

**EFEK POTRET WAJAH
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Trio Mei Rendy

NIM 1612684021

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

2023

**EFEK POTRET WAJAH
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salahsatu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**EFEK POTRET WAJAH SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**

Diajukan oleh Trio Mei Rendy, NIM 1612684021, , Program Studi Seni Rupa Murni,
Jurusan Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,, telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Mei 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



Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn

NIP. 19730327 199903 1 001 / NIDN. 002703301

Cognate/Anggota

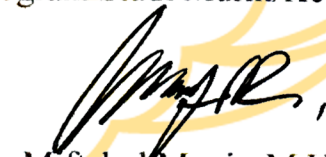


Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn

NIP. 19820328 200604 1 001 / NIDN. 0028038202

Ketua Jurusan/

Program Studi Murni/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 197601042 00912 1 001 / NIDN. 0004017605

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof./Dr. Tirnbul Raharjo, M. Hum.

NIP/19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trio Mei Rendy

NIM : 1612684021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Efek Potret Wajah sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Laporan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Grafis ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulis Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 26 Mei 2023

Trio Mei Rendy
NIM 1612684021

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penciptaan karya Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul *Efek Potret Wajah sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* merupakan satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata I (S-I) minat utama Seni Grafis, Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan rasa syukur dan terima kasih juga saya persembahkan kepada segala pihak yang memberikan dukungan, bantuan serta bimbingan atas segala proses terwujudnya karya Tugas Akhir ini, yakni kepada:

1. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
3. Bapak nama selaku cognate.
4. Bapak Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D. sebagai dosen wali yang telah memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan selama proses berstudi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum selaku Kepala Jurusan Seni Rupa Murni yang telah memberikan fasillitas sehingga pelaksanaan Tugas Akhir dapat terselenggara dengan lancar.
6. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Seni Murni dan staff atas bimbingan, ilmu dan pembelajaran selama masa perkuliahan.

9. Seluruh staff sekretarian dan administrasi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.
10. Bapak Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia yang telah memberikan motivasi dan refrensi penulisan.
11. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang tidak dapat diuraikan kata-kata.
12. Keluarga Kontrakan Mepi Eli Sugiarto, Siti Suhartini, Farid, Ana.
13. Kepada teman-teman yang selalu mendukung, memberikan bantuan dan masukan, Dimas Ragil, Yudhistira, Grace Ayu, Egi Kacaribu, Chrisna Fernand.
14. Kepada teman-teman dan senior yang telah terlibat dan bersedia dijadikan objek dalam penciptaan karya Efek Potret Wajah : Rully Shabara, Wukir Suryadi, Kidung Paramadita, Hannametha, Cak Awalludin, Presiden Tidore, Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D, Vivi Chino, Anton Setiawan, Dionisius Maria Caraka, Ahmad Adi Nugroho, Saryono John, Nagari, Clesia Christine.
15. Agus Suwage dan seniman lainnya yang telah menginspirasi dalam penciptaan karya Tugas Akhir.
16. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan demikian penulis berharap pembaca laporan dan penikmat karya Tugas Akhir dapat memberikan kritik dan saran. Penulis juga berharap karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi sesama.

Yogyakarta, 5 Maret 2023

Trio Mei Rendy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL KE-1	i
HALAMAN JUDUL KE-2	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	4
BAB II KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan.....	5
B. Konsep Perwujudan.....	9
C. Konsep Penyajian	24
BAB III PROSES PERWUJUDAN	26
A. Alat	26
B. Bahan	29
C. Teknik.....	33
D. Tahapan Perwujudan	33
BAB IV DESKRIPSI KARYA/ TINJAUAN KARYA	38
BAB V PENUTUP	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Bab I

Gambar 1 Drawing yang dibuat Penulis.....	11
Gambar 2 Leonardo Da Vinci Mona Lisa	12
Gambar 3 Agus Suwage <i>Man bites man Pigs eats pig</i>	13

