

**VISUALISASI PERASAAN MELALUI GESTUR TUBUH  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**FAUZI RIJAL**

**NIM 1612686021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**VISUALISASI PERASAAN MELALUI GESTUR TUBUH  
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 Murni  
2023

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

*Visualisasi Perasaan Melalui Gestur Tubuh sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* diajukan oleh Fauzi Rijal, NIM: 1612686021, Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Telah Disetujui Oleh Tim Pembina Tugas Akhir Pada 13 Juni 2023.


Pembimbing I

  
Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph. D.  
NIP. 19561019 198303 1 003/NIDN. 0019105606


Pembimbing II

  
Albertus Charles Andre Tanama, M. Sn.  
NIP. 19820328 200604 1 001/NIDN. 0028038202

Cognate

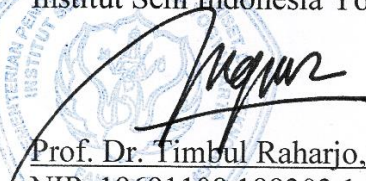
  
Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum.  
NIP. 19620429 198902 1 001/NIDN. 0029046204

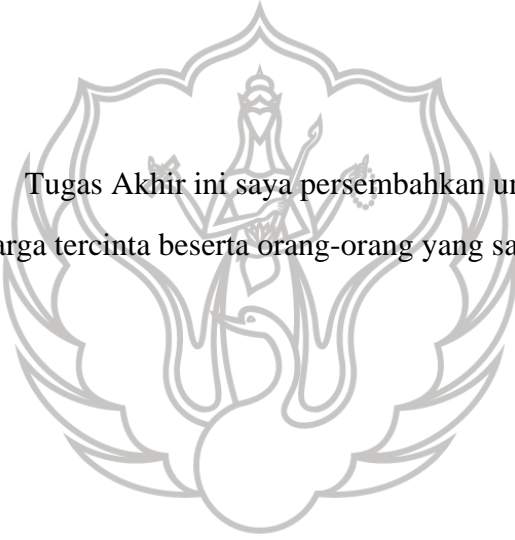
Ketua Jurusan Seni Murni/Program  
Studi/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.  
NIP. 19760104 200912 1 001/NIDN. 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN. 00081169060



Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk  
keluarga tercinta beserta orang-orang yang saya sayangi

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Fauzi Rijal  
NIM : 1612686021  
Jurusan : Seni Rupa Murni  
Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : Visualisasi Perasaan Melalui Gestur Tubuh  
Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Kecuali yang secara tertulis sebagai acuan dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan skripsi 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.

Demikianlah surat pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan tanpa tekanan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Hormat Saya



Fauzi Rijal

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat yang tidak terhingga sehingga dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini yang berjudul “Visualisasi Perasaan Melalui Gestur Tubuh Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Adapun tujuan diselesaikannya Tugas Akhir ini dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan mencapai gelar Sarjana Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dapat terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak secara langsung dan tidak langsung untuk mendukung kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Maka dari itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :


1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA. Ph. D. selaku pembimbing I dan Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. yang telah memberikan ilmu, bimbingan serta motivasi sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Kepada Bapak Dr. Suwarno Wisetrotomo, M. Hum selaku Cognate.
4. Kepada Bapak Wiyono, M. Sn yang dengan senang hati selalu membantu dan mempermudah segala urusan di kampus sehingga Tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni yang telah meluangkan segenap waktu dan pikiran untuk membimbing dan memberi motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Segenap Dosen beserta seluruh staf yang memberikan semangat dan do'a untuk membantu dalam segala urusan selama masa perkuliahan.
7. Untuk teman seperjuangan selama di kampus dan juga di luar kampus, teman-teman angkatan.

8. Keluarga dan orang-orang terdekat yang sangat penulis sayangi, karena selalu mendampingi, memberi dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan di kampus ISI Yogyakarta.
9. Semua pihak yang ikut terlibat membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak mungkin untuk penulis sebutkan satu per satu.

