

**NILAI KEHIDUPAN KELUARGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**NILAI KEHIDUPAN KELUARGA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



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

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

NILAI KEHIDUPAN KELUARGA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Ardian Bintang Mustakim, NIM 1712751021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengudi Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Wiwik Sri Wulandari S.Sn., M.Sn.

NIP.19760510 200112 2 001/NIDN.0010057605

Pembimbing II


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.

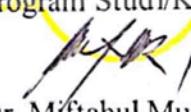
NIP.19730621 200604 1 001/NIDN.0021067305

Cognate/Anggota


Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.

NIP.19561019 198303 1 003 NIDN.0019105606

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP.19760104 200912 1 001/NIDN.0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN.0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ardian Bintang Mustakim
NIM : 1712751021
Prodi : Seni Rupa Murni
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa
Judul TA : NILAI KEHIDUPAN KELUARGA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Menyatakan dengan sungguh bahwa penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir benar-benar penulis kerjakan sendiri. Laporan penciptaan Tugas Akhir ini bukan merupakan hasil plagiarisme, pencurian hasil kerja orang lain untuk kepentingan penulis karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tidak atas tekanan apapun, maupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 20 Desember 2022



Ardian Bintang Mustakim

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah yang maha esa, maha pengasih, dan lagi maha penyayang, penulis mempersembahkan karya seni rupa, seni grafis ini untuk diri sendiri, kedua orang tua, adek, keluarga, Bapak/Ibu dosen Institut Seni Indonesia Yogyakarta, teman khalayak umum dan sahabat sahabat seperjuangan yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran, dan memberikan dorongan semangat dalam proses penyusunan dan pembuatan hingga akhirnya dapat selesai.

Motto

Penyesuaian diperlukan di sepanjang jalan karena hidup tidak selalu cerah, tetapi selalu layak untuk dijalani.



KATA PENGANTAR

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 Nilai Kehidupan Keluarga sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis dengan baik. 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 mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Wiwik Sri Wulandari S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
2. Deni Junaedi, S.Sn., M.A. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Prof. Drs. M. Dwi Marianto MFA., Ph.D. selaku *Cognate* yang telah memberikan kritik dan saran dalam sidang ujian tugas akhir.
4. I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A. selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa kuliah.
5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Wiyono, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen dan Staff Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia yang telah memberikan pembelajaran baik teori maupun praktek

10. Kedua Orang Tua Bapak Mardiyatno yang selalu support dan sharing tentang personal karya dan Ibu Yudhaningsih yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan.
11. Keluarga Besar terutama adik Alun Nur Alfita, Simbah kakung alm. Pranomo Santoso dan Simbah Putri Supraptiyem
12. Teman-teman Arif Yusron, Arif Muhasyim, Zubaidah, Ayadi Pegi, Joko Santosa, Riski Oi, Taj Ega, I Wayan Ariska Yoga, Sri Subekti, Bryan Adi, Ferdinand Riski, Donbosco, Bima Bayu, Yonatan Gilang yang selalu support berkarya dalam lingkungan kampus.
13. Teman-teman dari Jomegatan, Arif Ramadhan, Agam Setiawan, Livia Viantika, Kukuh (Ayah Jomegatan Youth), Roni Setiawan, Nurdianto, Imam Pranomo, Agus Riyanto, Adi Setiawan (Kempling), Klatak (Ketua Satgas Pitu) dan rekan-rekan Satgas Pitu yang selalu memberikan support dalam lingkungan masyarakat.
14. Teman-teman dari Kedai digital, Tora Ibrahim (Manager KD), Safira, Fitri, Pandu, Adam, Yuyun, Rifki Hasanudin (pak men) dan Wihama Wiro yang selalu support dalam lingkungan tempat kerja.
15. Seluruh Mahasiswa/i ISI Yogyakarta, dan teman-teman seperjuangan Seni Murni angkatan 2017.
16. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung, penulis mengucapkan terimakasih banyak, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan. Aamiin. 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, 22 Desember 2022

