

**INTERPRETASI VISUAL NOVEL “DEMIAN”  
KARYA HERMAN HESSE KE DALAM SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Galih Qodry Azizi**

**NIM 2013042021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**INTERPRETASI VISUAL NOVEL “DEMIAN” KARYA HERMAN HESSE KE DALAM SENI GRAFIS** diajukan oleh Galih Qodry Azizi, NIM 2013042021, 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 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A  
NIP 19790412 200604 2001 / NIDN 0012047906

Pembimbing II

  
Wriwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19760510 200112 2 001 / NIDN 0010057605

Cognate/Anggota

  
Drs. AG Hartono, M.Sn.  
NIP 195911081986011001 / NIDN 0008115908

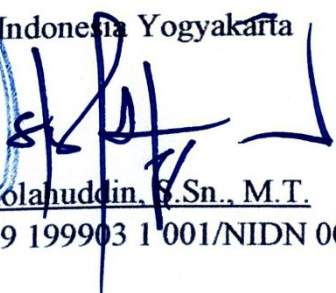
Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP 19760104 2009121 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

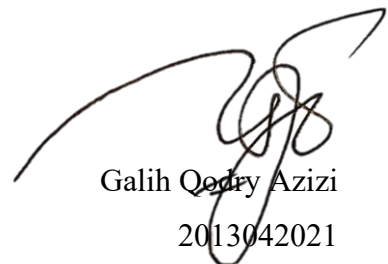
Segala puji kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penyusunan laporan tugas akhir penciptaan seni yang berjudul “Interpretasi Visual Novel Demian Karya Herman Hesse ke dalam Seni Grafis” dapat berjalan dengan lancar. Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana di Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penyusunan laporan tugas akhir penciptaan seni ini dapat selesai dengan dukungan beberapa pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberi bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali dan dosen pembimbing II yang telah memberi dukungan, bimbingan, pengarahan, dan saran yang membangun sejak menjadi mahasiswa baru hingga selesainya penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Drs. AG Hartono, M.Sn., selaku *cognate* yang telah menguji dan memberikan bimbingan serta saran sehingga laporan tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik.
4. Dr. Miftahul Munir, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, M.Sn, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen dan staff karyawan utamanya di lingkungan Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Teristimewa untuk kedua orang tua terkasih, Ayah dan Ibu, serta kakak tersayang yang senantiasa memberikan semangat, nasihat, dukungan moral maupun material, serta doa yang tiada henti dipanjatkan sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya bangku perguruan tinggi. Kiranya Tuhan Yang Maha Rahman membalas dengan segala berkah-Nya

9. Seluruh keluarga yang telah membantu penulis selama menempuh studi di Yogyakarta, Mbak Khusnul, Mas Imam, Mbah uti. Terimakasih atas dukungan moral maupun material utamanya ketika masih awal berdomisili di Yogyakarta.
10. Teman-teman mahasiswa utamanya dari Jurusan Seni Murni angkatan 2020 atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan di ISI Yogyakarta dan selama penyelesaian penyusunan laporan tugas akhir ini.
11. Sedulur IKAP2NU Yogyakarta yang senantiasa memberikan ruang dukungan, semangat, wifi, segelas kopi beserta canda tawanya.
12. Seseorang yang telah Tuhan janjikan dia untukku, sebagai kelanjutan dan pelengkap dari kisah masa mudaku. Terimakasih atas semangat dan dukungan yang diberikan.
13. Seluruh pihak yang turut andil dalam membantu penyusunan laporan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagaimana novel yang tersusun atas lembaran kertas, laporan tugas akhir penciptaan seni ini adalah lembar akhir dalam masa perkuliahan sarjana dan lembar baru menuju kehidupan selanjutnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan demi kemajuan, pengembangan diri, dan keterampilan penulis dalam proses berkarya selanjutnya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat sebagaimana mestinya. Aamiin.



