

**GESTUR TUBUH  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Whima Rahmat Utama**

**NIM 1612685021**

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

**2022**

**GESTUR TUBUH**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN 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 Penciptaan Karya Seni berjudul:

**GESTUR TUBUH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

diajukan oleh Whima Rahmat Utama, NIM 1612685021, 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 Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

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

NIP. 19561019 198303 1 003/NIDN.0019105606

Pembimbing II

  
Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19910407 201903 2 024/NIDN.0007049106

Cognate/Anggota

  
Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860615 201212 1 002/NIDN.0415068602

Ketua Jurusan/Seni Murni/Ketua

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 1917601042 009121 001/NIDN.004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN.008116906



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Whima Rahmat Utama

NIM : 1612685021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa

Judul Penciptaan: GESTUR TUBUH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS

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

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

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

Yogyakarta, 22 Desember 2022



Whima Rahmat Utama

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:

Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.

Segala Puji bagi Allah, Tuhan seluruh alam.

Kedua Orang tua Ayah, Ibu beserta Adik dan Keluarga besar.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Gestur Tubuh Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana seni di Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulisan laporan dan hasil karya tugas akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan, namun penulis berusaha memberikan yang terbaik. Atas selesainya laporan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs., M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D selaku dosen pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, pengarahan serta saran yang membangun demi terciptanya laporan tugas akhir ini.
2. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, pengarahan serta saran yang membangun demi terciptanya laporan tugas akhir ini.
3. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku cognate yang sudah memberikan kritik serta saran dalam sidang tugas akhir.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Prof. Dr. M Agus Burhan, M. Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen dan staff karyawan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Keluarga besar, terutama Kedua orang tua Bapak Suratman serta Ibu Siwi Mulyani, dan adik Oktama Rahmat Mulia yang tak hentinya selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi serta doa.

9. Teman-teman yang selalu memberikan semangat, doa serta dukungan.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan Seni Murni Angkatan 2016 dan seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 22 Desember 2022

Whima Rahmat Utama

NIM. 1612685021



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	3
D. Penjelasan Judul/Makna Judul .....	4
<b>BAB II KONSEP</b> .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan .....	8
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	12
A. Alat, Bahan, Teknik dan Tahapan Pembentukan .....	12
1. Alat.....	12
2. Bahan.....	18
3. Teknik .....	23
4. Tahapan Pembentukan .....	24
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA</b> .....	30
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	71



<b>LAMPIRAN</b> .....	73
1. Biodata mahasiswa.....	73
2. <i>Curriculum vitae</i> .....	73
3. Pameran Bersama .....	74
4. Foto Display Karya .....	75
5. Foto Situasi Pameran .....	76
6. Poster Pameran.....	77
7. Katalog Pameran .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Egon Schiele, <i>Crouching Women with Green Headscraf</i> .....	9
Gambar 2.2 Egon Schiele, <i>Mother and Daughter</i> .....	10
Gambar 2.3 Gustav Klimt, <i>Danae</i> .....	10
Gambar 3.1 Pisau Cukil .....	12
Gambar 3.2 Pensil dan Penghapus .....	13
Gambar 3.3 Roll karet .....	13
Gambar 3.4 Pisau palet .....	14
Gambar 3.5 Batu asah .....	14
Gambar 3.6 Botol kaca.....	15
Gambar 3.7 Keramik.....	15
Gambar 3.8 Kento .....	16
Gambar 3.9 Kegunaan Kento .....	16
Gambar 3.10 Gun Tacker .....	17
Gambar 3.11 Kuas.....	17
Gambar 3.12 MDF ( <i>Medium density fibreboard</i> ) .....	18
Gambar 3.13 Tinta cetak merk PT. Cemani Toka .....	18
Gambar 3.14 Kertas .....	19
Gambar 3.15 Kanvas.....	19
Gambar 3.16 Spanram.....	20
Gambar 3.17 Cat .....	20
Gambar 3.18 Lem Fox .....	21
Gambar 3.19 Pigura Kaca .....	21
Gambar 3.20 Kertas Pasparto.....	22
Gambar 3.21 Kain .....	22
Gambar 3.22 Bensin.....	23
Gambar 3.23 Sketsa Karya.....	24
Gambar 3.24 Proses Pencukilan.....	25
Gambar 3.25 Hasil Cukilan pada Papan MDF.....	25
Gambar 3.26 Proses melapisi permukaan karet pada roll dengan tinta .....	26
Gambar 3.27 Proses menutup permukaan MDF dengan tinta .....	26
Gambar 3.28 Proses mentransfer gambar .....	27
Gambar 3.29 Proses pencetakan dengan media kertas.....	27
Gambar 3.30 Proses pencetakan dengan media kanvas .....	27

