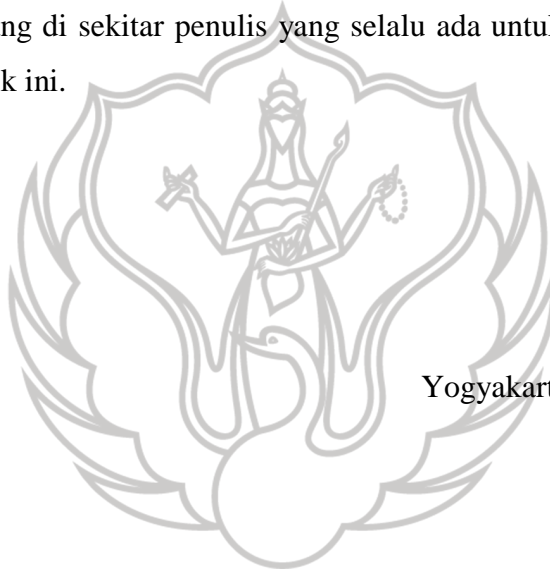
## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir penciptaan Karya Seni dengan judul KARAKTER ILUSTRASI DALAM SENI GRAFIS ini 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 mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara fisik, materi, maupun spiritual, sehingga Tugas Akhir berupa karya dan laporan ini dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua yang telah mendoakan serta memberikan dukungan baik secara morel maupun materiel dan menguatkan penulis untuk menyelesaikan studinya.
2. Prof. Drs. Martinus Dwi Marianto, MFA., Ph.D selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis, serta memberikan kritik, saran, masukan, dukungan, dan sebagai orang pertama yang masih mau menerima penulis dari awal hingga akhir dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Wiyono S.Sn selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan, selama proses penulisan laporan dan penciptaan karya seni dari awal hingga akhir.
4. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn selaku cognate/penguji ahli memberikan banyak masukan.
5. Deni Junaedi, S.Sn., M.A selaku dosen wali yang telah membantu dan membimbing selama semester-semester awal.
6. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah meluangkan waktu untuk membantu, membimbing, dan mengarahkan penulis dalam menempuh studi beberapa minggu ini.

7. Seluruh dosen Seni Murni Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan baik teori maupun praktek serta dukungan doa dan semangat sampai saat ini.
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
9. Teman-teman angkatan 2015.
10. Orang di sekitar penulis yang selalu ada untuk membantu sampai detik ini.



Yogyakarta, 10 Februari 2022

Penulis

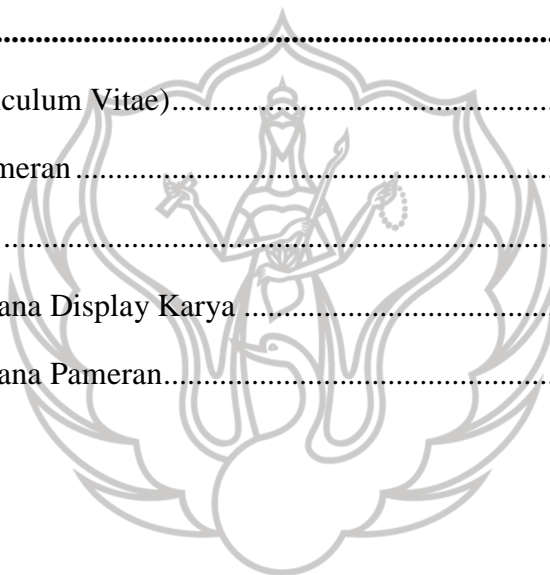
Andi Karera  
NIM 1512565021

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
MOTTO dan PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR KARYA.....	x
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
<b>BAB II KONSEP.....</b>	<b>8</b>
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan.....	11
C. Konsep Penyajian.....	23
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....</b>	<b>24</b>
A. Bahan.....	24
B. Alat.....	36
C. Teknik.....	42
<b>BAB IV DISKRIPSI KARYA.....</b>	<b>50</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan.....	89



B. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
A. Buku.....	92
B. Internet.....	92
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>93</b>
A. CV (Curriculum Vitae).....	93
B. Poster Pameran .....	95
C. Katalogus .....	96
D. Foto Suasana Display Karya .....	97
E. Foto Suasana Pameran.....	97



