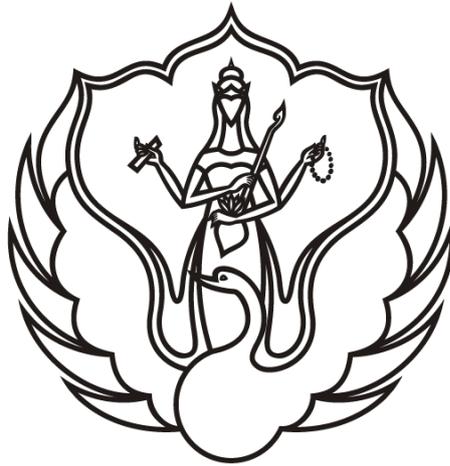


**SUASANA RUMAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

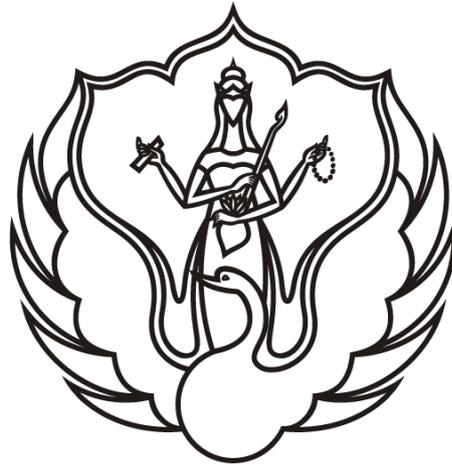
Reza Aryanda Manggala Yudha

NIM 1312369021

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

2021

**SUASANA RUMAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



**Reza Aryanda Manggala Yudha
NIM 1312369021**

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
2021

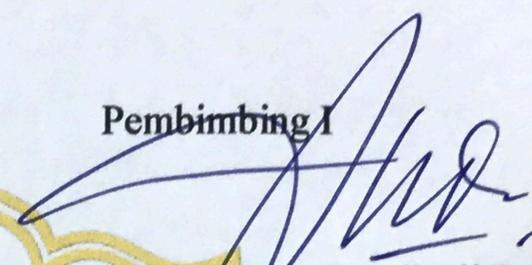
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

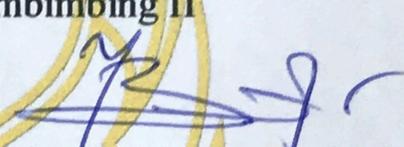
Suasana Rumah Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis diajukan oleh Reza Aryanda Manggala Yudha NIM 1312369021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui,

Pembimbing I


Drs. Andang Suprihadi P, M.Sn.
NIP 19561210 198503 1 002

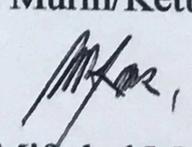
Pembimbing II


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

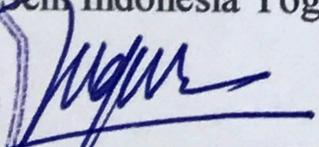
Cognate/Anggota


Drs. Hartono, M.Sn.
NIP 19591108 198601 1 001

Ketua Jurusan /
Seni Murni/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP 197601042 009121 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 19691108 199303 1 001



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Reza Aryanda Manggala Yudha
NIM : 1312369021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Judul Karya Tugas Akhir : Suasana Rumah Sebagai Ide Penciptaan Karya
Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya orang lain hanya terlibat dalam kepentingan materil dan refrensi pengetahuan. Atau pun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.

Bila dikemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 6 Januari 2021

Saya yang menyatakan

Reza Aryanda Manggala Yudha

Untuk sebuah kesementaraan...