Bab II

Gambar 4 Simbol <i>Outline Aura</i>	14
Gambar 5 Warna Simbol	14
Gambar 6 Nadhlatul Ulama.....	15
Gambar 7 Geometri Acak.....	15
Gambar 8 Tatapan Mata Tampak Kosong.....	16
Gambar 9 Vincent Van Gogh <i>Self Portrait</i>	17
Gambar 10 Agus Suwage Kecoa di Depan Mata	18
Gambar 11 Agnes Grochluska <i>Portrait with Silver Outline</i>	18
Gambar 12 Scoot Scheidly <i>Pimp Trump</i>	19

Bab III

Gambar 13 Pensil	19
Gambar 14 Kuas	20
Gambar 15 Scanner	24
Gambar 16 Laptop.....	26
Gambar 17 Mesin Cetak Sublim	27
Gambar 18 Mesin Cetak Foto.....	27
Gambar 19 Kanvas	28
Gambar 20 Cat Akrilik	28
Gambar 21 Cat Semprot.....	29
Gambar 22 Tinta Sublimasi.....	29
Gambar 23 Kanvas Drill Pe	30
Gambar 24 Kertas <i>Matte</i>	30
Gambar 25 Kain Drill Pe.....	31

Gambar 26 Kain Satin	31
Gambar 27 Gombyok Rumbai	32
Gambar 28 Proses Editing <i>Photoshop</i> Tahap Awal	32
Gambar 29 Desain Master dicetak ke Kertas untuk Contekan.....	34
Gambar 30 Pewarnaan Master Desain	34
Gambar 31 <i>Scanning</i> Master Desain	35
Gambar 32 Proses <i>Finishing</i> Editing <i>Photoshop</i>	35
Gambar 33 Pencetakan Menggunakan Mesin Cetak Sublim	36
Gambar 34 Hasil Akhir Karya Trio Mei Rendy “GIRAS”	36

BAB IV

Gambar 36 Karya 1. <i>GERD EFFECT</i>	39
Gambar 37 Karya 2. MENOLAK SPESIALIS	41
Gambar 38 Karya 3. <i>BLANK STARE</i>	43
Gambar 39 Karya 4 <i>THEATRICAL</i>	45
Gambar 40 Karya 5 DILEMATIK	47
Gambar 41 Karya 6. MELIHAT PELUANG	49
Gambar 42 Karya 7. <i>IMAGINARY SPACE</i>	51
Gambar 43 Karya 8. MODERAT.....	53
Gambar 44 Karya 9. <i>PRESPEKTIF QUANTUM</i>	55
Gambar 45 Karya 10. GIRAS	57
Gambar 46 Karya 11. <i>ROAR CHAOS</i>	59
Gambar 47 Karya 12. PRESIDEN TIDORE.....	61
Gambar 48 Karya 13. <i>INTELLIGENT EYE</i>	63
Gambar 49 Karya 14. <i>MEDITATION</i>	65
Gambar 50 Karya 15. <i>ROMAN THINKS</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

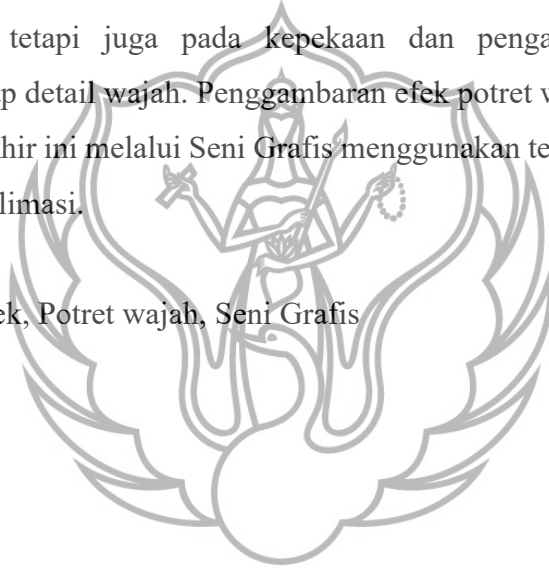
Foto Diri dan Biodata Mahasiswa	82
Foto Poster Pameran.....	83
Foto Situasi Pameran.....	84
Katalog	85