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aaron Horkey, <i>Starlite</i> , 2008, <i>screen printing</i> pada kertas, 29 x 43 cm .....	2
Gambar 1. 2 Suasana depan rumah penulis .....	3
Gambar 1. 3 Area persawahan depan rumah penulis .....	3
Gambar 2.1 Andi Karera, <i>Dimanja</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	13
Gambar 2.2 1Andi Karera, <i>Belajar</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm.....	14
Gambar 2.3 Andi Karera, <i>Bekas</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm .....	15
Gambar 2. 4 Andi Karera, <i>Pembersihan</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm.....	16
Gambar 2.5 2Andi Karera, <i>Belajar</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm.....	17
Gambar 2.6 Karya milik Aaron horkey, <i>to harrow a naif</i> .....	19
Gambar 2. 7 Ken Taylor, <i>Man of Steel</i> , 50,8 x 91,44 cm, <i>screen print</i> .....	20
Gambar 2. 8 Teagan White, <i>Nightmares</i> .....	21
Gambar 2. 9 Karya tato Daniel Baczewski .....	22
Gambar 3.1 Pasta <i>Rubber</i> .....	24
Gambar 3.2 <i>Pigmen</i> warna.....	27
Gambar 3.3 Obat <i>afdruk</i> .....	28
Gambar 3.4 <i>Remover</i> .....	29
Gambar 3.5 Kertas .....	30
Gambar 3.6 Minyak <i>solar</i> .....	31
Gambar 3. 7 <i>Binder</i> milik penulis yang sudah mengering.....	32
Gambar 3. 8 <i>Poliytex</i> .....	33
Gambar 3. 9 <i>Softener</i> .....	34
Gambar 3.10 <i>Screen</i> cetak saring ukuran 40x60cm.....	36
Gambar 3.11 <i>Rakel</i> .....	37

Gambar 3.12 <i>Coater</i> .....	38
Gambar 3.13 Lakban <i>bening / plaster</i> .....	39
Gambar 3.14 Meja <i>afdruk</i> .....	40
Gambar 3.15 Meja cetak .....	41
Gambar 3.16 Gambar karya pertama yang akan di cetak .....	44
Gambar 3.17 Obat <i>afdruk</i> yang sudah dicampur ke dalam gelas.....	44
Gambar 3.18 Pemberian obat <i>afdruk</i> ke dalam <i>screen</i> menggunakan <i>coater</i> .....	45
Gambar 3.19 Pemberian minyak untuk membuat <i>transparan</i> pada kertas.....	46
Gambar 3.20 Hasil setelah pemberian minyak <i>solar</i> .....	46
Gambar 3.21 Proses merekam <i>film</i> menggunakan meja <i>afdruk</i> .....	47
Gambar 3. 22 Hasil pencampuran tinta.....	48
Gambar 3.23 Pemasangan <i>screen</i> ke dalam meja cetak.....	48
Gambar 3.24 Proses mencetak dengan cetak saring .....	49

## DAFTAR KARYA

Karya 1. 1 Andi Karera, <i>Bekas</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm	51
Karya 1. 2 Andi Karera, <i>Belajar</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm .....	53
Karya 1. 3 Andi Karera, <i>Tanpa Daya</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm,.....	55
Karya 1. 4 Andi Karera, <i>Bahan Bakar</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm.....	58
Karya 1. 5 Andi Karera, <i>Pembersihan</i> , 2021, <i>Screen Printing</i> pada kertas, 27 x 39 cm.....	60
Karya 1. 6 Andi Karera, <i>Pagi</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas ...	62
Karya 1. 7 Andi Karera, <i>Dimanja</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	64
Karya 1. 8 Andi Karera, <i>Domestik</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	66
Karya 1. 9 Andi Karera, <i>Squirrel</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	68
Karya 1. 10 Andi Karera, <i>Dua</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas..	70
Karya 1. 11 Andi Karera, <i>Pembaharuan</i> , 2021, 27 x 39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	72
Karya 1. 12 Andi Karera, <i>Teritorial</i> , 2021, 27 x 27 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	74
Karya 1. 13 Andi Karera, <i>Damai</i> , 2021, 21x29 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas	75
Karya 1. 14 Andi Karera, <i>Bagian Dari</i> , 2021, 30 x 44 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	77
Karya 1. 15 Andi Karera, <i>Tinggal Satu</i> , 2021, 39 x 44 cm, <i>Screen Printing</i> pada	79
Karya 1. 16 Andi Karera, <i>Ikatan 2</i> , 2021, 27x39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	81
Karya 1. 17 Andi Karera, <i>Ikatan 3</i> , 2021, 27x39 cm, <i>Screen Printing</i> pada kertas .....	83

Karya 1. 18 Andi Karera, *Ikatan 4*, 2021, 27x39 cm, *Screen Printing* pada kertas  
..... 85

Karya 1. 19 Andi Karera, *Ikatan 5*, 2021, 27x39 cm, *Screen Printing* pada kertas  
..... 86



## ABSTRAK

Karakter ilustrasi di sini merupakan ilustrasi yang lebih menonjolkan identitas dari pencipta seperti garis dan komposisi pada karya. Karya banyak dipengaruhi dari musik *punk*, komik, *toys* atau mainan, industri film, bahkan pengalaman pribadi penciptanya. Tema pedesaan dipilih untuk menceritakan kisah-kisah atau isu-isu yang terdapat di daerah pedesaan tersebut. Banyak hal yang dapat digali dan dimunculkan dalam tema tersebut.