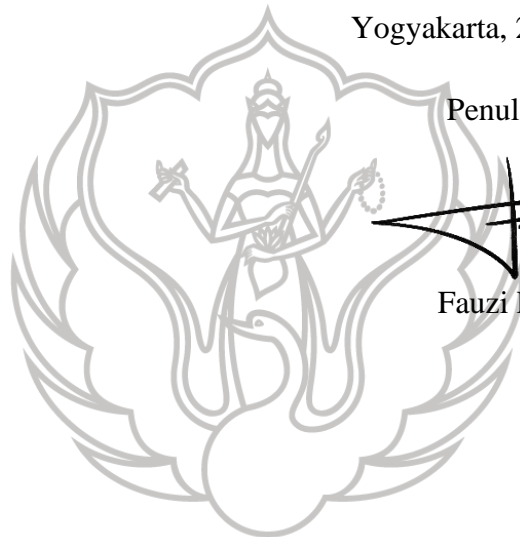
Semoga Tuhan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Tidak lupa penulis ingin memohon maaf atas segala kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat terkhusus kepada bagi penulis sendiri dan para pembaca, serta untuk kemajuan khususnya bidang seni rupa.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Penulis



Fauzi Rijal



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
ABSTRAK .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Penjelasan Judul Dan Makna Judul .....	4
BAB II KONSEP .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan .....	11
BAB III PROSES PEMBENTUKAN .....	21
A. Bahan .....	21
B. Alat .....	25
C. Teknik .....	30
D. Tahap Pembentukan .....	30
BAB IV DESKRIPSI KARYA .....	38
BAB V PENUTUP .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Teknik Arsiran.....	16
Gb. 2. Teknik Cukil <i>Pointilis</i> .....	17
Gb. 3. Teknik Blok.....	17
Gb. 4. Teknik <i>Scrapper</i> .....	18
Gb. 5. Agus Suwage. <i>No. Evil and Co</i> .....	19
Gb. 6. Albercht Dürer.....	20
Gb. 7. Kertas .....	21
Gb. 8. Tinta <i>Offset</i> .....	22
Gb. 9. Lino .....	23
Gb. 10. Pensil .....	25
Gb. 11. Pena Gambar .....	26
Gb. 12. Pisau Cukil .....	27
Gb. 13 <i>Roller</i> Karet .....	27
Gb. 14. Botol Kaca Dan Sendok .....	28
Gb. 15. Pisau Palet .....	29
Gb. 16. Bensin.....	29
Gb. 17. Proses Pembuatan Model .....	32
Gb. 18. Gambar Sketsa Pada Lino .....	33
Gb. 19. Proses Mencukil Lino. ....	34
Gb. 20. Lino Diberi Tinta Cetak .....	35
Gb. 21. Cukilan Dicetak Ke Atas Kertas. ....	35
Gb. 22. Hasil Cetakan Setelah Dikolase. ....	36
Gb. 23. Hasil Jadi.....	37
Gb. 24. Fauzi Rijal <i>Missing, Woodcut print on Paper, Colage</i> .....	39
Gb. 25. Fauzi Rijal <i>The Reckoning, Woodcut print on Paper, Colage</i> .....	41
Gb. 26. Fauzi Rijal <i>Brave Fools Die Young, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	43
Gb. 27. Fauzi Rijal <i>Something Unpredictable, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	45
Gb. 28. Fauzi Rijal <i>Stuck, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	47
Gb. 29. Fauzi Rijal <i>Can't Escape Anymore, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	49
Gb. 30. Fauzi Rijal <i>Inside, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	51
Gb. 31. Fauzi Rijal <i>Sitting On The Throne, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	53

Gb. 32. Fauzi Rijal <i>Burn Out, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	55
Gb. 33. Fauzi Rijal <i>Face Me If You Dare, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	57
Gb. 34. Fauzi Rijal <i>Spine Chill, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	59
Gb. 35. Fauzi Rijal <i>Mother, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	61
Gb. 36. Fauzi Rijal <i>Hysteria, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	63
Gb. 37. Fauzi Rijal <i>Brave Fools Die Young#2, Linocut print on Paper, Colage</i> ..	65
Gb. 38. Fauzi Rijal <i>On Top, Linocut print on Paper, Colage</i> .....	67
Gb. 39. Foto Diri .....	72
Gb. 40. Foto Poster Pameran.....	74
Gb. 42. Ruang Pameran 1 .....	75
Gb. 43. Ruang Pameran 2 .....	75
Gb. 44. Ruang Pameran 3 .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

