

**RASA CEMAS BERSOSIALISASI SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Felisia Calista**

**NIM 1912975021**

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

**2024**

**RASA CEMAS BERSOSIALISASI SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**Felisia Calista  
NIM 1012975021**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Instituts Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Murni

**2024**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**RASA CEMAS BERSOSIALISASI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Felisia Calista, NIM 1912975021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

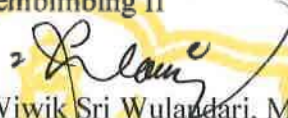
Pembimbing I



Albertus Charles Andre Tanama, M. Sn.

NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

Pembimbing II



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.

NIP 19760510 200112 2 001/NIDN 0010057605

Cognate/Anggota



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

NIP 19910407 201903 2 024/NIDN 0007049106

Ketua Jurusan



Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia, Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S. Sn., M. T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, ata berkat karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir yang berjudul *Rasa Cemas Bersosialisasi sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, ucapan syukur dan terima kasih dengan penuh suka cita dihaturkan kepada :

1. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M. Sn., selaku dosen Pembimbing I, atas saran, waktu dan bimbingannya selama pengerjaan Tugas Akhir dari proses pembuatan karya dan penulisan laporan Tugas Akhir sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M. Sn., selaku dosen Pembimbing II, atas waktu dan banyaknya masukan saran positif selama proses pembuatan karya maupun penulisan laporan Tugas Akhir.
3. Ibu Devy Ika Nurjanah, S. Sn., M. Sn., selaku Cognate, atas saran dan masukan untuk karya, penulisan serta pesan pribadi kepada penulis untuk ke depannya yang diberikan selama sidang hingga saat revisi laporan Tugas Akhir.
4. Bapak Warsono, S. Sn., M. A., selaku Dosen Wali atas bimbingannya dalam pemilihan mata kuliah untuk Kartu Rencana Studi selama proses perkuliahan dimulai hingga akhir.
5. Bapak Miftahul Munir, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta seluruh dosen dan staf Seni Murni yang sudah mendidik serta memberikan ilmu-ilmu yang berharga selama masa perkuliahan.
6. Bapak Muhammad Sholahudin, S. Sn., M. T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Bapak Dr. Irwandi, M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Papa dan Mama, untuk doa dan dukungan baik secara materi maupun nasihat-nasihat yang berguna bagi penulis ke depannya. Untuk Mama telah melahirkan, merawat serta membesarkan dengan kasih sayang, dan selalu tidak pernah lelah mengingatkan akan hal-hal yang sepele namun berarti bagi penulis. Untuk Papa yang telah bekerja dengan keras demi memenuhi kebutuhan hidup dari kecil hingga sekarang dan nasihat-nasihat yang telah papa berikan untuk mendukung penulis selama ini. Terima kasih telah berusaha menjadi orang tua yang baik dalam memberikan kasih sayang maupun mendidik penulis hingga saat ini.
9. Untuk Novi Liany terima kasih sudah menjadi adik, teman, dan sahabat yang baik. Untuk saran dan masukan dalam berpenampilan, menemani penulis ketika butuh teman maupun mau mendengarkan berbagai macam keluhan.
10. Elisa Fani sahabat dari penulis duduk di bangku SMP hingga sekarang. Terima kasih telah menjadi *support sytem* yang baik, sudah mau saling berbagi suka duka dan menjadi pendengar yang baik atas keluh kesah penulis dari hal yang sepele maupun hal yang berat untuk diungkapkan.
11. Ketrine Sitepu sahabat penulis dari bangku SMA hingga sekarang. Terima kasih sudah mau bertukar cerita, menjadi pendengar yang baik dan mampu memberikan penulis sudut pandang berbeda ketika melihat suatu masalah, selalu memberikan semangat dan untuk segala hal.
12. Andi Firda dan Faiha Maghrista yang merupakan kedua sahabat baik yang penulis temukan saat masa perkuliahan. Berkat mereka penulis belajar banyak hal dengan hanya melihat dan mendengar cerita-cerita yang mereka bagikan. Dukungan serta nasihat mereka membantu penulis untuk lebih berani keluar dari zona aman dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Firda yang selalu

mengingatkan penulis akan tugas kuliah, memberikan banyak nasihat dan dukungan dalam bentuk perkataan maupun hadiah random. Ista yang selalu memberikan dukungan dan nasihat dalam bentuk perkataan yang seperti omelan dan tindakan dalam bentuk berbagi cerita serta menemani penulis membeli bahan dan alat untuk Tugas Akhir. Terima kasih untuk kalian berdua sudah menjadi salah satu *support sytem* yang baik sesuai dengan versi masing-masing.