Ardian Bintang Mustakim

NIM : 1712751021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan Manfaat	3
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	6
A. Konsep Penciptaan	6
B. Konsep Perwujudan.....	12
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	19
A. Bahan.....	19
B. Alat	25
C. Teknik.....	33
D. Tahap-Tahap Perwujudan.....	33
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	42
BAB V PENUTUP.....	80
DAFTAR PUSTAKA	84
DAFTAR LAMAN	86
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gunawan, <i>Menekar Kesetian</i> , 2021	14
Gambar 2.2 Alexandra Hedberg, <i>Grey kissing</i> , 2021	16
Gambar 2.3 Andy Warhol, <i>Elvis I and II</i> ,	17
Gambar 3.1 Obat Afdruk Blue Film	19
Gambar 3.2 Rubber	20
Gambar 3. 3 Sedy (Pigmen Warna)	21
Gambar 3.4 Kaporit.....	21
Gambar 3.5 Sabun Colet	22
Gambar 3.6 Cairan M3.....	22
Gambar 3.7 Solasi Kertas.....	23
Gambar 3.8 Lakban Bening	23
Gambar 3. 9 Kertas HVS	24
Gambar 3. 10 Kertas Aster.....	24
Gambar 3.11 Screen	25
Gambar 3.12 Rakel.....	26
Gambar 3.13 Meja Afdruk.....	26
Gambar 3.14 Alas Sablon	27
Gambar 3.15 Kento	27
Gambar 3.16 Hair Dryer	28
Gambar 3.17 Selang dan Hand Spray	28
Gambar 3.18 Pompa Air/ Jet Cleaning	29
Gambar 3.19 Spon.....	29
Gambar 3.20 Kain	30
Gambar 3.21 Kuas.....	30
Gambar 3. 22 Masker.....	31
Gambar 3.23 Penggaris	31
Gambar 3.24 Pensil	32
Gambar 3.25 Penghapus.....	32
Gambar 3.26 Persiapan Alat dan Bahan	34
Gambar 3.27 Pencarian Ide	34
Gambar 3.28 Sketsa Awal.....	35

Gambar 3. 29 Pematangan Sketsa/ Perwarnaan	36
Gambar 3.30 Pembuat <i>Frame</i>	36
Gambar 3.31 Pencoletan Untuk Warna Pertama.....	37
Gambar 3.32 Pengukuran Kertas dan Peletakan Kento	38
Gambar 3.33 Pengesutan Perataan.....	38
Gambar 3.34 Pengesutan Penempelan	39
Gambar 3.35 Pengangkatan <i>Screen</i>	39
Gambar 3.36 Pengeringan Hasil Cetakan	40
Gambar 3. 37 Pencampuran Kaporit, sabun dan air.....	40
Gambar 3.38 Proses Pengolesan Obat Kaporit	41
Gambar 4.1 Ardian Bintang Mustakim. <i>Duyung</i> , 2020	43
Gambar 4.2 Ardian Bintang Mustakim. <i>Teratai</i> , 2020	45
Gambar 4.3 Ardian Bintang Mustakim. <i>Pesan Ibu</i> , 2020.....	47
Gambar 4.4 Ardian Bintang Mustakim. <i>Itik Jerami dan Lantana</i> , 2020	49
Gambar 4.5 Ardian Bintang Mustakim. <i>Tetah</i> , 2020.....	50
Gambar 4.6 Ardian Bintang Mustakim. <i>Aktivitas Menjelang Maghrib</i> , 2022.	52
Gambar 4.7 Ardian Bintang Mustakim. <i>Menungso Seng Sumeh</i> , 2022.....	53
Gambar 4.8 Ardian Bintang Mustakim. <i>Jerami</i> , 2022	55
Gambar 4.9 Ardian Bintang Mustakim. <i>Sasaran</i> , 2022	57
Gambar 4.9 Ardian Bintang Mustakim. <i>Sasaran</i> , 2022	57
Gambar 4.10 Ardian Bintang Mustakim. <i>Nasihat dari simbah putri</i> , 2022	59
Gambar 4.11 Ardian Bintang Mustakim. <i>Gliak Gliak</i> , 2022	60
Gambar 4.12 Ardian Bintang Mustakim. <i>Ayam Jago</i> , 2022	62
Gambar 4.13 Ardian Bintang Mustakim. <i>Pohon Kelapa</i> , 2022.....	64
Gambar 4.14 Ardian Bintang Mustakim. <i>Mengejar Mimpi</i> , 2022	66
Gambar 4.15 Ardian Bintang Mustakim. <i>Jalan Keluar</i> , 2022.....	68
Gambar 4.16 Ardian Bintang Mustakim. <i>Nyekar</i> , 2022	70
Gambar 4.17 Ardian Bintang Mustakim. <i>Berbagi di Waktu Subuh</i> , 2022.....	72
Gambar 4.17 Ardian Bintang Mustakim. <i>Berbagi di Waktu Subuh</i> , 2022.....	72
Gambar 4.18 Ardian Bintang Mustakim. <i>Teriakan Ketakutan</i> , 2022	74
Gambar 4.19 Ardian Bintang Mustakim. <i>Nada Kerinduan</i> , 2022	76
Gambar 4.20 Ardian Bintang Mustakim. <i>Merpati yang Kelaparan</i> , 2022	78