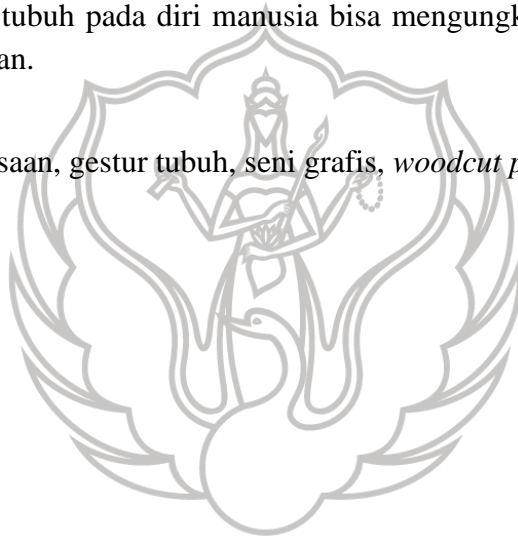
A. Biodata Mahasiswa .....	72
B. Poster Pameran.....	74
C. Foto Situasi Pameran .....	75
D. Katalog .....	76



## ABSTRAK

Karya seni yang dibuat untuk tugas akhir ini merupakan karya seni grafis non konvensional dengan menggunakan teknik *woodcut print on paper* dan teknik kolase. Mengangkat tema visualisasi perasaan melalui gestur tubuh merupakan pengalaman pribadi penulis yang telah atau sedang dirasakan selama penulis hidup. Karya ini mewakili tentang perasaan penulis yang susah untuk dibicarakan secara langsung, sehingga penulis hanya bisa menggambarkan perasaan melalui gestur tubuh yang ada pada karya seni ini. Penulisan ini sendiri bertujuan untuk (1) memvisualisasikan perasaan yang hanya bisa tersampaikan oleh gestur tubuh ke dalam karya seni grafis. (2) Merefleksikan perasaan yang pernah hadir di diri penulis melalui karya seni grafis. (3) Memahami ekspresi yang disampaikan pada tiap-tiap kejadian di lingkungan diri sendiri. Penulis berharap dengan terciptanya karya seni grafis ini setiap individu lebih bisa mengekspresikan serta meluapkan segala bentuk perasaannya ke dalam hal positif dan juga menyadari bahwa gestur tubuh atau gerak tubuh pada diri manusia bisa mengungkapkan apa yang sedang atau telah dirasakan.

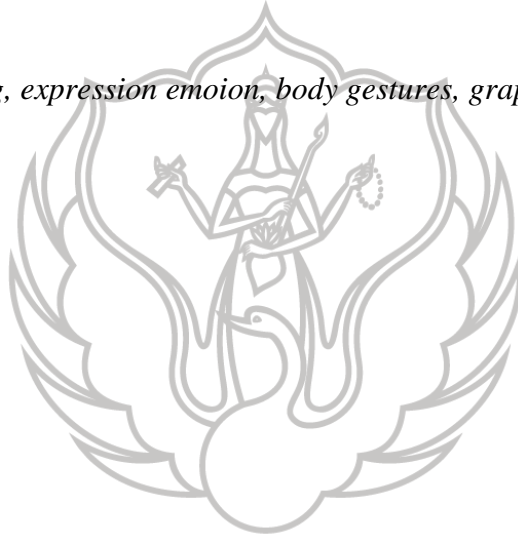
**Kata kunci:** perasaan, gestur tubuh, seni grafis, *woodcut print*.



## **ABSTRACT**

*The artwork made for this final work is non-conventional graphic art using woodcut print techniques on paper and collage techniques. The theme is visualizing of feelings on body gestures which is the author's personal experience that has been or is being felt during the author's life. This work represents the author's feelings which are difficult to talk about directly, so the writer can only describe feelings through the body gestures in this work of art. This writing itself aims to (1) visualize feelings that can only be conveyed by body gestures in graphic art works. (2) Reflecting the feelings that have been present in the writer through graphic art. (3) Understanding the expressions conveyed at each incident in one's own environment. The author hopes that with the creation of this work of graphic art, each individual will be better able to express and express all forms of his feelings in a positive way and also realize that gestures or body movements in humans can express what is being felt or has been felt.*

**Keyword:** *Feeling, expression emotion, body gestures, graphic art, woodcut print.*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia pada dasarnya tumbuh dan berkembang dengan perasaan yang diwarnai emosi, emosi sendiri adalah suatu bentuk respon dari timbulnya perasaan atas kejadian baik ataupun buruk dalam diri manusia. Sejatinya perasaan senang, sedih, marah dan takut harus diluapkan, namun sebagian manusia ada yang memilih untuk tidak mengekspresikan segala hal yang sedang atau sudah dirasakan. Perasaan yang tidak diluapkan dan diekspresikan dengan tepat dapat menimbulkan kegelisahan tersendiri.