13. Xiao Ming dan Chikuwa, dua kucing kesayangan. Miso, Abu dan Ojan yang juga merupakan kucing-kucing yang ada dikontrakan. Terima kasih kepada kalian sudah memberikan semangat dalam mengerjakan segala sesuatu termasuk tugas perkuliahan.
14. Mbah Ibu dan Mbah Kakung Ista terima kasih telah berbagi cerita, memberikan dukungan, nasihat serta makanan yang enak saat saya bertamu atau menginap di rumah dan menganggap penulis sebagai salah satu cucu.
15. Sekar, Ayu, Dipa, Shane, Jance, Ronal, dan Manik terima kasih sudah menjadi teman yang baik dan mau berbagi cerita yang menghibur.
16. Tante Melly terima kasih atas doa, nasihat dan bantuan yang pernah diberikan saya.
17. Segenap keluarga besar dari keluarga mama maupun dari keluarga papa.
18. Teman-teman yang penulis temui baik di sekolah, kuliah maupun tempat kerja yang tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih sudah menjadi bagian selama berproses.
19. Segenap keluarga besar NAWANATA 19

Yogyakarta, 12 Januari 2024



Felisia Calista  
NIM 1912975021

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	I
Pernyataan Keaslian .....	II
Kata Pengantar .....	III
Daftar Isi.....	VI
Daftar Gambar.....	VIII
Daftar Lampiran .....	X
Abstrak .....	XI
Abstract .....	XII
Bab I Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	3
C. Tujuan Dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul .....	4
Bab II Konsep .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan.....	14
Bab III Proses Perwujudan.....	29
A. Bahan.....	31
B. Alat .....	36
C. Teknik.....	40
D. Tahap Perbentukan.....	41
Bab IV Deskripsi Karya .....	49
A. <i>Others</i> .....	50
B. <i>They</i> .....	52
C. <i>Babushka</i> .....	54
D. <i>Assumption</i> .....	56
E. <i>Dress Up</i> .....	58
F. <i>Indifferent</i> .....	60
G. <i>Energy</i> .....	62
H. <i>Habit</i> .....	64



I. <i>Impression</i> .....	66
J. <i>Freedom</i> .....	68
K. <i>Cut Off</i> .....	70
L. <i>Repeating Cycle</i> .....	72
M. <i>The Same Frequency</i> .....	74
N. <i>Knitting Anxiety</i> .....	76
O. <i>Own Limits</i> .....	78
Bab V Penutup .....	80
Daftar Pustaka .....	82
Daftar Laman .....	82
Lampiran .....	84