Gambar 3.31 Proses pencetakan dengan media kanvas dan kento .....	28
Gambar 3.32 Proses akhir pencetakan karya .....	28
Gambar 3.33 Hasil akhir Karya .....	29
Gambar 3.34 Contoh penulisan, edisi, media, judul, nama, tahun.....	29
Gambar 4.1 Whima Rahmat Utama, <i>Melewati Batas</i> .....	30
Gambar 4.2 Whima Rahmat Utama, <i>Keseimbangan</i> .....	32
Gambar 4.3 Whima Rahmat Utama, <i>Menutup Diri</i> .....	34
Gambar 4.4 Whima Rahmat Utama, <i>Masih Ada Luka</i> .....	35
Gambar 4.5 Whima Rahmat Utama, <i>Jenuh</i> .....	37
Gambar 4.6 Whima Rahmat Utama, <i>Berserah Diri</i> .....	39
Gambar 4.7 Whima Rahmat Utama, <i>Ruwet</i> .....	41
Gambar 4.8 Whima Rahmat utama, <i>Pengalaman Buruk</i> .....	43
Gambar 4.9 Whima Rahmat Utama, <i>Waktu Luang</i> .....	45
Gambar 4.10 Whima Rahmat Utama, <i>Menanti Kabar</i> .....	47
Gambar 4.11 Whima Rahmat Utama, <i>Pelipur Lara</i> .....	49
Gambar 4.12 Whima Rahmat Utama, <i>Perpisahan</i> .....	51
Gambar 4.13 Whima Rahmat Utama, <i>Salah Tingkah</i> .....	53
Gambar 4.14 Whima Rahmat Utama, <i>Terbangun Dari Mimpi</i> .....	55
Gambar 4.15 Whima Rahmat Utama, <i>Perempuan Dalam Pelukan</i> .....	57
Gambar 4.16 Whima Rahmat Utama, <i>Introspeksi</i> .....	59
Gambar 4.17 Whima Rahmat Utama, <i>Ikatan</i> .....	61
Gambar 4.18 Whima Rahmat Utama, <i>Bahagia Itu Sederhana</i> .....	63
Gambar 4.19 Whima Rahmat Utama, <i>Melewati malam</i> .....	65
Gambar 4.20 Whima Rahmat Utama, <i>Penjaga Hati</i> .....	67

## ABSTRAK

Komunikasi merupakan bentuk interaksi yang dilakukan setiap orang pada aktivitas sehari-hari dan terkadang menemui perbedaan pendapat pada sebagian orang. Dalam setiap percakapan selalu diikuti dengan bentuk-bentuk gestur tubuh yang tak jarang seseorang tidak menyadari atau tidak memperhatikan bentuk gestur yang sedang dihadirkan. Penulis merasakan bahwa gestur tubuh yang sedang dihadirkan saat berinteraksi adalah sebuah kejujuran yang tanpa disadari merupakan pesan murni dari setiap orang. Dengan mengenali perilaku seseorang saat berinteraksi akan lebih menemukan sebuah kebenaran yang ada, tidak hanya menilai melalui percakapan yang terkadang masih memiliki sesuatu yang belum tentu nyata kebenarannya. Penulis menggambarkan dalam karya seni grafis bagaimana sebuah percakapan akan terasa lebih kuat kebenarannya tidak hanya melalui apa yang didengarkan namun juga dengan mengenali tanda-tanda dari gestur tubuh yang ikut hadir di dalamnya dengan menampilkan bentuk-bentuk gestur tubuh manusia dalam karya seni cetak tinggi (cetak cukilan kayu) pada tugas akhir ini.