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan ridho-Nya Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul **“SUASANA RUMAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS”** dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1- S1 Minat Utama Seni Murni Grafis, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan yang maha Esa
2. Orangtua, Joko Nugroho, dan Siwi Ramiyati. Yang selalu memberi support. Dan juga keluarga penulis.
3. Bapak Andang Suprihadi, selaku Dosen Pembimbing 1
4. Bapak Bambang Witjaksono, selaku Dosen Pembimbing 2
5. Bapak Hartono, selaku Penguji Ahli
6. Bapak Wiyono, selaku ketua siding
7. Pak Yoga Budhi Wantoro, selaku dosen wali
8. 50:50 Atelier
9. Teman-teman mahasiswa ISI Yogyakarta dari berbagai angkatan dan jurusan yang telah banyak membagikan pengetahuannya sehingga melengkapi proses penciptaan karya.
10. Teman-teman angkatan 2013 Seni Murni, yang telah banyak memberi sumber referensi.
11. Teman-Teman kontrakan *Bedeng Night Club, Suena ex House, Sokong!*, Kontrakan *Art Handler*
12. Studio Hahan :*Royal Ink Studio*, atas bantuan finansial dan kepercayaan diri
13. Seluruh pihak yang telah membantu proses pembuatan karya tugas akhir ini, dan lain sebagainya.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada laporan serta tugas akhir ini, karenanya kritik serta saran diharapkan agar penulis dapat melanjutkan penciptaan karya dengan lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dikemudian hari dan menambah khazanah dalam akademik seni rupa.

Yogyakarta, 2020

Reza Aryanda Manggala Yudha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	7
BAB II KONSEP	9
A. Konsep Penciptaan	9
B. Konsep Perwujudan.....	13
BAB III PROSES PERWUJUDAN	24
A. Pemilihan Teknik	24
B. Alat dan Bahan	25
C. Tahap Perwujudan.....	32
BAB IV DESKRIPSI KARYA	40
BAB V PENUTUP	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Foto Suasana Rumah	12
Gambar 2. Karya Seri Foto Martin Parr	15
Gambar 3. Karya foto Motoyuki Daifu.....	16
Gambar 4. Karya foto temuan dari Thomas Sauvin	17
Gambar 5. Karya Plefroi	18
Gambar 6. Karya Cy Twombly	19
Gambar 7. Layout buku Flock Project	20
Gambar 8. Layout buku foto Sohrab Hura	21
Gambar 9. Risograph Color Chart	23
Gambar 10. Foto Zine Andrea Reza terbitan Binatang Press.....	23
Gambar 11. Karya Robert Rauschenberg.....	25
Gambar 12. Obat Afdruk Bremol	25
Gambar 13 Rubber Opak dan Clear merk Matsui	25
Gambar 14 Cat Akrilik dan Sundye.....	26
Gambar 15 Kertas	27
Gambar 16 Bahan Fotogram	27
Gambar 17 Screen Sablon	28
Gambar 18 Rakel	29
Gambar 19 Hair dryer	29
Gambar 20 Kain lap	30
Gambar 21 Lakban bening	30
Gambar 22 Gelas plastik	31
Gambar 23 Semprotan air	31
Gambar 24 Pemilihan file foto	32
Gambar 25 Proses editing photoshop	33
Gambar 26 Proses pengolesan pada screen.....	34
Gambar 27 Proses penyinaran	34
Gambar 28 Proses penyemprotan air pada screen	35
Gambar 29 Proses gesut sablon.....	36
Gambar 30 Benda Cetak Fotogram	37
Gambar 31 Proses Cetak	37
Gambar 32 Proses Cuci.....	38
Gambar 33 Proses pengeringan	38
Gambar 34 “ <i>When the Wind Blows</i> ”	41
Gambar 35 “ <i>Imagine/Unseen</i> ”	42
Gambar 36 “ <i>Dari Sebuah Patio</i> ”.....	43
Gambar 37 “ <i>Harum Detergen</i> ”	44
Gambar 38 “ <i>Bagian</i> ”	45
Gambar 39 “ <i>Rear Window</i> ”.....	46
Gambar 40 “ <i>Atmosphere</i> ”	47
Gambar 41 “ <i>Unconditional</i> ”	48
Gambar 42 “ <i>Sirkulasi</i> ”	49
Gambar 43 “ <i>1973</i> ”	50
Gambar 44 “ <i>Dapur Tua, dan Genggaman Seorang Wanita</i> ”	51
Gambar 45 “ <i>Vague</i> ”	52
Gambar 46 “ <i>Public Domain</i> ”	53