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Dongeng di Drama Korea <i>It's Okay Not to be Okay</i> .....	14
Gambar 2. 2 Sosok Perempuan .....	19
Gambar 2. 3 Sosok Kedua.....	20
Gambar 2. 4 Sosok Orang Lain.....	20
Gambar 2. 5 Wujud Rasa Cemas .....	21
Gambar 2. 6 Kerby Rosanes, <i>#StarWithLove, Digital Art</i> .....	24
Gambar 2. 7 Junji Ito, Uzumaki, <i>Digital Art</i> .....	25
Gambar 2. 8 John Kenn, <i>Halloween, Ink and Pen On Paper</i> .....	25
Gambar 2. 9 Andrew Rae, <i>Illustration, Digital Art</i> .....	26
Gambar 2. 10 RedStar94, <i>Weird Monster, Digital Art</i> .....	27
Gambar 3. 1 Felisia Calista, <i>First Meet, Drawing Pen On Paper</i> .....	29
Gambar 3. 2 Felisia Calista, <i>Complicated, Drawing Pen On Paper</i> .....	30
Gambar 3. 3 Kertas .....	31
Gambar 3. 4 Karet Lino .....	32
Gambar 3. 5 Tinta Cetak .....	32
Gambar 3. 6 Cat Akrilik Merah .....	33
Gambar 3. 7 <i>Masking Tape</i> .....	33
Gambar 3. 8 <i>Double Tape</i> .....	34
Gambar 3. 9 <i>Plastik Mika</i> .....	34
Gambar 3. 10 Kain .....	35
Gambar 3. 11 Bensin.....	35
Gambar 3. 12 Papan .....	36
Gambar 3. 13 Pensil .....	36
Gambar 3. 14 <i>Drawing Pen</i> .....	37
Gambar 3. 15 Spidol .....	37
Gambar 3. 16 Roll Karet .....	38
Gambar 3. 17 Pisau Cukil .....	38
Gambar 3. 18 Pisau Palet .....	39
Gambar 3. 19 Sendok.....	39
Gambar 3. 20 <i>Cutter</i> .....	40

Gambar 3. 21 Sketsa Karya.....	42
Gambar 3. 22 Memberikan Warna pada Karet Lino.....	43
Gambar 3. 23 Sketsa pada Karet Lino .....	43
Gambar 3. 24 Hasil Cukil.....	44
Gambar 3. 25 Kento .....	44
Gambar 3. 26 Proses Penintaan.....	45
Gambar 3. 27 Proses Meratakan Tinta Menggunakan Kaki .....	45
Gambar 3. 28 Proses Meratakan Tinta Menggunakan Sendok.....	46
Gambar 3. 29 Kertas diangkat dari Klise .....	46
Gambar 3. 30 Proses Pengeringan Karya.....	47
Gambar 4. 1 Karya I.....	50
Gambar 4. 2 Karya II .....	52
Gambar 4. 3 Karya III .....	54
Gambar 4. 4 Karya IV .....	56
Gambar 4. 5 Karya V .....	58
Gambar 4. 6 Karya VI.....	60
Gambar 4. 7 Karya VII.....	62
Gambar 4. 8 Karya VIII.....	64
Gambar 4. 9 Karya IX.....	66
Gambar 4. 10 Karya X .....	68
Gambar 4. 11 Karya XI.....	70
Gambar 4. 12 Karya XII.....	72
Gambar 4. 13 Karya XIII .....	74
Gambar 4. 14 Karya XIV .....	76
Gambar 4. 15 Karya XV .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa.....	84
B. Curriculum Vitae.....	84
C. Foto Poster Pameran .....	86
D. Foto Display Pameran.....	87
E. Foto Situasi Pameran.....	88
F. Katalogus.....	89



## ABSTRAK

Karakter anak-anak umumnya tergambar sebagai ceria dan terbuka, namun tidak semua anak mengikuti pola tersebut. Faktor seperti lingkungan keluarga, pengalaman sosial awal, dan interaksi luar rumah dapat mempengaruhi kegiatan bersosialisasi anak. Penulis, yang sejak kecil memiliki kepribadian tertutup, mengaitkan hal ini dengan pola asuh yang ketat dan keterbatasan interaksi sosial di luar rumah dan sekolah. Keterbatasan ini, bersama dengan rasa cemas dalam bersosialisasi, menjadi kenyataan seiring berjalannya waktu. Pengalaman di SMP, khususnya saat mengikuti lomba paduan suara. Penulis tidak dapat mengontrol rasa cemas yang dirasakan mulai dari sesi latihan hingga hari perlombaan sehingga mempengaruhi performa saat tampil. Rasa cemas berlebih yang dihasilkan membuat penulis merasakan gugup berlebih seperti mata tidak bisa fokus, mual, serta tangan dan bibir bergetar. Melalui pengalaman ini rasa percaya diri penulis memburuk dan meningkatkan rasa cemas saat bersosialisasi. Hal ini membuatnya enggan terlibat dalam kegiatan sosial yang melibatkan banyak orang. Kesadaran akan masalah bersosialisasi mendorong penulis untuk belajar mengatasi rasa cemas, dan hobi menyendiri, seperti menggambar, menjadi solusi yang efektif. Melalui visualisasi rasa cemas ke dalam karya seni, penulis menemukan cara kreatif untuk mengatasi tantangan sosial yang dihadapinya. Pengamatan terhadap rasa cemas saat bersosialisasi, yang diinspirasi oleh pengalaman pribadi ini, menjadi ide sentral yang dijadikan landasan untuk menciptakan karya seni yang unik dan bermakna. Melalui Laporan Tugas Akhir Rasa Cemas Bersosialisasi Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis penulis ingin berbagi pengalaman bagaimana menghadapi rasa cemas berlebih saat bersosialisasi dengan jumlah karya 15 menggunakan teknik cetak tinggi.