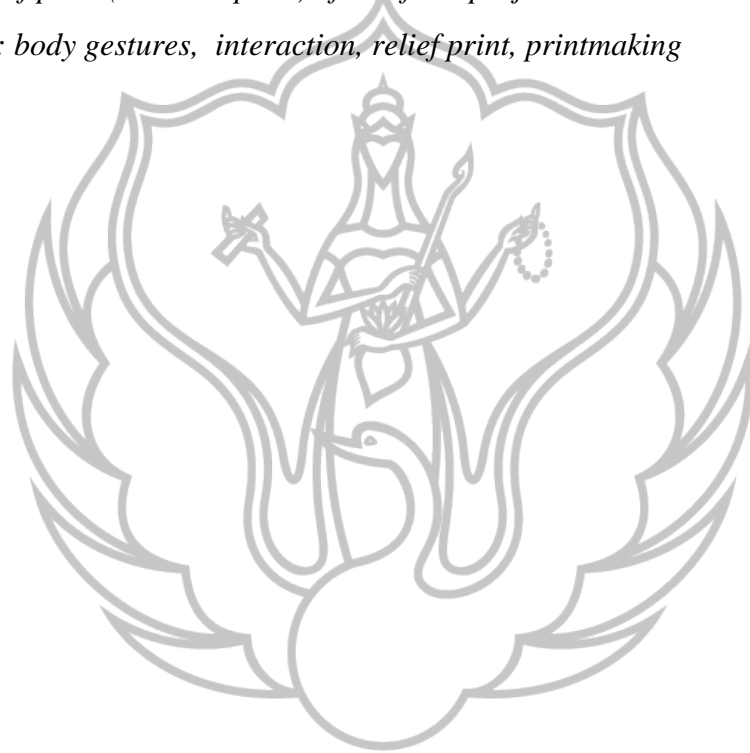
Kata kunci : gestur tubuh, interaksi, seni cetak tinggi, seni grafis



## **ABSTRACT**

*Communication is a form of interaction that everyone does daily and sometimes encounters differences of opinion in some people. Every conversation is always followed by body gestures, which is not rare when someone does not realize or does not pay attention to the form of gestures which is being presented. The author feels that the body gestures are moderately presented when interacting. An unwitting honesty is a pure message from everyone. By recognizing a person's current behavior, interacting more will find a truth that exists, not only judge through conversations that sometimes still have something that hasn't of course the truth. The author describes in a work of printmaking how a conversation will feel stronger. The truth is not only through what is heard but also by recognizing the signs of body gestures that are present in it by displaying gestures of the human body in relief print (woodcut print) of this final project.*

*Keywords : body gestures, interaction, relief print, printmaking*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Gestur tubuh menurut penulis adalah sebuah kejujuran yang dimiliki oleh setiap orang yang hadir dalam bentuk spontan pada gerak tubuh saat berinteraksi. Dalam kehidupan sehari-hari sering dihadapkan dengan interaksi sosial melalui percakapan yang terkadang menemui sebuah perdebatan karena kesalahpahaman melalui perkataan karena apa yang dimaksudkan tidak sampai ke pendengar dengan baik. Kondisi suasana hati juga sangat berpengaruh dalam berinteraksi, dengan suasana hati seseorang yang sedang tidak baik akan berpengaruh dalam setiap perkataan yang terkadang terucap tanpa ada pertimbangan sebelumnya dan menimbulkan sebuah kesalahpahaman. Dalam berbagai suasana hati yang sedang terjadi akan menampilkan bentuk-bentuk gestur tubuh yang berbeda-beda pada setiap orang, seperti karakter seseorang yang sedang marah namun hanya diam tanpa mengucapkan apapun dengan menampilkan bentuk gestur duduk terdiam namun itu sudah cukup meyakinkan kondisi yang sedang terjadi dan ada juga karakter seseorang yang mudah dikenali suasana hatinya dengan mengeluarkan kata-kata yang menandakan seseorang itu sedang dalam keadaan tidak baik. Dalam hal ini penulis menjadikan gestur tubuh untuk menjadi penguat sebuah kebenaran yang ada dalam interaksi atau percakapan agar lebih peka dengan mengenali situasi yang sedang terjadi melalui gestur tubuh.