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	87
A. Foto Diri & Biodata Mahasiswa.....	87
B. Foto Display Pameran	89
C. Foto Situasi Pameran.....	90
D. Poster Pameran	91
E. Katalogus Pameran.....	92



ABSTRAK

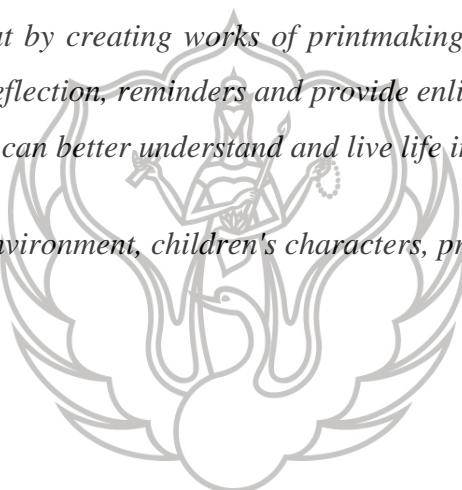
Ide dan gagasan penciptaan karya tugas akhir mengambil dari nilai positif yang terjadi dalam kehidupan keluarga. Nilai yang diajarkan dari sikap dan prilaku orang tua dan dijelaskan oleh orang tua kepada anak agar nantinya dapat menjadi landasan kehidupan bagi anak. Nilai kehidupan yang diajarkan dalam lingkungan keluarga yaitu nilai tanggung jawab, nilai gotong royong, dan nilai toleransi. Nilai kehidupan ini yang menjadikan ide visualisasi penciptaan karya seni grafis dengan teknik *silkscreen* atau cetak saring yang dicetak pada media kertas. Meminjam bentuk dari suatu figur potret manusia dengan anatomi yang ideal dan penggambaran tanaman dan hewan yang ada dilingkungan sekitar dapat menambah kuat arti dari simbol visual dari sebuah nilai kehidupan yang terjadi dalam lingkungan keluarga. Sehingga dengan menciptakan karya seni grafis diharapkan dapat menjadi media renungan, pengingat serta memberi pencerahan bagi penulis maupun pembaca agar menjadi lebih baik lagi dalam memahami dan menjalani kehidupan dimasyarakat.

Kata kunci: *lingkungan keluarga, karakter anak, seni grafis.*

ABSTRACT

Ideas and ideas for the creation of the final project take from the positive values that occur in family life. Values are taught from the attitudes and behavior of parents and explained by parents to children so that later they can become the foundation of life for children. The values of life that are taught in the family environment are the values of responsibility, the values of mutual cooperation, and the values of tolerance. This life value is what makes the idea of visualizing the creation of printmaking using silkscreen or filter printing techniques printed on paper media. Borrowing the form of a human portrait figure with ideal anatomy and the depiction of plants and animals in the surrounding environment can strengthen the meaning of the visual symbol of a life value that occurs in the family environment. So that by creating works of printmaking it is hoped that they can become media for reflection, reminders and provide enlightenment for writers and readers so that they can better understand and live life in society.

Keywords: family environment, children's characters, printmaking.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang membentuk sebuah hasil karya ciptaan kualitas, hasil ekspresi, alam keindahan atau segala hal yang melebihi keasliannya serta klasifikasi objek objek terhadap kriteria tertentu yang di ciptakan menjadi suatu struktur sehingga dapat dinikmati dengan menggunakan indera mata dan peraba (Sunarto dan Suherman, 2017:59). Pada dasarnya seni rupa adalah suatu ungkapan pengalaman dari seseorang seniman yang diolah menjadi sebuah karya seni. Pengalaman inilah yang mampu membangkitkan perasaan dan merangsang fantasi dan imajinasi seorang seniman untuk menciptakan sebuah karya seni.