Kata Kunci: Anak-anak, Kepribadian, Lingkungan Keluarga, Kecemasan Sosial, Seni Grafis

## ABSTRACT

*The characters of children are commonly depicted as cheerful and open, but not all children follow this pattern. Factors such as family environment, early social experiences, and interactions outside the home can influence a child's socialization activities. The author, who has had a reserved personality since childhood, associates this with strict upbringing and limited social interaction outside the home and school. These limitations, along with anxiety in socializing, become a reality over time. Experiences in junior high school, especially during choir competitions, were challenging. The author couldn't control the anxiety felt from rehearsal sessions to the day of the competition, affecting their performance. Excessive anxiety resulted in heightened nervousness, such as the inability to focus, nausea, and trembling hands and lips. Through this experience, the author's self-confidence deteriorated, intensifying social anxiety and causing reluctance to engage in social activities involving many people. Awareness of the socialization issue prompted the author to learn to overcome anxiety, and solitary hobbies, such as drawing, became an effective solution. By visualizing anxiety into art, the author found a creative way to overcome the social challenges they faced. Observations of social anxiety, inspired by personal experiences, became the central idea for creating unique and meaningful graphic art. Through the Final Project Report on Social Anxiety as the Foundation for Creating Print Making, the author aims to share their experience in dealing with excessive social anxiety, manifested in a series of 15 artworks using the relief printing technique.*

*Keywords: Children, Personality, Family Environment, Social Anxiety, Print Making*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bila pada umumnya gambaran anak kecil memiliki kepribadian yang ceria, terbuka dan menyenangkan namun berbeda dengan penulis. Penulis merupakan salah satu contoh anak yang tidak memiliki kepribadian seperti penggambaran pada umumnya. Sejak kecil sudah memiliki kepribadian yang sangat tertutup dan memiliki pemikiran yang cukup berbeda bila dibandingkan dengan anak-anak seusianya. Belajar bersosialisasi yang pertama kebanyakan orang lakukan ialah belajar cara menyapa orang yang lebih tua seperti kakek, nenek, paman, tante, bu guru, dan lain-lain. Hal-hal tersebut tentu diajarkan juga oleh orang tua penulis. Namun penulis memiliki pemikiran yang cukup berbeda. Penulis sejak berusia sekitar 6 tahun-an sudah mulai berpikir jika tidak perlu kenal lebih dekat dengan orang lain. Namun penulis berpikir sekedar tahu mereka saja sudah lebih dari cukup tanpa harus bertegur sapa atau berinteraksi lebih jauh. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam bersosialisasi pada anak menurut Hurlock (2013) ialah lingkungan keluarga, faktor luar rumah dan pengalaman sosial awal. Faktor dari lingkungan keluarga yakni pola asuh, urutan kelahiran serta jumlah anak. Faktor dari luar rumah yang didapatkan saat mulai berinteraksi dengan teman sebaya. Faktor pengalaman sosial meliputi adanya partisipasi sosial.