Mengekspresikan perasaan bisa dengan berbagai macam cara, bisa dengan komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tulisan. Beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal ialah bahasa dan kata, sedangkan komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk nonverbal, tanpa kata-kata, lebih kepada ekspresi. Bentuk komunikasi non verbal sendiri di antaranya adalah, bahasa isyarat, ekspresi wajah, sandi, simbol-simbol dan gerak tubuh (Kustiawan, *et all*, 2022: 3).

Perasaan yang diwarnai dengan emosi sejatinya sudah melekat di dalam jiwa yang harus diluapkan agar tidak menjadi kegelisahan tersendiri dan meluapkan emosi bisa dengan berbagai macam cara. Salah satu cara meluapkan emosi ke hal positif ialah menggambar, karena dengan cara seperti itu manusia yang tidak memiliki tempat cerita bisa meluapkan emosinya dengan bebas. Seniman dalam menggabungkan perasaan, pikiran dan emosi untuk menghasilkan sebuah karya seni sudah dilakukan sejak zaman dahulu. Seniman juga cenderung peka dan sensitif terhadap isu-isu kemasyarakatan, kebudayaan serta berbagai isu lainnya. Seorang perupa akan memperlihatkan emosi terhadap karyanya melalui tiap goresan yang ekspresif, pemilihan warna, bentuk yang dihadirkan ataupun narasi pada setiap karya. Sudah jelas bahwa dalam sebuah karya seni, perasaan dan emosi

saling berkaitan dalam prosesnya serta memberi ide untuk perkembangan karya seni sendiri, bahkan pada era media digital sekarang juga turut mempengaruhinya. Karya-karya itu lahir dari kehendak seniman untuk menghadirkan penghayatan terhadap kompleksitas kehidupan, menghadirkan berbagai misteri di sekitar persoalan hidup dan kehidupan, atau bahkan ingin menghadirkan realitas kehidupan itu sendiri (Wisetrotomo, 2020: 16).

Perkembangan teknologi media seperti televisi, media cetak, film dan musik setelah runtuhnya Orde Baru mengalihkan fungsi media yang sebelumnya sebagai kepentingan kekuasaan (politik) kepentingan-kepentingan lain diantaranya bisnis (Kartosapetro, 2014: 9). Berakhirnya pemerintahan Soeharto pada tahun 1998 menandakan era peralihan fungsi media dan membuat stasiun televisi swasta seperti RCTI dan stasiun televisi lainnya bisa menyajikan tayangan lebih kompleks serta bebas dari otoritas pemerintah. Masyarakat Indonesia sendiri akhirnya dapat menikmati berbagai macam bentuk hiburan maupun kebudayaan dari luar negeri baik itu musik atau film bahkan juga komik yang terdapat di media cetak.

Pada awal tahun 2000-an hiburan berupa film kartun maupun komik dari luar negeri sangatlah populer di kalangan anak-anak pada masa itu seperti 'Marvel' dan juga anime dari Jepang. Sehingga muncul produk-produk yang bertemakan karakter-karakter dari film yang populer tersebut seperti aksesoris, kaos, dan lain. Hal tersebut membuat penulis cukup terpengaruh untuk mengikuti *trend* tersebut seperti mengikuti film-film tersebut, bahkan sempat beberapa kali membeli komiknya dan juga menggambar ilustrasi karakter-karakter dari film tersebut. Hal itu menjadi salah satu landasan penulis suka menggambar karakter dan ilustrasi serta turut mempengaruhi karya-karya yang penulis ciptakan.

Gambar karakter-karakter dan ilustrasi yang penulis ciptakan dengan pose tertentu dan menyimbolkan apa yang penulis rasakan pada saat itu dengan menggambarnya di atas kertas. Gambar tersebut seakan-akan menjadi buku *diary* yang menjadi tempat mencurahkan isi hati dan pikiran penulis ataupun menanggapi suatu persoalan yang terjadi di masyarakat, seperti bahagia karena mendapat sesuatu yang diinginkan, sedih karena kehilangan, rindu, ataupun stres akibat suatu

permasalahan yang penulis sedang rasakan. Oleh karena itu membuat karya seni juga merupakan sebuah terapi bagi penulis, karena dengan menggambar penulis dapat meluapkan apa yang tertahan dan tidak bisa penulis ungkapkan.