ABSTRAK

Efek Potret Wajah tidak hanya merupakan representasi fisik dari seseorang, tetapi juga dapat mengungkapkan karakter dan kepribadian. Figur yang dipilih adalah orang-orang di sekitar penulis, yang memiliki keunikan dan sisi historis yang menarik untuk digambarkan. Penerapan warna dan simbol menjadi acuan utama dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini, karena dirasa dapat menggambarkan karakter maupun sifat figur yang digambarkan melalui potret wajah figur tersebut. Secara teknis, teknologi cetak digital memungkinkan untuk menciptakan efek yang lebih detail dan lebih dramatis pada potret wajah. Namun, penting untuk diingat bahwa keberhasilan sebuah potret efek wajah tidak hanya tergantung pada teknik penggambaran, tetapi juga pada kepekaan dan pengalaman penulis dalam mengambil setiap detail wajah. Penggambaran efek potret wajah figur yang dipilih dalam Tugas Akhir ini melalui Seni Grafis menggunakan teknis cetak digital, yaitu teknik cetak sublimasi.

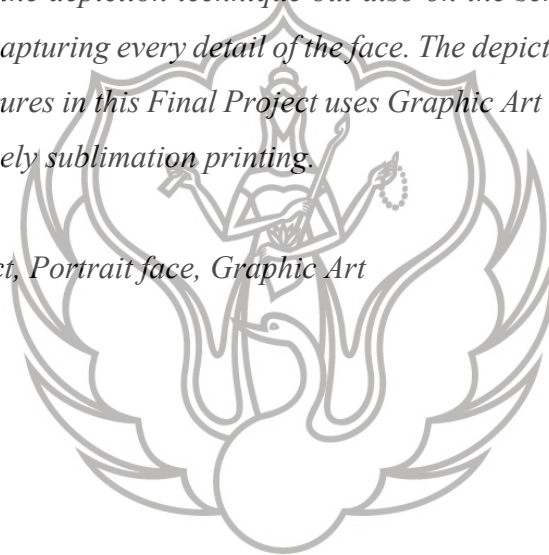
Kata Kunci : Efek, Potret wajah, Seni Grafis



ABSTRACT

The Effect of Portrait not only represents the physical appearance of a person, but it can also reveal their character and personality. The figures chosen are people around the writer, who have unique and interesting historical aspects that can be depicted through their facial features. The application of color and symbols is the main reference in creating this Final Project, as it is believed to be able to depict the character and nature of the figures through their portrait. Technically, digital printing technology allows for more detailed and dramatic effects on portrait faces. However, it is important to remember that the success of a portrait effect does not only depend on the depiction technique but also on the sensitivity and experience of the writer in capturing every detail of the face. The depiction of the portrait effect of the chosen figures in this Final Project uses Graphic Art through digital printing techniques, namely sublimation printing.

Keywords: Effect, Portrait face, Graphic Art



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kebudayaan dan alam memiliki hubungan yang erat satu sama lain dan tidak dapat dilepaskan. Kebudayaan sendiri muncul sebagai hasil interaksi antara manusia dengan alamnya, yang terus bertumbuh seiring berkembangnya zaman. Perkembangan zaman ini ditandai dengan perkembangan pola pikir dan teknologi yang dihasilkan oleh kebudayaan.

Seni, sebagai bagian dari kebudayaan, hadir sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan atau pemikiran. Dalam prosesnya, imajinasi memiliki peranan penting. Imajinasi, dalam hal ini, berfungsi untuk menghadirkan objek. Sifat dari objek ini yang seolah-olah nyata, dikarenakan objek muncul sebagai hasil dari cerapan indera manusia yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga memunculkan objek yang baru. Objek baru tersebut barangkali tidak benar-benar ada dalam realitas manusia. Tetapi objek tersebut nyata dalam imajinasinya dan mampu digunakan sebagai sarana penyampaian pesan atau gagasan.