Gambar 47 “Di antara Sudut Lemari”	54
Gambar 48 “Spiral Kapuk Di Ujung Koridor”	55
Gambar 49 “Menjamur”	56
Gambar 50 “ <i>Traces #1</i> ”	57
Gambar 51 “ <i>Traces #2</i> ”	58
Gambar 52 “ <i>Homo Ludens</i> ”	59
Gambar 53 “ <i>Table Manner</i> ”	60

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketika kota sibuk mempercantik dirinya dengan bangunan-bangunan mewah dan dengan skala-gigantik, masyarakatnya pun turut membangun citra dirinya. Bagaimana sebuah identitas masyarakat ini berkembang bersama pertumbuhan laju kota dan derasnya sumber informasi, mereka akan terus berkembang pesat menemui identitas baru yang diyakini menjadi trend global hari ini. Proses tersebut penulis amati dan penulis juga memaknai bagaimana kehidupan ini selalu mempunyai gaya tersendiri dalam waktunya. Perbedaan mungkin bisa dilihat dari strata sosial, preferensi hidup, arsitektur, sosiokultural, pola konsumsi, dan pendidikan. Perbedaan wilayah kota dengan kabupaten tersebut membuat kita meyakini justifikasi tentang pusat. Pusat kota misal, menyediakan bentuk fasilitas dan infrastruktur yang lebih memadahi ketimbang di wilayah lain karena pusat kota mempunyai fungsi-peran sentral dalam perkembangan propinsi tersebut.

Pembangunan yang pesat, dan modernisasi di segala bidang adalah beberapa poin-tujuan pemerintah. Dampak dari poin tersebut adalah bergantinya bangunan-bangunan penting, dan bersejarah dalam kota tersebut, karena minimnya lahan bangun. Permasalahan akan tanah hunian menjadi begitu nyata, karena adanya kesepakatan tentang pusat yang begitu kuat dan juga persaingan dengan pembangunan komersil yang massif. Lalu maraknya kasus agraria, dan pembangunan hotel juga mengakibatkan masalah baru bagi masyarakat terdampak. Harga jual-beli tanah berdasarkan wilayah pun menjadi begitu berpengaruh bagi tiap individu, mengingat kebutuhan hunian/papan menjadi salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Dengan upah kerja yang minim akan menjadi sulit untuk memiliki satu rumah hunian yang ideal, dua pilihan cara adalah membayar hunian tersebut secara berkala atau hidup sebagai *nomad*.

Kebutuhan papan mencakup kegiatan-kegiatan memasak, makan, buang hajat, tidur, bercengkerama keluarga, dan menerima tamu, dalam keadaan rasa

aman dan nyaman. Kebutuhan berhuni memerlukan bangunan bentuk yang memiliki komponen arsitektur. Pada zaman primitif, bentuk tempat berhuni tersebut berupa gua sebagai tempat yang dirasa aman dan nyaman untuk dihuni. Pada zaman modern sekarang ini, bentuk arsitektur untuk mawadahi kehidupan berhuni adalah rumah, yang terdiri atas ruang-ruang yang tiap-tiap ruang atau gabungan ruang mawadahi kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam rumah.¹ Macam ruang tersebut tidak bisa dihilangkan dari sebuah rumah, ruang-ruang tersebut seperti sebuah sistem, bagaimana sebuah kolektif kecil bernama keluarga tersebut berjalan. Membangun sebuah rumah adalah sebuah peristiwa yang penting dalam kehidupan manusia, itu menjadi sebuah tonggak dalam kehidupan seseorang.² Peristiwa tersebut juga berkaitan dengan lingkungan dimana rumah tersebut berada, kaitan sosiokultural sebuah lingkungan sosial juga mempunyai pengaruh yang kuat bagi perkembangan mental, dan perilaku seseorang. Karena kita saat ini hidup dalam pencampuran kebudayaan, dan arus informasi yang kompleks.