Setiap seniman mempunyai media yang berbeda dalam menciptakan karyanya. Figur-figur yang ditampilkan dalam karya ini Tugas Akhir ini merupakan objek yang didapat dari lingkungan sekitar. Seluruh perwujudan karya direalisasikan dengan teknik penciptaan yang digunakan, yaitu melalui teknik cetak saring dalam prinsip seni grafis. Karya yang dihasilkan diharapkan mampu memberi pengaruh positif terhadap dunia seni rupa, khususnya seni grafis dalam teknik cetak saring.

**Kata kunci** : Ilustrasi karakter, pedesaan, seni grafis, cetak saring

## **ABSTRACT**

*Character illustrations are illustrations that further highlight the identity of the creator of the work, such as lines and compositions in the work. These works are heavily influenced by punk music, comics, toys, film, and even the personal experiences of the creators. Rural themes were chosen to tell stories or issues in the countryside. Many things can be explored and raised in the theme*

*Every artist has a different medium in creating his work. The figures in this final project are objects obtained from the surrounding environment. All of these manifestations are realized with the creation techniques used, namely through the printing technique in the principles of graphic arts. The work that is produced is expected to be able to have a positive influence on the world of art, especially graphic arts in the screen printing technique.*

**Keywords :** *Character illustration, rustic, graphic art, screen printing, rural*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Sebuah proses penciptaan karya seni, karakter menjadi hal yang sangat penting. Penulis mencoba menghadirkan sebuah karya yang berbeda dari yang unik. Karakter penulis dipengaruhi beberapa karya ilustrasi seniman *illustrator*, contohnya seperti karya Aaron Horkey, Ken Taylor, Taegan White, dan Daniel Baczewski. Seniman-seniman tersebut berhasil menciptakan karakter yang cocok untuk mereka gunakan.

Latar belakang penulis jauh dari seni rupa maupun ilustrasi. Dulunya penulis bersekolah di Madrasah Aliyah Negeri. Seni rupa dan ilustrasi tidak pernah diajarkan di sana. Penulis mulai mengenal seni rupa setelah lulus Sekolah Menengah Atas. Pertama kali mengetahui seni rupa melalui ilustrasi poster karya Aaron Horkey. Rasa penasaran muncul dan bertanya tentang apa itu seni rupa. Tujuan melanjutkan ke Perguruan Tinggi seni rupa menjadi salah satu alasan mulai mendalami seni rupa.

Karya Aaron Horkey yang pertama kali diamati terasa cocok dengan karakter penulis. Menggambarkan pedesaan dari sudut pandang lain. Pengalaman pribadi ketika melihat tikus sawah digambar secara rinci. Bulu dan semak-semak digambarkan cukup detail dengan garis yang mengagumkan. Kecintaan penulis terhadap karya ilustrasi mulai tumbuh sejak itu. Penulis mulai membuat karya-karya ilustrasi berdasarkan pengalaman pribadi yang sederhana. Belajar bagaimana menggambarkan secara mendetail dalam sebuah karya. Berbagi pengalaman dapat dimunculkan melalui karya-karya seni murni sebagai media ekspresi murni (Suherman, 2017: 61).

Melalui karya seni, seseorang juga dapat bercerita tentang pengalaman atau kenangan pribadi. Karya seniman-seniman tersebut memengaruhi penulis dan disesuaikan dengan pengalaman pribadi. Penulis lahir di sebuah pedesaan yang



masih banyak area persawahan. Binatang-binatang asli daerah tersebut masih bisa dibilang cukup banyak. Persawahan juga sering dijadikan area tempat bermain bagi penulis. Semasa kecil, penulis kerap diajak pergi ke persawahan untuk membantu bercocok tanam dan menggembala hewan ternak. Pengalaman itu secara perlahan memicu ketertarikan dalam diri penulis dan dibawahnya sampai sekarang. Semua itu dituangkan menjadi latar belakang ide penciptaan karya seni. Proses pembentukan karakter dalam sebuah karya seni tidak lepas dari pengalaman pribadi yang terus melekat hingga sekarang.