Imajinasi dan luas cakupan dari itu erat kaitannya dengan anak, yang memiliki imajinasi yang luas dan tak terbatas. Melihat kembali pengalaman yang dialami oleh penulis, sejak sekolah dasar penulis memiliki kegemaran menggambar. Pelajaran seni budaya dan keterampilan menjadi pelajaran favorit dikala itu, karena adanya kebebasan berekspresi dalam mempraktikannya. Tidak jarang penulis mendapat nilai bagus dibandingkan dengan pembelajaran lainnya, karena ketepatan dalam membuat garis dan warna yang sesuai dengan objek yang diberikan. Seperti anak-anak pada umumnya, di masa itu pembelajaran di kelas adalah menggambar pemandangan seperti gunung, sawah, laut, ataupun coretan-coretan yang tidak beraturan. Namun semua hasil karya yang penulis hasilkan di masa sekolah dasar tidak tersimpan dengan baik, banyak yang hilang, berjamur, terkena air, robek dan tidak bisa diselamatkan ataupun ditemukan.

Proses masa kecil penulis sering menggambar potret wajah tokoh, artis atau figur karangan sendiri untuk mengisi waktu saat di rumah. Sosok ibu berperan penting dalam penilaian hasil gambar yang dikerjakan, memberi masukan misal matanya belum terlihat mirip kurang detail dan kaku, lalu kembali merevisi menyempurnakan lagi sampai ibu bilang “Sudah mirip, Nang”. Ketika berhasil membuat gambar yang bagus saat itulah penulis merasa bangga dan lebih percaya diri dalam melakukan hal-hal yang lainnya. Dimulai dari masa ini penulis merasa adanya ketertarikan dalam bidang seni, potret wajah sebagai acuan dasar dalam mempelajari teknik pengarsiran dan pewarnaan serta melatih ketelitian dalam melihat objek. Dalam proses ini, penulis mencoba menganalisa kembali fase yang sudah terlampaui dari cara pembentukan dalam menggambar dan perubahan cara mempraktikkannya sampai sekarang ini.



Gb.01. Drawing yang di buat tahun 2014, semasa masih SMA,

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Potret wajah Bob Marley ini dibuat penulis pada tahun 2014 silam, dengan teknik pengarsiran menggunakan pensil dan drawing pen di atas kanvas. Hal tersebut membutuhkan waktu 3 hari penulis untuk diselesaikan. Ini adalah

salah satu pose paling ikonik dari figur Bob Marley, yang menurut penulis adanya detail, kerutan di bagian wajah yang lumayan susah untuk digambarkan, posisi yang sedikit miring menghadap kiri atas, ini juga secara otomatis merubah posisi mata yang tidak sejajar, di bagian rambut gimbalnya harus digambarkan dengan tepat sisi gelap terangnya, untuk memberikan kesan bervolume, agar karakter gambar potret wajah Bob Marley ini tidak berubah dari karakteristiknya. Pada tahun 2014 penulis masih mempelajari hal-hal terkait teknis, seperti melatih ketelitian dalam melihat objek, mengeksplorasi alat dan bahan untuk mendapatkan hasil seperti yang diinginkan, belum menjangkau tentang konsep, simbol dan penafsiran yang bisa diterapkan ke sebuah karya seni.

Seiring berjalannya waktu, proses imajinasi dan kreativitas dari manusia turut berkembang pula. Perkembangan jaman menuntut manusia untuk dapat beradaptasi sesuai dengan zamannya. Tidak terkecuali dengan manusia yang berkecimpung dalam ranah seni atau sebagai seniman. Mengikuti perkembangan atau beradaptasi dengan jamannya membuat seniman dapat menyuarakan ide atau gagasan yang relevan pada jamannya atau dengan kata lain seniman mampu menciptakan produk seni yang sesuai dengan semangat zamannya. Hal tersebut membutuhkan kemampuan dan kemauan untuk melakukan eksperimen dan melakukan eksplorasi. Eksperimen dan eksplorasi ini tidak hanya terbatas pada material tetapi juga pada gagasan dan konsep yang relevan pada jaman si seniman berkarya.