Sesuai dengan pengalaman penulis, rumah, aktifitas, dan nilai yang berada di dalamnya adalah sebuah bagian dari keseharian manusia. Adanya kedekatan dan hubungan yang saling menghidupi diantara keduanya. Penulis tinggal dalam lingkungan rumah magersari, yaitu lingkungan rumah dan tanah yang notabene nya dikelola oleh Kraton Yogyakarta. Tanah dan rumah tersebut tidak memiliki sertifikat tanah SHM seperti rumah lainnya, tetapi memiliki Hak Guna Bangunan atau pinjam pakai dari Kraton, bagi yang menghuni tanah magersari tersebut biasanya memiliki surat *kekancingan* seperti surat peminjaman dari raja dan dulu diwajibkan untuk membayar pajak bangunan ke badan pertanahan milik Kraton Yogyakarta, yaitu Paniti Kismo. Bangunan rumah penulis dulunya adalah gudang senjata milik Kraton, kemudian menjadi tempat singgah bagi pelayan musik yang bermain untuk Kraton. Seiring berjalannya waktu kemudian dialihfungsikan menjadi rumah abdi dalem, karena secara teritori lebih dekat dengan Kraton. Rumah penulis tersebut

¹ Ashadi, Pengantar Antropologi Arsitektur, UMJ Press, Jakarta, 2018

² Sebuah Pencarian Bersama, Video wawancara Eko Prawoto oleh ArsipIVAA

merupakan rumah yang diwariskan dari eyang buyut dari sekitar tahun 1930an yang merupakan abdi dalem, kemudian ke generasi setelahnya yang merupakan keluarga anak cucu abdi dalem. Kehidupan bermukim pada lahan magersari mempunyai kebiasaan hidup yang bersama-sama, karena terkadang bentuk rumah tidak dilengkapi dengan unsur-unsur pendukung bermukim, seperti halnya sumur, dan MCK yang dioperasikan secara kolektif. Rumah-rumah yang berdekatan dan tidak memiliki sekat/pagar, hal ini juga memicu setiap personal untuk menjadi lebih terbuka satu sama lain nya. Pengaruh yang lebih signifikan adalah sebuah wilayah yang berada pada tengah kota, mengakibatkan akses lebih mudah dan mengakibatkan situasi yang berada pada zona nyaman wilayah.



Gambar 1. Foto tumbuhan tempat tinggal penulis
Dok. Penulis 2016

Tiap sudut rumah mempunyai keunikan dan karakter artistik sesuai wilayah maupun preferensi penghuni. Penulis biasa memperhatikan detail pada setiap lanskap atau objek tertentu, adanya perubahan bentuk arsitektural dari masa ke masa dan narasi maupun cerita terselubung dari detail tersebut yang menarik untuk dicermati. Ruang dalam rumah biasanya terisi oleh benda-benda koleksi penghuni, benda keseharian maupun memorabilia itu bisa berarti banyak bagi pemilik. Benda-benda tersebut ditata sedemikian rupa supaya memunculkan kesan nyaman pada rumah, selain benda tersebut juga memiliki ikatan emosional. Suatu ketika saat penulis membuka album foto keluarga dan

menemukan sebuah foto yang menunjukkan salah satu sudut dalam rumah pada tahun 1999, adanya siklus perubahan sebuah tempat yang familiar dalam rumah penulis. Tentang perasaan kenyamanan masa lalu, dan juga saat ini. Kenyamanan tersebut adalah poin penting dalam membangun ruang tinggal, walaupun memiliki ruang yang sederhana dan jauh dari mewah bukan berarti atmosfer ruang tersebut memiliki arti yang negatif.

Seiring berjalannya waktu, keluarga penulis mendapatkan rezeki yang kemudian diwujudkan dalam sebuah rumah baru yang berlokasi di Sewon, Bantul. Rumah tersebut merupakan sebuah impian lama sejak tahun 1960an yang kemudian terwujud pada tahun 2013. Memiliki sebuah rumah atas nama sendiri dan tidak menumpang pada tanah magersari lagi. Situasi tersebut kemudian membuat penulis harus beradaptasi pada lingkungan baru, adanya perbedaan kondisi pada anatomi dan lingkungan rumah yang berbeda. Begitu pula dengan sebuah kenangan dan peristiwa yang terjadi pada rumah sebelumnya, sebuah rasa nyaman yang muncul saat kita menyelami memori masa lalu. Lingkungan ruang tinggal tersebut merupakan salah satu sisi penting bagi penulis, karena tinggal dalam lingkungan rumah yang heterogen, dan menguntungkan secara teritori karena berada di pusat kota. Atmosfer lanskap kota kemudian menjadi pengaruh psikologis bagi penghuni ruang, ada sisi positif dan juga negatif yang ditampilkan.