Melihat proses kehidupan dari dalam diri penulis, penulis merasakan adanya suatu proses yang mungkin penulis baru sadari di saat ini. Proses kehidupan yang mungkin bisa dikatakan dari lingkungan yang sangat beruntung baginya. lingkungan yang terdapat dari keluarga yang lengkap dan kehidupan yang memiliki nilai positif untuk proses membentuk karakter anak.

Menurut F J Brown dapat ditinjau dari sudut pandang sosiologi, keluarga dapat diartikan menjadi dua macam, yaitu a) dalam arti luas, keluarga meliputi semua pihak yang ada hubungan darah atau keturunan yang dapat dibandingkan dengan “dan” atau marga; b) dalam arti sempit keluarga meliputi orang tua dan anak (Yusuf, 2000:35).

Lingkungan penulis bisa dikatakan lingkungan yang luas, karena bukan hanya kedua orang tua, tetapi adanya simbah kakung, simbah putri, pakdhe, budhe, bulek, paklek, dan masih terdapat keluarga besar lainnya. Dari lingkungan yang luas inilah penulis menemukan suatu kesadaran akan proses kehidupan yang telah membentuk karakternya. Seperti yang dijelaskan pada buku Syamsu Yusuf yang berjudul *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bahwa:

Perawatan orangtua yang penuh kasih sayang dan pendidikan tentang nilai-nilai kehidupan, baik agama maupun sosial budaya yang diberikan merupakan faktor yang kondusif untuk mempersiapkan anak menjadi pribadi dan anggota masyarakat yang sehat. (Yusuf, 2000:37).

Proses kehidupan tentunya bermula dari keluarga kecil, yang terdiri dari ayah dan Ibu. Ayah dan Ibu memiliki kewajiban dalam membentuk karakter pada anak.

kewajiban dalam menata pola kehidupan dalam sikap berperilaku, bertatakrama, dan berbudaya.

Anak di usia dini sudah merekam pola kehidupan dari orang tuanya. Maka dari itu di saat usia sedini mungkin orang tua dapat memberikan bimbingan terhadap anaknya. Bimbingan berupa suatu pemahaman untuk anaknya yang dapat diartikan sebagai nilai kehidupan. Nilai kehidupan yang dapat diartikan sebagai landasan bagi kehidupan anak yang akan berguna di saat anak berusia lebih lanjut.

Nilai kehidupan yang dialami oleh penulis, membuat penulis terinspirasi untuk mengulik dan mengingat kembali nilai-nilai apa saja yang telah membentuk karakternya. Pada kesempatan kali ini, karya penciptaan tugas akhir mengangkat tema nilai kehidupan dalam keluarga. Tema ini dipilih karena penulis mengapresiasi tentang proses dari pengalaman dan perasaan mengenai nilai kehidupan yang telah diberikan oleh keluarga.

Pada visualisasi nilai kehidupan keluarga diciptakan melalui bahasa simbol visual tubuh dari setiap nilai-nilai yang dialami oleh penulis. Bahasa visual tubuh yang berarti perwujudan dari sikap atau perilaku yang divisualkan kedalam karya seni grafis. Karya seni grafis diciptakan dengan teknik *silkscreen* atau cetak saring dipilih penulis kali ini karena dianggap lebih ideal untuk mengekspresikan nilai dari kehidupan keluarga. Penciptaan karya menggunakan teknik ini diwujudkan dengan meminjam figur potret manusia dengan anatomi yang ideal dan penambahan penggambaran lingkungan sekitar. Dari penggambaran seperti itu dapat mengartikan dari arti nilai kehidupan yang telah dialami oleh penulis. Serta mengingatkan kembali tentang nilai kehidupan yang telah dialami oleh masyarakat yang luas atau masyarakat khususnya penikmat seni.

B. Rumusan Penciptaan

Proses penciptaan karya seni, terdapat beberapa hal yang hendak diuraikan dan dianalisis ke dalam bentuk sebuah karya dan penulisan yang berdasarkan latar belakang yang telah dipilih. Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat rumusan penciptaan, yaitu :

1. Apakah yang dimaksud nilai kehidupan dalam keluarga?
2. Nilai apa saja yang telah diperoleh dari pengalaman kehidupan di keluarga?
3. Bagaimana memvisualisasikan nilai kehidupan keluarga ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan Manfaat

Karya seni yang terwujud merupakan proses pengamatan yang dialami selama berkesenian. Dalam laporan tugas akhir ini dapat penulis simpulkan tujuan dan manfaatnya adalah:

1. Tujuan:
 - a. Menjelaskan nilai kehidupan dalam keluarga yang dapat membentuk karakter pada anak.
 - b. Mendeskripsikan nilai-nilai yang terjadi pada keluarga melalui pengalaman yang telah dialami dalam kehidupan keluarga.
 - c. Menyampaikan dan mevisualisasikan nilai kehidupan keluarga melalui penciptaan karya seni grafis terutama menggunakan teknik *Silkscreen/cetak saring*.
2. Manfaat:
 - a. Mencurahkan pengalaman dan perasaan dari nilai kehidupan keluarga menjadi karya seni grafis.
 - b. Mempresentasikan ide atau gagasan sebagai sarana ekspresi dan apresiasi melalui sebuah karya seni terutama seni grafis.
 - c. Memberikan wadah bagi masyarakat terutama penikmat karya seni untuk merasakan nilai-nilai yang terjadi dalam kehidupannya.

D. Makna Judul

Judul dalam Tugas Akhir ini adalah Nilai Kehidupan Keluarga sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis, untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, yaitu sebagai berikut :

1. Nilai

Nilai dalam jurnal penelitian Nilai Dakwah oleh Risnawati dengan judul *Nilai Dakwah Islamiyah Dalam Adat Karia Di Kelurahan Mandati Kecamatan Wangi-Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi* mengartikan bahwa sesuatu nilai merupakan kumpulan sikap perasaan ataupun anggapan terhadap sesuatu hal mengenai baik-buruk, benar-salah, patut-tidak patut, mulia-hina, penting-tidak penting. Sebagai konsepsi, sesuatu nilai yang dibangun dan berada di dalam dan budhi, tidak dapat diraba atau dilihat secara langsung dengan pancaindera (Risnawati, 2016:7).

2. Kehidupan

Menurut Victor E Frankl dalam buku *Para Psikolog Terkemuka Dunia* mengartikan makna hidup adalah arti hidup bagi seorang manusia. Arti hidup yang dimaksudkan adalah arti hidup bukan untuk dipertanyakan, tetapi untuk direspon karena semua bertanggung jawab atas semua yang hidup. Respon yang diberikan bukan dalam bentuk kata kata melainkan dalam bentuk tindakan (Naisaban, 2004:135).

3. Keluarga

F.J. Brown berpendapat bahwa ditinjau dari sudut pandang sosiologis, keluarga dapat diartikan dua macam, yaitu a) dalam arti luas, keluarga meliputi semua pihak yang ada hubungan darah atau keturunan yang dapat dibandingkan dengan “dan” atau marga; b) dalam arti sempit keluarga meliputi orang tua dan anak (Yusuf, 2000:35).

4. Ide

Rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan gagasan atau citacita. Ide yang dalam kajian menyangkut suatu gambaran yang imajinal utuh yang melintas sangat cepat (Retnoningsih & Suharso, 2005:173).

5. Sebagai

Kata depan untuk menyatakan status (KBBI, 2014:460).

6. Penciptaan

Proses atau kesanggupan pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif. Berasal dari kata *cipta* yang artinya imajinasi untuk membuat suatu karya, membuat suatu yang baru yang belum pernah ada (Retnoningsih & Suharso, 2005:581).

7. Seni Grafis

Diambil dari buku *Apresiasi Seni Rupa*, tulisan dari Sunarto dan Suherman bahwa seni grafis adalah seni yang menitik beratkan pada teknik cetak yang berwujud dua dimensional. Teknik mencetak yang dilakukan sebagai usaha memperbanyak atau melipat gandakan sesuatu, baik dalam bentuk tulisan maupun gambar tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya (Sunarto dan Suherman, 2017:65).

Berdasarkan penjelasan makna judul di atas dapat disimpulkan bahwa Nilai Kehidupan Keluarga Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis adalah suatu proses pemahaman akan pola kehidupan yang mungkin tidak dapat diraba dengan pancaindra tetapi dapat dirasakan oleh pelaku atau anak. Pada keluarga terdapat orang tua yang selalu membimbing anaknya untuk berproses dengan lingkungan sekitar. Cara memberikan pemahaman terhadap anak dari sikap orang tua yang selalu diamati dan direkam oleh anak. pemahaman ini yang nantinya dapat dikatakan suatu nilai kehidupan yang terjadi dalam keluarga. Nilai-nilai yang disampaikan dengan visual karya seni grafis atau karya yang dapat dilipat gandakan tanpa mengurangi orisinil dari *master* cetak suatu karya tersebut.