Adapun hal yang sering digunakan untuk menyuarakan ide atau gagasan, dieksplorasi dan dieksperimenkan oleh seniman adalah potret wajah, yang merupakan salah satu jenis karya seni rupa yang menggambarkan atau mengekspresikan wajah seseorang secara realistis atau simbolis. Menurut Daniel Lieberman dalam buku *The Evolution of the Human Head*, “Sejak manusia pertama kali muncul di bumi, wajah telah menjadi salah satu ciri khas yang unik dan dapat digunakan untuk mengenali seseorang” (Lieberman, 2011:182). Dalam buku *The Face: A Natural History* karangan Daniel McNeill disebutkan bahwa wajah manusia selalu menjadi fokus perhatian manusia sepanjang sejarah, baik dalam bentuk seni, budaya, maupun teknologi.

(McNeill, 1998:145) Disebutkan pula dalam jurnal "Seni Rupa pada Zaman Prasejarah" yang ditulis oleh Dina Nurjanah, "bahwa di masa prasejarah, manusia belum memiliki sistem tulisan dan dokumen formal lainnya untuk mencatat kehadiran dan identitas seseorang" (Nurjanah, 2015:15). Oleh karena itu, pengenalan wajah menjadi satu-satunya cara yang dapat digunakan untuk mengenali seseorang. Gambar-gambar wajah yang di seluruh dunia menunjukkan pentingnya pengenalan wajah sebagai penanda kehadiran seseorang. Dengan demikian, sejarah pengenalan wajah manusia sebagai penanda kehadiran seseorang di zaman tertentu mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan perkembangan kebudayaan, teknologi, dan kebutuhan manusia untuk mengenali seseorang di suatu tempat atau waktu tertentu (Lieberman, 2011 : 604) Manusia telah mencoba untuk merekam citra diri mereka atau orang lain dalam bentuk gambar atau patung. Dalam seni rupa, potret wajah digunakan untuk memperlihatkan kecantikan, kekuasaan, atau kewibawaan orang yang digambarkan. Pada awalnya, potret wajah digunakan sebagai media propaganda politik dan agama oleh para penguasa dan pemimpin agama. Potret wajah menjadi populer pada abad ke-15 di Italia, ketika seniman mulai menghasilkan karya seni yang realistis dan naturalis. Salah satu seniman yang terkenal dalam genre ini adalah Leonardo da Vinci, yang menghasilkan potret wajah yang sangat realistis dan menggambarkan karakteristik individu dengan sangat akurat.



**Gb.02. Leonardo Da Vinci, *Mona Lisa* 1503-1506
Lukisan Minyak**

(Sumber:https://id.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa, diakses 5 April 2023, pukul 03:33 WIB)

Beberapa seniman memperluas konsep potret wajah dengan memasukkan elemen-elemen yang tidak lazim atau konvensional, seperti objek-objek atau simbol-simbol, untuk mengeksplorasi makna yang lebih dalam dari identitas dan kepribadian. Begitupun dalam seni rupa kontemporer, potret wajah juga dapat digunakan untuk mengeksplorasi konsep-konsep abstrak seperti emosi, psikologi, dan spiritualitas, seperti yang dilakukan oleh Agus Suwage dalam karyanya berikut ini.



Gb.03. Agus Suwage, *Man bites man, Pigs eats pig*, 2005

Akrilik di kanvas 150 x 145 cm

(Sumber: https://www.artnet.com/artists/agus-suwage/man-bites-man-pig-eats-pig-b_F9MLtEbfB7HmYbRs6wHQ2, diakses 4 April 2023, pukul 02:35 WIB)