Galih Qodry Azizi  
2013042021

## DAFTAR ISI

Sampul Depan	
<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Halaman Pernyataan Keaslian</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
a. Latar Belakang .....	1
b. Rumusan Penciptaan .....	3
c. Tujuan .....	3
d. Manfaat .....	4
e. Makna Judul .....	4
<b>BAB II. KONSEP</b> .....	<b>6</b>
a. Konsep Penciptaan .....	6
b. Konsep Perwujudan .....	11
c. Karya Acuan .....	18
<b>BAB III. PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	<b>20</b>
a. Bahan .....	22
b. Alat .....	26
c. Teknik .....	28
d. Tahap Pembuatan .....	29
<b>BAB IV. DESKRIPSI KARYA</b> .....	<b>36</b>
<b>BAB V. PENUTUP</b> .....	<b>66</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>69</b>
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Alap-alap kawah atau elang <i>peregrine</i> .....	16
Gambar 2.2	Penggambaran Abraxas dalam video klip BTS .....	16
Gambar 2.3	Karya Michael Angelo “The Creation of Adam” .....	19
Gambar 2.4	Gestur tangan yang dipotong penulis dari gambar 1 .....	19
Gambar 2.5	“Wayfarer I”, Michael Huigen, 40x50cm .....	20
Gambar 2.6	“Standard Station”, Edward Ruscha, 19x36 inc .....	20
Gambar 3.1	Kertas aster 130 gsm .....	22
Gambar 3.2	Obat Afdruk Bremol Tex .....	23
Gambar 3.3	Tinta dasar rubber dan fasde .....	23
Gambar 3.4	Pigmen warna primer .....	24
Gambar 3.5	Plaster kertas dan bening .....	24
Gambar 3.6	Minyak goreng .....	25
Gambar 3.7	Cairan pemutih .....	25
Gambar 3.8	Screen .....	26
Gambar 3.9	Rakel .....	27
Gambar 3.10	Wadah Plastik .....	27
Gambar 3.11	Kipas Angin .....	28
Gambar 3.12	Proses pembuatan desain secara manual .....	29
Gambar 3.13	Proses olah digital dengan aplikasi Corel X7 .....	30
Gambar 3.14	Proses pembuatan warna .....	30
Gambar 3.15	Pencampuran dan pengolesan emulsi .....	31
Gambar 3.16	Proses transfer film dan penyinaran dengan matahari .....	32
Gambar 3.17	Patokan cetak/kento dari selotip kertas .....	32
Gambar 3.18	Proses mencetak .....	33
Gambar 3.19	Proses pengeringan dengan cara digantung .....	33
Gambar 3.20	Proses pembersihan screen .....	34
Gambar 4.1	Memulai dan Beranjak .....	36
Gambar 4.2	Esensi Rumah.....	38

Gambar 4.3	Inner Child .....	40
Gambar 4.4	Problematik #2 .....	42
Gambar 4.5	Bayangan Stigma .....	44
Gambar 4.6	Menggali dan Mencari .....	46
Gambar 4.7	Belum 5 Menit .....	48
Gambar 4.8	Kemana Hidup Membawa Kita? .....	50
Gambar 4.9	Reflection .....	52
Gambar 4.10	Bisikan dan Hasutan .....	54
Gambar 4.11	Persona: Si Paling Instagram .....	56
Gambar 4.12	Bisakah Ku Ulang Kembali? .....	58
Gambar 4.13	Beatrice: Falling in Love .....	60
Gambar 4.14	Hidangan Intropeksi .....	62
Gambar 4.15	Abraxas .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Foto Diri dan Biodata Mahasiswa .....	72
Foto Poster Pameran .....	74
Foto Display Pameran .....	75
Foto Situasi Pameran .....	76
Katalogus .....	77





## ABSTRAK

Novel “Demian” merupakan novel klasik tahun 1919, namun eksplorasi topik pencarian jati diri dan pertanyaan filosofis khas anak muda tentang kehidupan yang diangkat dalam novel pasti akan tetap relevan dalam kehidupan manusia di berbagai zaman. Pada masa kini, pertanyaan-pertanyaan tentang identitas, tujuan hidup, dan makna eksistensi masih memegang arti penting. Walaupun konteks permasalahan yang dihadapi mungkin berbeda-beda, namun topik pencarian jati diri itu kekal terjadi utamanya untuk anak muda. Proses pencarian jati diri adalah salah satu hal yang paling dekat dengan diri manusia dan dapat dieksplorasi menjadi karya-karya seni grafis. Penggunaan teknik cetak saring dalam pembuatan karya akan memunculkan visual warna yang beragam. Setiap karya memiliki simbolnya masing-masing namun secara tidak berurutan masih memiliki hubungan antara satu karya dengan karya yang lain sebagai hubungan sebab akibat dalam proses pencarian jati diri.