Gambar 1.1 Aaron Horkey, *Starlite*, 2008, *screen printing* pada kertas, 29 x 43 cm

(sumber: dokumentasi penulis)

Penulis mengambil tema pedesaan karena difokuskan pada objek-objek sekitar tempat tinggal penulis. Pemilihan objeknya cukup sederhana yaitu hanya dari apa yang penulis amati di lingkungan sekitar. Sudut pandang dan komposisi digambarkan dengan berbeda. Objek tersebut diolah melalui gaya ilustrasi dengan karakter penulis sendiri.



Gambar 1. 2 Suasana depan rumah penulis

(sumber: dokumentasi penulis)

Tempat tinggal penulis yang masih banyak area persawahan menjadi salah satu faktor pemicu memilih tema tersebut. Kerap kali penulis pergi keluar untuk mencari objek yang baru. Melalui *handphone* diabadikan untuk menangkap momen atau objek tertentu.



Gambar 1. 3 Area persawahan depan rumah penulis

(sumber: dokumentasi penulis)

Kebiasaan penulis sering membawa pulang objek yang dirasanya menarik. Mempelajari objek tersebut dari segi tekstur dan bentuk. Contohnya bunga pinus, daun kering, ranting pohon, bangkai serangga yang masih utuh, dan lain-lain. Tiba di rumah penulis biasanya mempelajarinya terlebih dahulu. Melihat bagaimana bisa menggambar bentuknya dari sudut tertentu. Mencoba menciptakan tekstur yang cocok untuk objek tersebut. Proses tersebutlah yang membuat penulis menemukan objek baru untuk digambar. Mencoba masukkan ke dalam karyanya dengan gaya ilustrasi yang menekankan garis.

Penulis awalnya ingin membahas tentang sejarah desa penulis dari mulai nama, awal terbentuk, dan kebudayaan apa saja yang ada di desa penulis. Minimnya informasi menjadikan penulis menanggalkan idenya tersebut untuk membahas sejarah desanya. Penulis mencoba mewawancarai *kyai* atau biasa disebut tetua desa, akan tetapi nihil informasi. Tidak ada catatan tertulis ataupun sejarah masa lampau yang masih di ingat warga yang masih hidup.

Pengertian ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual (Susanto, 2011: 328). Para seniman muda yang menekuni bidang ilustrasi zaman sekarang lebih menonjolkan karakter garis. Menggambarkan tekstur secara terperinci dalam objek tertentu yang mereka pakai. Mereka cenderung menggambarkan apa yang mereka lihat dan alami dalam kejadian tertentu. Fokus menciptakan sebuah karakter ilustrasi untuk identitas karya mereka sendiri.

Asumsi penulis tentang pergeseran pengertian ilustrasi dan gaya penggambarannya mulai berubah karena mudahnya akses informasi di *internet*. Fenomena paling terasa dan bukti tentang perubahan tersebut bisa dilihat dalam perkembangan di sosial media, terutama *instagram*. Ilustrasi yang awalnya hanya untuk menceritakan sebuah naskah akan tetapi berubah menjadi ajang memamerkan karakter senimannya sendiri yang lebih condong ke garis, tekstur, dan komposisi.

Perubahan tersebut didukung dengan mengikuti perkembangan musik yang masuk secara cepat. Bisa dibilang pengaruh terbesar perkembangan ilustrasi yang sudah berbeda dari jalur utamanya adalah pengaruh musik itu sendiri. Olahraga

*extrem* juga ikut mengambil bagian dalam perubahan tersebut seperti *skateboard*, *BMX*, dan *surfing*.

Seiring berkembangnya zaman dan mudahnya akses internet, mencari ide dalam proses penciptaan sebuah karya menjadi lebih mudah. Referensi banyak bertebaran di internet dan bisa mengaksesnya secara mudah. Dampak negatif mengikuti perubahan dari hal tersebut. Banyaknya referensi karya dari seniman di luar sana membuat beberapa orang dengan terang-terangan atau secara tidak sadar meniru sama seperti karya tersebut. Mereka kesulitan untuk mencari karakter karyanya sendiri. Akhirnya, mereka mulai ketergantungan dengan hal tersebut. Mereka, ketika tidak mengakses internet untuk mencari referensi karyanya, cenderung sulit memulai untuk membuat sebuah karya.