Selain dalam rangka mengingat kembali proses menggambar di masa kecil, proses ini juga merupakan cara untuk lebih teliti dalam merekayasa struktur wajah yang akan diolah menjadi pemahaman yang lebih luas, melalui warna, simbol maupun esensi dari objeknya. Esensi yang dimaksud disini adalah esensi yang dapat ditafsirkan secara subjektif oleh setiap individu yang mengamati karya seni, tergantung pada latar belakang, budaya, dan pengalaman pribadi masing-masing. Namun, ada beberapa pandangan dalam seni rupa yang menyatakan bahwa esensi sebuah karya seni dapat ditemukan melalui pengamatan dan analisis, seperti dikatakan oleh Arthur C. Danto

bahwa dalam konteks seni rupa modern dan kontemporer, esensi karya seni sering kali berkaitan dengan konsep, ide, atau pesan sosial dan politik yang ingin disampaikan oleh seniman. (Danto, A. C. 1964:571-584). Beberapa seniman juga menganggap esensi karya seni sebagai ekspresi diri atau perwujudan dari visi dan ideologi seniman.

Namun demikian, penggunaan teknik efek potret wajah juga dapat menimbulkan kontroversi, terutama dalam hal privasi dan keaslian foto. Dalam buku "*The Ethics of Facial Recognition Technology*" dikatakan bahwa beberapa orang khawatir bahwa penggunaan teknik ini dapat memanipulasi foto seseorang tanpa izin dan menghasilkan citra yang tidak sesuai dengan kenyataan. Oleh karena itu, penggunaan teknik efek potret wajah harus dilakukan dengan etika dan memperhatikan privasi dan keamanan data pribadi orang lain. (Maenpaa, J. & Svanberg, M. 2019:72)

Karya dalam Tugas Akhir ini merupakan upaya untuk memperdalam wacana kebentukan dan gagasan penulis yang menggunakan gaya efek potret wajah sebagai acuan dasar dalam penciptaan karya seni. Setiap personal yang penulis pilih untuk divisualkan memiliki keunikan dengan latar belakang yang berbeda, ini akan menjadikan hal yang menarik untuk disimak.

Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin menciptakan karya seni yang mengabungkan elemen warna dan simbol yang secara teknis, nantinya akan diterapkan di efek potret wajah, untuk dapat mempresentasikan pemikiran maupun ideologinya, dari sudut pandang atau cerapan indera penulis dengan berbagai pertimbangan yang telah disepakati dengan potret figur yang dipilih. Ini sebagai upaya dalam pendekatan agar lebih mengenal personal dari seseorang. Penulis dapat belajar dan menambah wawasan dengan memahami personal dengan berbagai realitanya.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan sebelumnya, maka terdapat beberapa rumusan penciptaan, yang antara lain adalah;

1. Bagaimana cara memvisualisasikan efek potret wajah yang sesuai dengan karakter figur yang dipilih?

2. Simbol-simbol dan warna apa saja yang digunakan penulis untuk menggambarkan efek potret wajah tentang figur potret yang telah dipilih?
3. Teknik apa yang digunakan untuk memvisualisasikan efek potret wajah pada figur potret yang telah dipilih?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Memvisualkan karakter dan sifat wajah figur ke bentuk visual yang lebih menarik, merubah esensi ataupun penggunaan elemen lainnya untuk menciptakan efek yang unik.
- b. Mengolah Efek Potret Wajah figur ke dalam karya visual dua dimensional melalui karya seni grafis.
- c. Menjadi alat bagi penulis dalam mengkomunikasikan pandangannya kepada penikmat karya seni.

2. Manfaat

- a. Meningkatkan daya kreatif penulis dan sarana untuk melatih diri untuk lebih teliti serta berhati-hati dalam memvisualisasikan figur.
- b. Sebagai media komunikasi penulis untuk menceritakan sosok figur beserta kecenderungannya kepada penikmat karya seni.
- c. Menjadi langkah yang baik untuk memperluas gagasan dalam menciptakan karya seni.