Gestur tubuh yang dihadirkan memiliki ungkapan makna tersendiri yang terkadang diabaikan saat terjadinya interaksi atau percakapan. Kejujuran yang dihadirkan secara spontan melalui gestur-gestur tubuh tanpa disadari melengkapi suasana saat terjadinya interaksi, gerakan spontan pada tubuh yang ditampilkan menciptakan gestur tubuh yang menarik dan berbeda-beda pada setiap orang. Manusia menyampaikan lebih dari dua pertiga pesan-pesan mereka melalui tubuh, 700.000 tanda fisik yang diantaranya berupa 1.000 postur tubuh yang berbeda-beda, 5.000 isyarat tangan, dan 250.000 ekspresi wajah (Danesi, 2004:53). Tubuh sendiri sebagai sumber utama untuk berinteraksi, dengan



mengamati atau mempelajari gestur tubuh yang dihadirkan. Bentuk-bentuk gestur tubuh yang dihadirkan pada suatu keadaan serta suasana hati yang terjadi memberikan daya tarik serta nilai penting bagi penulis dalam menghadirkan sebuah ide-ide melalui pengamatan perilaku serta hal-hal tertentu yang sedang terjadi pada aktivitas sosial maupun pengalaman pribadi dan menjadikan dorongan atau sumber bagi penulis untuk mengemasnya kedalam karya seni. Seni adalah hasil karya manusia yang dibuat melalui suatu proses pengerjaan yang memerlukan keterampilan khusus atau luar-biasa, diantaranya lukisan, *drawing*, patung, grafis, foto, video, film, kriya, instalasi, keramik, *performance art*, atau karya dengan media *alternative* (Marianto, 2019:5).

Gestur tubuh serta suasana hati memiliki ikatan yang kuat di dalamnya, gestur menjadi bentuk penggambaran diri dari suasana hati yang sedang terjadi. Gestur merupakan suatu bentuk tindakan apapun yang mengirimkan sinyal visual kepada penonton untuk menjadikan informasi dengan mengikutsertakan pergerakan tangan, kaki, wajah atau bagian lain dari tubuh. Dalam setiap interaksi kehidupan selalu mengikutsertakan perasaan serta emosi pada setiap individu seperti senang, sedih, takut, marah serta suasana-suasana hati lainnya. Keberagaman karakter gestur yang dihadirkan oleh masing-masing individu dalam pembawaan suasana hati yang dirasa atau yang sedang terjadi selalu menampilkan sesuatu yang menarik di setiap perubahan bentuk gestur tubuhnya. Mengidentifikasi tanda yang dihadirkan di balik perilaku yang diamati dalam interaksi merupakan sesuatu yang perlu dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman saat berinteraksi dalam aktivitas sosial. Gestur tubuh sendiri masih berkaitan dengan bahasa tubuh, bahasa tubuh adalah istilah umum yang digunakan untuk mengindikasikan komunikasi melalui isyarat, postur, dan sinyal serta tanda tubuh lainnya baik yang sadar maupun tidak. Bahasa tubuh mengkomunikasikan informasi tak terucapkan mengenai identitas, hubungan, pikiran seseorang, juga suasana hati, motivasi dan sikap. Pesan-pesan yang dibuat dengan bahasa tubuh dapat memberikan tampilan dan kesan pada sebuah percakapan yang akan diingat lama setelah kata-kata lisan terlupakan, bahasa tubuh juga dapat dibangun untuk berbohong atau menutupi sesuatu. Misalnya, mengatupkan bibir dapat mengindikasikan ketidaksetujuan atau keraguan,

bahkan jika pernyataan verbal orang tersebut menyampaikan persetujuan. Saat pernyataan verbal dan bahasa tubuh saling berbenturan, pendengar akan cenderung lebih mempercayai bahasa tubuh (Danesi, 2004:61-62).

Pentingnya memahami karakter setiap individu disaat terjadinya interaksi atau komunikasi meskipun berbeda dalam detail dan konteks pada setiap individu tetapi pada dasarnya sama. Dalam hal ini bentuk-bentuk gestur tubuh yang dihadirkan memberi ketertarikan bagi penulis untuk menempatkan pengamatan terhadap gestur-gestur tubuh pada setiap hal yang sedang terjadi maupun yang sedang dirasakan. Mengabadikan suatu momen maupun pengalaman yang berkesan, dengan mengabadikan setiap cerita melalui bentuk-bentuk gestur tubuh dalam sebuah karya menjadikan setiap momen atau sesuatu yang berkesan akan tetap ada untuk diceritakan. Dengan ini penulis akan memberikan gambaran suatu keadaan yang sedang terjadi dengan mengemas ide-ide yang didapat dari aktivitas sosial maupun pengalaman pribadi ke dalam penciptaan karya seni melalui bentuk-bentuk gestur tubuh.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka muncul pertanyaan yang akan menjadi penajaman atas penciptaan karya. Hal ini tersusun menjadi rumusan penciptaan sebagai berikut:

1. Mengapa gestur tubuh penting dalam ide penciptaan karya grafis?
2. Apa yang menarik dari gestur tubuh untuk dijadikan ide karya grafis?
3. Bagaimana memvisualisasikan ide tentang gestur tubuh ke dalam bentuk karya grafis?