Sejak duduk di bangku sekolah dasar dengan memiliki pemikiran yang seperti itu membuat penulis menjadi pribadi yang tidak peduli dengan orang maupun lingkungan sekitar ditambah lagi dengan memiliki pribadi yang tertutup. Keluarga ataupun orang di sekitar pun sering memberikan komentar bila penulis bukan sosok yang ramah dan jarang bersosialisasi. Didikan orang tua yang cukup keras dengan berbagai macam larangan seperti dilarang untuk sering bermain di luar rumah, dilarang untuk bergaul dengan orang-orang tertentu, serta dilarang pulang terlambat ke rumah sehabis main juga membuat penulis takut dan malas untuk keluar rumah yang menjadikan kehidupan sosial penulis cukup terbatas karena hanya bertemu orang-orang tertentu.

Penulis dengan kehidupan sosialnya sangatlah buruk. Saat dihadapkan dengan situasi sosial yang mengharuskan penulis bersosialisasi dengan banyak orang begitu melelahkan. Membuat penulis cemas untuk menghadapi situasi sosial tersebut. Cemas memikirkan berbagai macam kemungkinan yang akan dilalui saat kegiatan ataupun acara itu berlangsung. Pengalaman yang memalukan saat terpilih mengikuti lomba paduan suara secara tim waktu duduk di bangku SMP. Namun, teman-teman tim saat itu merupakan orang asing bagi penulis. Selama masa latihan penulis kesulitan untuk mengakrabkan diri dengan teman-teman tim dan guru yang membimbing. Saat mulai latihan bernyanyi penulis terlalu gugup sampai tidak sadar bibir dan suara bergetar. Penulis merasa malu karena hal tersebut disadari oleh guru maupun teman-teman tim. Rasa percaya diri penulis pun menurun meskipun begitu penulis tetap melanjutkan latihan hingga tiba waktunya untuk mengikuti lomba. Sebelum giliran tampil penulis sudah merasakan perasaan-perasaan yang tidak enak seperti keringat dingin, demam, dan mual. Rasa cemas tersebut yang biasa hanya dalam pikiran atau mental saja kemudian turun hingga ke wujud fisik. Perasaan semakin tidak karuan saat mendekati giliran tampil hingga tiba saat tampil penulis akhirnya tampil dengan tidak maksimal gugup berlebihan yang menyebabkan suara dan koreo gerakan jadi kaku. Pengalaman tersebut membuat penulis semakin tidak percaya diri dan meyakinkan diri untuk tidak lagi tampil dilihat banyak orang.

Berdasarkan pengalaman masa lalu karena kecemasan yang berlebih dalam bersosialisasi memberi kesadaran bagi penulis. Bahwa penulis harus belajar untuk mengatasi rasa cemas. Untuk mengatasi rasa cemas penulis lebih suka menyendiri dan menghabiskan waktu dengan menonton film atau series dalam jangka waktu yang lama, mendengarkan lagu, merajut, dan menggambar. Kegiatan yang dilakukan di rumah tersebut lebih menyenangkan dibandingkan harus bersosialisasi. Kegiatan tersebut juga membantu penulis mengatasi rasa cemas penulis. Menggambar juga membantu penulis mengatasi rasa cemas. Penulis dapat menggambarkan apa yang dirasakan penulis serta memvisualisasikan rasa cemas tersebut. Menggambar rasa cemas penulis serta memvisualisasikan hal itu membuat penulis menuangkan ketakutan serta kecemasan dari keadaan, kejadian serta pandangan orang lain terhadap penulis maupun sebaliknya ke dalam karya.



Bayangan dan imajinasi negatif yang belum tentu terjadi itu bagi penulis merupakan sesuatu yang menarik untuk divisualisasikan. Betapa menyeramkan bayangan dan imajinasi saat ingin bersosialisasi bagi penulis menjadi ide untuk berkarya seni grafis. Menurut penulis dari pengamatan mengenai rasa cemasnya saat bersosialisasi merupakan ide menarik untuk dituangkan dalam karya seni. Penulis akhirnya terpicu untuk memilih rasa cemas bersosialisasi sebagai ide, lantaran penting guna memahami diri sendiri.