D. Makna Judul

Guna menjelaskan tentang judul yang penulis maksud dan memberikan batasan-batasannya serta menghindari kesalahpahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran, maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Efek

Kata "efek" berasal dari bahasa Latin "*effectus*" yang berarti "hasil" atau "pengaruh". Dalam konteks umum, efek merujuk pada pengaruh atau dampak yang dihasilkan oleh suatu kejadian atau tindakan pada suatu hal atau individu. ("*Effect*" di situs Merriam-Webster Dictionary: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/effect> diakses pada tanggal 14 Maret 2023, pukul 15:34 WIB)

2. Potret

Potret adalah sebuah lukisan, foto, patung, atau representasi seni dari seseorang, yang mana wajah atau ekspresinya adalah hal yang utama. Dimaksudkan untuk menampilkan, personalitas, dan juga kadang perasaan seseorang. Untuk alasan ini, fotografi potret pada umumnya bukanlah foto spontan (*snapshot*), tetapi komposisi seseorang dalam kondisi diam dan dipersiapkan. Dua buah potret sering kali menampilkan seseorang yang melihat langsung ke pelukis atau fotografer (Dari arah depan), dengan tujuan yang berkaitan antara subyek dengan yang melihat potret tersebut. (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi keempat, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/potret>. diakses pada tanggal 23 Maret 2023, pukul 02:02 WIB)

3. Wajah

Kata "wajah" merujuk pada bagian depan kepala manusia yang terdiri dari dahi, mata, hidung, mulut, dan pipi, serta sering kali dianggap sebagai lambang atau gambaran dari identitas dan ekspresi seseorang. ("Face" di situs *Oxford Learner's Dictionaries*: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/face_1 diakses pada tanggal 14 Maret 2023, pukul 15:44 WIB)

4. Sebagai

Sebagai adalah kata penghubung atau konjungsi dalam bahasa Indonesia yang berfungsi untuk menghubungkan dua frasa atau kalimat. Sebagai dapat berarti sebagai atau selaku. (Sumber: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sebagai>. diakses pada tanggal 14 Maret 2023, pukul 15:51 WIB)

5. Ide

Ide menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai rancangan yang tersusun di dalam pikiran; atau perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran. Gagasan, seperti halnya ide, memiliki arti hasil dari pemikiran. (Sumber: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ide>. diakses pada tanggal 4 April 2023, pukul 08:39)

6. Penciptaan

Penciptaan adalah proses atau tindakan membuat atau menciptakan sesuatu yang baru. Secara umum, penciptaan dapat merujuk pada segala jenis aktivitas kreatif yang melibatkan proses pemikiran dan tindakan untuk menghasilkan suatu karya atau produk.

Sumber: (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>. diakses pada tanggal 14 Maret 2023, pukul 15:50 WIB)

7. Karya

Kata "karya" secara umum merujuk pada hasil kreatifitas atau pencapaian yang dihasilkan oleh seseorang melalui usaha atau pekerjaannya. Kata ini biasanya digunakan dalam konteks seni, sastra, atau bidang kreatif lainnya, seperti musik, film, dan arsitektur. (Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/karya>. diakses pada tanggal 6 April 2023, pukul 14:24 WIB)

8. Seni grafis

Seni Grafis adalah Seni yang berhubungan dengan dekorasi, penulisan atau pengungkapan dalam bentuk huruf, tanda atau gambar melalui proses pencetakan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id>, diakses pada tanggal 14 Maret 2023, pukul 16:08 WIB)

Berdasarkan uraian tersebut dapat diartikan bahwa penulis menjadikan *efek potret wajah* figur manusia sebagai tema dalam penciptaan karya seni murni yang dikerjakan dengan menggunakan teknik seni grafis. Sehingga di dalam setiap karyanya terkandung efek-efek yang bisa memperluas konsep potret wajah. Karena tujuan penciptaan karya seni grafis ini menampilkan karakter dan sifat dalam sosok potret wajah figur manusia yang dipilih. memvisualkan dan merenkontruksi kecenderungan seseorang dengan berbagai opini atau pendapatnya dalam menjalani kehidupan. Penulis meyakini cara ini dapat memperluas pandangan tentang efek potret wajah yang memiliki pengertian yang luas dan bisa ditafsirkan dengan bijak oleh penikmat seni.