## **C. Tujuan dan Manfaat**

Seluruh karya seni grafis yang akan diwujudkan merupakan hasil dari pengalaman pribadi. Penciptaan karya seni ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas maupun diri sendiri.

Berikut beberapa uraian tentang tujuan dan manfaatnya.

1. Tujuan
  - a. Memvisualisasikan gestur tubuh ke dalam karya grafis untuk menambah pengetahuan mengenai apa itu gestur tubuh dan menjadi

sebuah pijakan untuk menyampaikan ide-ide yang ada ke dalam bentuk gestur tubuh melalui karya grafis itu sendiri.

- b. Menunjukkan berbagai bagian gestur tubuh seperti tangan, kaki, kepala, jari-jari maupun tubuh dengan mendeformasikan bagian-bagian pada gestur tubuh tersebut, yang diharapkan dapat menyampaikan setiap ide-ide yang dikemas dalam bentuk gestur tubuh melalui penciptaan karya grafis.
- c. Menciptakan karya grafis dengan mengemas ide-ide yang ada ke dalam bentuk-bentuk gestur tubuh diharapkan dapat memberikan karakter karya tersendiri bagi penulis.

## 2. Manfaat

- a. Dengan memahami tentang apa itu gestur tubuh akan membantu orang lain serta penulis menangkap pesan-pesan visual yang ada.
- b. Meminimalisir kesalahpahaman berinteraksi serta kepekaan terhadap suatu keadaan dan kesadaran untuk menempatkan diri pada posisi yang seharusnya.
- c. Publik akan mengenal penulis dengan karakter karya dengan bentuk-bentuk gestur tubuh sebagai ide penciptaan.

## **D. Penjelasan Judul/Makna Judul**

### 1. Gestur

Gestur adalah suatu bentuk tindakan apapun yang mengirimkan sinyal visual kepada penonton untuk dijadikan informasi dengan mengikutsertakan pergerakan tangan, kaki, wajah atau bagian lain dari tubuh (Morris, 1977:24).

### 2. Tubuh

Tubuh adalah sumber utama signifikansi dan sarana untuk memahami hubungan antara alam dan budaya kehidupan manusia. Ekspresi wajah yang bersifat universal dan lintas budaya serta diprogram pada diri oleh alam senantiasa diubah menjadi bentuk penandaan dalam cara-cara yang spesifik menurut budaya. Menggunakan tubuh, wajah, tangan dan bagian tubuh

lainnya untuk mempresentasikan dan mengkomunikasikan maksud, peran, kesan dan kebutuhan (Danesi, 2004:74).

### 3. Ide

Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan sesuatu yang hendak di ketengahkan (Susanto,2011:186) Dalam hal ini, sesuatu hal yang dijadikan ide yaitu gestur tubuh.

### 4. Penciptaan

Kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif. (KBBI, 2022. <https://kbbi.web.id/cipta.html>. Diakses pada tanggal 7 Desember 2022 jam 02.20 WIB). Penciptaan dalam hal ini adalah proses pembuatan suatu karya seni.

### 5. Seni

Seni adalah kemampuan kreatif manusia dalam menanggapi alam; kemampuan menangani suatu yang menuntut pemecahan masalah; kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif yang dinyatakan menjadi suatu yang menarik, fungsional, atau inspiratif (Mariato, 2019:4-5).

### 6. Grafis

Berasal dari graphein “menulis” atau “menggambar” (Yun). Seni (cetak) grafis merupakan perubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Susanto, 2011:162).

## **Gestur Tubuh sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis**

Berdasarkan penjelasan makna judul di atas maka dapat disimpulkan bahwa Gestur tubuh sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis adalah proses penciptaan karya seni grafis dengan menghadirkan bentuk-bentuk gestur tubuh sebagai bentuk penyampaian pesan melalui karya seni grafis.