**Kata kunci :** *Novel Demian, anak muda, jati diri, seni grafis*



## ABSTRACT

*The novel "Demian" is a classic novel of 1919, but the exploration of the topics of self-discovery and the philosophical questions typical of young people about life raised in the novel will surely remain relevant to human life at various times. Nowadays, questions of identity, purpose of life, and meaning of existence are still important. Although the context of the problems faced may vary, the topic of self-discovery remains the main topic for young people. The process of self-discovery is one of the closest things to the human being and can be explored into works of printmaking. The use of silkscreen techniques in the creation of the work will produce a varied color visual. Each work has its own symbols, but it continues to have a relationship between one work and another as a cause-and-effect relationship in the process of self-discovery*

*Keywords: Demian Novel, Young People, Identity, Printmaking*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Novel “Demian” lahir di Jerman dengan judul asli “*Demian: Die Geschichte einer Jugend*” dan sangat populer pada era tahun 1919. Novel ini bercerita tentang pergolakan batin seorang anak laki-laki bernama Emil Sinclair yang terlahir di keluarga yang religius ketika mulai beranjak dewasa. Emil dihadapkan dengan berbagai macam kejadian yang perlahan mulai membentuk jati dirinya. Dalam perjalanannya menemukan titik terangnya, ia ditemani oleh temannya yang misterius sekaligus menyenangkan bernama Max Demian. Novel ini sarat akan mimpi, pencarian jati diri, digabungkan dengan mitologi, artikisme, dan mistisisme. Penulisnya adalah Herman Hesse (1877-1962), ia adalah seorang penulis, novelis, dan pelukis berdarah Jerman-Swiss. Karya-karyanya sangat populer hingga pada tahun 1942 beliau mendapatkan penghargaan Nobel dalam bidang sastra.

Pertama kali mengetahui tentang novel ini setelah melihat video klip BTS (*Bangtan Seoyeondan*) berjudul “*Blood, Sweat, and Tears*”, BTS adalah group boy band asal Korea yang sudah penulis nikmati sejak tahun 2020 . Makna dan konsep lagu “*Blood, Sweat, and Tears*” tersebut ternyata juga terinspirasi oleh novel “Demian” yang mengangkat tema proses pendewasaan dan pencarian jati diri. Dalam video klip tersebut ditampilkan beberapa karya seni dunia yang terkenal seperti *David*, *Creation of Adam*, dan *The Fall of Rebell Angel*. Sesuai dengan jumlah bab dalam novel yang berjumlah tujuh, video klip tersebut juga memiliki tujuh bagian yang diperankan oleh ketujuh member. Pengemasan visual yang penuh dengan simbol dan makna yang artistik, kuatnya kontras warna yang menggambarkan peliknya pencarian identitas diri, didukung dengan sentuhan genre musik pop khas korea memunculkan kekaguman ketika melihat video klip ini sehingga menarik minat untuk mencari asal inspirasi video klip tersebut, yakni novel “Demian”. Penulis pertama kali membaca novel “Demian” karya Herman Hesse versi terjemahan Bahasa Indonesia pada tahun 2021.

Menjadi dewasa adalah sebuah keniscayaan. Terlepas dari cepat atau lambatnya, setiap manusia pasti akan mengalami proses pencarian jati diri dan pendewasaan. Proses menuju kedewasaan terjadi bukan tanpa halangan. Bisa dikatakan manusia dewasa adalah seseorang yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukannya di masyarakat bersama orang dewasa lainnya (Hurlock, 1996:57). Berdasar pada proses pendewasaan yang unik dan berbeda-beda pada setiap diri manusia, banyak sekali karya yang diangkat baik oleh perupa ataupun sastrawan tentang perjalanan menuju sebuah kedewasaan dan pencarian jati diri, salah satunya adalah novel “Demian” karya Herman Hesse.