Rasa nyaman dalam sebuah rumah merupakan salah satu tujuan manusia membuat ruang tinggal, selain sebagai tempat awal dan akhir dalam memulai kesehariannya. Saat ini manusia harus bekerja demi mekanisme bertahan diri, kita hanya beberapa jam saja menghabiskan waktu di dalam rumah, karena sebuah rutinitas yang padat. Dalam waktu yang sebentar, dan berpindah-pindah kelain tempat tersebut kita tidak cukup bisa merasakan interaksi dengan keluarga maupun masyarakat karena harus beristirahat dan menyiapkan untuk rutinitas kemudian hari. Seperti yang diutarakan Avianti Armand dalam *Arsitektur Yang Lain*. Saat ini kita dipaksa keluar dari rumah. Terpentol-pentol dari satu tempat ke tempat lain dengan cepat. Waktu menjadi denyut baru kehidupan. Ruang-ruang jadi kabur. Kita tidak lagi tinggal di dalamnya, karena

terus bergerak. Sesungguhnya, kita telah lama menjadi penghuni “waktu”, sementara rumah telah menjelma menjadi sekedar “ruang transit”. Rumah kehilangan batas definitifnya dan sangat elastis.³

Hal-hal kecil dalam hubungan narasi rumah, dan keluarga tersebut juga ditemui penulis dalam karya film Hirokazu Kore-Eda yang merupakan salah satu referensi ide penulis dalam membuat karya ini. Film-film karya Kore-Eda cenderung bercerita tentang kerja kolektif sebagai keluarga secara *universal*, dan bentuk impian sebuah keluarga. Seperti *Shoplifters* (2018), dan *Like Father Like Son* (2013), dan *Still Walking* (2008). Adanya beberapa kemiripan narasi tentang keluarga dalam film Kore-eda maupun pengalaman personal, dan memori kolektif keluarga yang berkaitan. Dari narasi tentang kehidupan tinggal, cinta, pertemuan, kehilangan, dan juga bentuk keluarga tanpa ikatan darah tersebut penulis memaknai sebuah kompleksitas keseharian yang kemudian menjadi refleksi atas makna kehidupan bermukim.

³ Armand, Avianti, *Arsitektur Yang Lain*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2017 p. 10

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pemmasalahan dalam penciptaan seni grafis ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menelisik ulang persoalan, kesadaran dan bahasa artistik melalui konteks rumah, benda, dan material cetak melalui perspektif yang personal.
2. Elemen visual apa yang digunakan dalam karya grafis untuk merepresentasikan suasana dalam rumah
3. Bagaimana memaknai praktik pengarsipan menjadi bagian, dan juga proses penciptaan karya seni cetak.
4. Teknik cetak apa yang tepat untuk menggambarkan kompleksitas suasana, rasa, pengalaman, dan peristiwa dalam rumah.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan
 - a. Memberikan kesadaran bahwa karya seni dapat tercipta atas kepekaan kita terhadap lingkungan sekitar.
 - b. Melalui karya yang disampaikan, supaya menjadi sebuah perenungan tersendiri akan pentingnya nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan bermukim manusia.
 - c. Ekspresi pribadi yang merupakan ungkapan emosional yang diwujudkan dalam rekaman ingatan melalui teknik cetak
 - d. Sebagai syarat memenuhi pendidikan strata satu Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
 - e. Menjadi sebuah eksplorasi medium berkarya dalam paparan cetak seni grafis
2. Manfaat
 - a. Sebagai sebuah media komunikasi kepada para apresiator tentang tema dan gagasan penciptaan karya yang diangkat oleh penulis.
 - b. Karya seni yang diciptakan ini diharapkan mampu memberikan daya tarik serta menjadi sumber inspirasi bagi penikmat karya seni.
 - c. Menjadi sebuah eksplorasi medium berkarya dalam paparan cetak seni grafis

D. Makna Judul

Judul dalam tugas akhir ini adalah “SUASANA RUMAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” untuk menghindari salah pengertian terhadap judul penulisan, maka perlu diberikan batasan pengertian kata-kata yang bermaksud dalam kalimat utama terutama yang memiliki arti khusus.