### **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa rumusan ini menjadi dasar dalam penciptaan karya seni grafis sebagai berikut:

1. Hal-hal apa saja yang akan diimajinasikan dari rasa cemas bersosialisasi?
2. Bagaimana rasa cemas bersosialisasi menjadi sebuah ide penciptaan karya penulis?
3. Apa pesan yang akan disampaikan lewat karya yang diciptakan?
4. Bagaimana divisualisasikan rasa cemas bersosialisasi ke dalam karya seni grafis?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat dari penciptaan karya seni tugas akhir ialah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Menjelaskan hal-hal apa saja yang akan diimajinasikan dari rasa cemas bersosialisasi.
2. Menjelaskan bagaimana rasa cemas bersosialisasi menjadi sebuah ide atau gagasan penciptaan karya penulis.
3. Menyampaikan pesan- pesan melalui karya yang diciptakan.
4. Menjelaskan bagaimana divisualisasikan rasa cemas bersosialisasi ke dalam karya seni grafis.

#### Manfaat:

1. Bagi sisi penulis dalam pembuatan karya seni grafis sebagai tugas akhir merupakan media terapi secara psikologis, mental dan spiritual.
2. Menunjukkan bahwa rasa cemas ketika bersosialisasi tersebut akhirnya akan dapat diatasi jika ada kemauan dari dalam diri sendiri serta dukungan dari orang terdekat.
3. Penulis ingin memberitahukan kepada orang-orang yang juga memiliki ketakutan atau kecemasan serupa bahwa bersosialisasi tidak seburuk yang dipikirkan oleh mereka.
4. Memberikan pandangan atau gambaran baru kepada orang-orang yang tidak memiliki masalah dalam bersosialisasi bagaimana gambaran orang yang memiliki masalah dalam bersosialisasi.

#### D. Makna Judul

Untuk mengantisipasi kesalahpahaman pada pemahaman, maka dipaparkan arti kata dalam judul karya tugas akhir yaitu, *Rasa Cemas Bersosialisasi sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* sebagai berikut :

##### 1. Rasa

Menurut KBBI:

Rasa adalah 1 tanggapan indra terhadap rangsangan saraf, seperti manis, pahit, masam terhadap indra pengecap, atau panas, dingin, nyeri terhadap indra perasa); 2 apa yang dialami oleh badan: 3 sifat rasa suatu benda: 4 tanggapan hati terhadap sesuatu (indra): 5 pendapat (pertimbangan) mengenai baik atau buruk, salah atau benar: (<https://kbbi.web.id/rasa>, diakses pada 17 Oktober 2023 pukul 23.21 PM).

##### 2. Cemas

Menurut KBBI:

Cemas adalah tidak tenteram hati (karena khawatir, takut); gelisah:

(<https://kbbi.web.id/cemas>, diakses pada 17 Oktober 2023 pukul 23.30 PM).

### 3. Bersosialisasi

Menurut KBBI:

Bersosialisasi adalah melakukan sosialisasi: (<https://kbbi.web.id/sosialisasi>, diakses pada 17 Oktober 2023 pukul 23.34 PM).

### 4. Ide

Menurut KBBI:

Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita: (<https://kbbi.web.id/ide>, diakses pada 17 Oktober 2023 pukul 23.47 PM).

### 5. Penciptaan

Menurut KBBI:

Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan (<https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada 17 Oktober 2023 pukul 23.49 PM).

### 6. Seni Grafis

Menurut A.C. Andre Tanama, seni grafis (tanpa kata ‘cetak’) merupakan karya seni rupa yang diciptakan melalui prinsip dan metode cetak-mencetak dari acuan cetak/klise/matriks yang disiapkan secara khusus (Tanama, 2020:38).

Berdasarkan pengertian dari masing-masing kata di atas yang dimaksud dengan *Rasa Cemas Bersosialisai sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* adalah apa yang dialami oleh seseorang perasaan tidak tenteram hati seperti takut, gelisah, ataupun khawatir saat melakukan sosialisasi yang dituangkan ke dalam rancangan yang tersusun melalui proses hasil penciptaan sebuah karya seni dengan prinsip dan metode cetak-mencetak.