Ada banyak hal yang melatar belakangi penulis dalam proses penciptaan karya ini di antaranya kepribadian penulis yang tidak suka menceritakan masalah pribadi kepada orang lain, baik itu teman dekat atau orang tua sekalipun. Perilaku seperti itulah yang membuat penulis lebih memilih mencurahkan isi hati dan pikiran melalui gambar-gambar dan coretan pada kertas dan buku sketsa. Penulis dapat menggambarkan ulang suatu kejadian yang terjadi dengan imajinasi penulis yang diwakili oleh *pose* yang digambarkan oleh karakter-karakter tersebut. Kebiasaan tersebut yang membuat penulis sangat tertarik menggambar ilustrasi dan juga anatomi manusia.

## B. Rumusan Penciptaan

Sebagai bagian dari karya ilmiah, penyusun Tugas Akhir ini mempunyai permasalahan yang patut dianalisa sebagai dasar dalam penyusunannya. Adapun rumusan masalah yang ingin diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Sepenting apakah untuk memaknai sebuah pesan yang disampaikan melalui gestur tubuh seseorang?
2. Bagaimana sebuah gestur tubuh bisa mewakili perasaan yang sedang dirasakan seseorang baik itu sedih, senang, takut dan lain sebagainya kemudian divisualkan ke dalam karya seni grafis?



### C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penciptaan karya seni grafis ini adalah:

1. Merefleksikan perasaan yang hadir dalam diri penulis dan tidak dapat tersampaikan kemudian meluapkannya ke dalam karya seni grafis.
2. Memahami ekspresi yang disampaikan pada tiap-tiap kejadian ke dalam karya seni grafis.

Manfaat yang dicapai penulis dalam penciptaan karya seni grafis ini sebagai berikut:

1. Sebagai media terapi untuk mencurahkan isi hati dan pikiran serta gagasan penulis serta memberi rasa kepuasan batin bagi penulis.
2. Mempresentasikan karya terhadap khalayak umum, sebagai sarana komunikasi melalui karya seni grafis serta dapat memberi pemahaman kepada khalayak umum tentang keadaan seseorang dari gerak tubuhnya.

### D. Penjelasan Judul / Makna Judul

Untuk menghindari dan meluasnya penafsiran arti judul Proposal Tugas Akhir ini, yaitu: *Visualisasi Perasaan Melalui Gestur Tubuh sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, maka penulis perlu menjelaskan batas pengertian pada judul di atas:

1. Visualisasi perasaan melalui gestur tubuh

Visualisasi adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya (KBBI,2022 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>). Diakses pada tanggal 02 Maret 2023 pada jam 15.46. Menurut Miswari (2017: 3), perasaan intelek ialah perasaan yang timbul sebagai akibat dari hasil intelek. Sedangkan untuk gestur adalah cara berkomunikasi yang dilakukan dengan aksi tubuh untuk

menyampaikan suatu pesan. Menurut Wibowo (2021: 114), gestur adalah berbagai gerakan yang bertujuan mengirim sinyal visual untuk penerima.

Dari Penjelasan di atas dapat diartikan bahwa visualisasi perasaan melalui gestur tubuh adalah penggambaran dari bentuk sebuah emosi yang disampaikan menggunakan gerak tubuh yang mengisyaratkan kita akan suatu hal yang terjadi pada orang tersebut.

## 2. Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni

Ide merupakan pokok isi yang dibicarakan oleh seseorang melalui karya-karyanya. Ide atau pokok isi merupakan suatu yang hendak diketengahkan (<https://kbbi.kemendikbud.go.id>, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 04 April 2021), hal yang diketengahkan yaitu penciptaan karya seni. Menurut Marianto (2011: 4) seni berasal dari kata Inggris *art*, namun dalam bahasa Melayu seni berarti kecil dan dalam tata bahasa, seni juga dapat diartikan sebagai keterampilan *skill*.

## 3. Seni Grafis

Istilah ‘seni grafis’ yang dipakai selama ini mengandung maksud ‘seni cetak grafis’ dibalikinya, kata ‘cetak’ yang memiliki arti sebagai penggandaan (dan sebagai sebuah jejak) (Tanama, 2020: 50). Grafis berasal dari kata *graphein* yang berarti “menulis” atau “menggambar”. Seni (cetak) grafis merupakan penggubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Susanto, 2011: 162).

Merangkum dari pemaknaan judul di atas *Visualisasi Perasaan Melalui Gestur Tubuh sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* ialah sebuah pengalaman yang melibatkan ingatan dan batin yang divisualkan atau bentuk dari perasaan yang digambarkan ke dalam ilustrasi atau gerak tubuh untuk mewakili sebuah rasa di dalam diri penulis yang menghasilkan sebuah suguhan karya seni murni grafis