1. Suasana:

Menurut KBBI : *n* 1 hawa; udara: meliputi bumi, 2 keadaan sekitar sesuatu atau dalam lingkungan sesuatu :- pedusunan berlainan dengan perkotaan; 3 keadaan suatu peristiwa;⁴

2. Rumah:

Menurut KBBI : *n* 1 bangunan untuk tempat tinggal, 2 *n* bangunan pada umumnya (seperti gedung)⁵

Konsep rumah juga dijelaskan oleh Marissa Zane dalam *e-book* nya *Home: a fantasy, identity, narrative, detail, and form in suburban residential architecture*. Rumah adalah tempat di mana bentuk diri dan bangunan yang saling bertabrakan, menjadi sebuah arsitektur representasi identitas. Di satu sisi, rumah ini secara arsitektur menceritakan sebuah narasi dengan cara yang sama ketika anda menggunakan rumah untuk menceritakan narasi tentang diri anda⁶

3. Sebagai:

Menurut KBBI : Dari kata bagai, kata depan untuk menyatakan hal yang serupa, sama, semacam.⁷ Sebagai menjelaskan tentang sebuah kata atau makna penerapan atau selaku.

4. Ide:

Menurut KBBI : Rancangan yang tersusun didalam pikiran, gagasan, cita – cita.⁸

⁴ Kbbi.web.id-suasana (diakses pada tanggal 11 Desember 2020, jam 0:18 WIB)

⁵ Ibid//entri/rumah (diakses pada tanggal 10 Februari 2020, jam 19:27 WIB)

⁶ Marissa Zane, *Home: a fantasy, identity, narrative, detail, and form in suburban residential architecture*, e-books.pdf (diakses pada tanggal 10 Februari 2020, jam 19:18 WIB)

⁷ *Ibid*//entri/sebagai (diakses penulis pada 11 Desember 2020 pada jam 1:45 WIB)

⁸ *Ibid*//entri/ide (diakses penulis pada 11 Desember 2020 pada jam 1:48 WIB)

5. Penciptaan :

Menurut KBBI : Proses, cara, perbuatan menciptakan.⁹

6. Seni:

Berdasarkan *Oxford Online Directory*, ‘seni’ sebagai kata benda, adalah ekspresi atau pengaplikasian kemampuan kreatif dan imajinasi manusia, biasanya dalam suatu bentuk visual, guna menghasilkan sesuatu yang dinilai karena keindahannya, atau karena kekuatannya membangkitkan emosi.¹⁰

7. Grafis :

Seni grafis adalah aktivitas seni rupa yang menggunakan media cetak dalam proses berkarya senimannya.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan judul penciptaan “Suasana Rumah Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” yaitu penulis ingin menghadirkan memori sebuah suasana pada latar tempat yang bernama rumah melalui seni grafis dengan menggunakan teknik cetak saring dan fotogram. Rekam jejak sebuah rumah tersebut dirasa penting bagi penulis karena sebagai suatu pengingat sebuah masa tertentu dalam sebuah rumah. Selain itu cara ini dimaksudkan agar penulis memiliki catatan, arsip pribadi atau seperti dokumen dalam bentuk karya seni yang dapat selalu dieksplorasi.

⁹ *Ibid*/entri/penciptaan (diakses penulis pada 11 Desember 2020 pada jam 1:50 WIB)

¹⁰ M Dwi Maryanto, *Art & Life force, in a quantum perspective*, Yogyakarta, Scritto Books, 2017

¹¹ Setiawan Sabana, *Seni Grafis Indonesia Dan Tantangannya*, dalam *Relasi Dan Ekspansi Medium Seni Rupa*, Bandung, FSRD ITB, 2018 p. 141