Karakter dalam sebuah karya menjadi sangat penting karena sebagai identitas dari seniman itu sendiri. Beberapa seniman mencoba mengubah-ubah karakter karya mereka untuk mencari apa yang mereka yakini cocok untuk dirinya sendiri. Pencarian karakter dalam proses penciptaan karya memang tidak mudah. Perjalanan yang panjang menjadi masalahnya. Seiring waktu dan jam terbang yang tinggi, biasanya seniman akan menemukan karakter karya mereka sendiri.

Proses penciptaan sebuah karya memang tidak bisa lepas dari mencari referensi karya orang lain. Hal tersebut juga bisa menjadi angin segar untuk mencari ide-ide yang baru dan lebih luas. Mereka bisa keluar dari batasan imajinasi mereka. Mengambil mentah-mentah dari satu sumber dan dijadikan landasan dalam karya secara langsung harus dihindari. Hal tersebut seringkali mengakibatkan karya yang dihasilkan tidak beda jauh atau sama dari karya yang dijadikan referensi. Referensi diambil secukupnya dan tidak langsung dituangkan dalam penciptaan karya. Ide tersebut perlu diendapkan terlebih dahulu. Memadukan menjadi satu kesatuan dan diciptakan sesuai metode dari masing-masing seniman. Karakter pribadi biasanya akan muncul dengan sendirinya. Opini tersebut adalah pengalaman pribadi milik penulis dalam proses penciptaan karya.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan pada bagian sebelumnya, rumusan penciptaan penulis berangkat dari sebuah pertanyaan yang mengiringi praktik penciptaan dalam karya Tugas Akhir ini, yakni:

- a. Narasi tentang pedesaan seperti apa yang menjadi pokok persoalan yang diilustrasikan?
- b. Bagaimana proses menggambarkan tema pedesaan melalui teknik seni grafis yang sudah dipilih?

## C. Tujuan dan Manfaat

### 1. Tujuan

- a. Menarasikan sisi lain tentang pedesaan menurut penulis melalui ilustrasi.
- b. Menggugah pendekatan visual yang khas melalui tema pedesaan.
- c. Menggambarkan tema pedesaan melalui teknik seni grafis.

### 2. Manfaat

- a. Memperkaya bahan referensi dalam mempelajari Seni Grafis bagi mahasiswa Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa khususnya, dan bagi seluruh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Memperkuat karakter dalam sebuah penggambaran ilustrasi.
- c. Menambah wawasan mengenai pengertian karakter ilustrasi.
- d. Meningkatkan kemampuan menciptakan karya seni grafis terutama dengan teknik cetak saring.

## D. Makna Judul

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah *Karakter Ilustrasi Pedesaan dalam Seni Grafis*, untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian yang dimaksud, yaitu sebagai berikut:

- d. **Ilustrasi:** gambar *dwimatra* yang menghidupkan, menghias sekaligus memperjelas sebuah naskah tulisan yang diperbanyak dengan teknik cetak

dalam warna hitam putih ataupun lengkap (berwarna) dengan wujud gambar coretan tangan, foto, diagram atau grafik (Indiria, 2016: 4).

- e. **Karakter:** merupakan ciri khas yang dimiliki oleh suatu benda atau individu, ciri khas tersebut adalah ciri yang asli dan mengakar pada kepribadian benda atau individu, dan merupakan mesin pendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, bertutur kata dan merespon sesuatu. Ciri khas ini pun yang diingat oleh orang lain dan menentukan suka atau tidaknya orang lain terhadap individu tersebut (Hidayatullah, 2010: 13).
- f. **Pedesaan:** menurut C.S. Kansil, desa adalah suatu wilayah yang ditempati oleh sejumlah penduduk sebagai kesatuan masyarakat termasuk di dalamnya kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai organisasi pemerintahan terendah langsung dibawah camat dan berhak menyelenggarakan rumah tangganya sendiri dalam ikatan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Setiawan, 2021).
- g. **Seni grafis:** cabang seni rupa yang dalam memvisualkan karyanya melalui proses cetak di mana hasil cetakan satu dengan berikutnya mempunyai nilai orisinalitas yang sama. Secara umum, istilah 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). Seni grafis dalam penerapannya meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apa pun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak (Soedarso, 1990: 39).

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan judul *Karakter Ilustrasi Pedesaan dalam Seni Grafis* adalah sebuah ide penciptaan seni grafis yang lebih menekankan pada identitas karakter penulis melalui ilustrasi, dengan pemilihan ide yang dekat dari lingkungan pedesaan penulis. Menarasikan kisah-kisah kecil, isu, kejadian di pedesaan penulis dan diharapkan memiliki sebuah identitas atau ciri khas tersendiri pada sebuah karya seni grafis.