Salah satu pengalaman yang dirasakan mempunyai relasi dengan novel adalah penulis dibesarkan di lingkungan yang selektif, dalam artian tidak semua kebiasaan yang dilakukan oleh anak kecil pada umumnya bisa dilakukan. Mungkin maksud dari orang tua baik, ingin putranya tidak merasakan akibat buruk dari kegiatan yang dilakukan. Namun perlakuan tersebut tentu akan mempengaruhi psikologis. Keadaan ini salah satunya didasari karena penulis pada masa kecil sering sakit-sakitan. Ketika beranjak remaja, muncul kesadaran pada diri bahwa pasti ada suatu masa di mana seseorang perlu mengambil keputusannya sendiri. Perlahan diri mulai dibiasakan berunding dan bernegosiasi dengan orang tua ketika akan memutuskan sesuatu. Memang bukan sesuatu yang mudah menemukan cara tersendiri untuk keluar dari masalah, apalagi jika tidak ada ajaran dasar dari orang tua. Namun hal itu merupakan sebuah keniscayaan yang harus dihadapi oleh seseorang.

Novel “Demian” merupakan novel klasik, namun eksplorasi topik pencarian jati diri dan pertanyaan filosofis khas anak muda tentang kehidupan yang diangkat dalam novel pasti akan tetap relevan dalam kehidupan manusia di berbagai zaman. Pada masa kini, pertanyaan-pertanyaan tentang identitas, tujuan hidup, dan makna eksistensi masih memegang arti penting. Walaupun konteks permasalahan yang dihadapi mungkin berbeda-beda, namun topik pencarian jati diri itu kekal terjadi utamanya untuk anak muda.

Ketertarikan menjadikan novel “Demian” sebagai ide dalam penciptaan karya grafis karena novel ini mengangkat tema pencarian jati diri anak muda dengan segala pertanyaan filosofis khas anak muda yang menarik. Makna-makna mendalam tersebar dalam setiap adegan, dan ceritanya membangkitkan pemikiran penulis tentang kehidupan, kebebasan, dan arti eksistensi manusia. Beberapa adegan dalam novel juga memiliki kesamaan dengan penulis sebagai anak muda yang membuat merasa terhubung dengan perjuangan dan perubahan emosional yang tokoh utama alami.

*“Cara seekor burung berjuang keluar dari cangkangnya, cangkang adalah dunianya, semua yang akan lahir harus menaklukkan dunia, dan terbang menuju Tuhannya..”* (Hesse, 1919:114), begitulah salah satu kutipan novel Demian. Proses pencarian jati diri untuk menuju kedewasaan seperti ini menarik untuk diangkat dan divisualkan menjadi sebuah karya seni grafis. Banyak sekali anak muda, terutama *Gen Z* (generasi yang lahir sekitar tahun 1997-2011), dan tak terkecuali penulis mengalami kesulitan dalam menghadapi proses pencarian jati diri. Itulah yang membuat ketertarikan untuk menjadikan novel “Demian” karya Herman Hesse ini sebagai ide karya seni grafis dalam Tugas Akhir.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meresapi dan menginterpretasikan makna, tema-tema, karakter, dan simbolisme dalam novel “Demian” karya Herman Hesse untuk dijadikan ide dalam penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana cara memvisualisasikan ide mengenai novel Demian dalam karya seni grafis?

## **C. Tujuan**

1. Menginterpretasikan dan meresapi tema, karakter, dan simbolisme yang ada dalam novel “Demian” karya Herman Hesse.

2. Menarasikan beberapa hal mendasar yang terjadi dalam proses pendewasaan dan pencarian jati diri yang umumnya dialami oleh anak muda termasuk penulis, baik itu hubungan sebab akibat, pengalaman traumatik, konflik batin, hingga stigma masyarakat untuk kemudian disajikan dalam karya seni grafis.
3. Menginterpretasikan secara visual novel “Demian” karya Herman Hesse dalam sudut pandang penulis sebagai anak muda melalui seni grafis.

#### **D. Manfaat**

1. Memberikan pemahaman dan pengetahuan mendalam kepada khalayak umum tentang beberapa persoalan yang dihadapi anak muda dalam proses pendewasaan dan pencarian jati diri.
2. Menjadi media untuk membantu setiap orang terhubung dengan pengalaman pribadi masing-masing, dan meningkatkan kesadaran emosional terhadap pentingnya proses pendewasaan dan pencarian jati diri.
3. Sebagai media untuk lebih memahami tema-tema dalam Novel “Demian” karya Herman Hesse dengan cara yang lebih mendalam dan emosional, melalui interpretasi visual yang kreatif.
4. Memberikan setitik embun penyejuk bagi anak muda yang sedang mengalami kesulitan dalam proses pendewasaannya.

#### **E. Makna Judul**

Untuk menghindari salah pengertian terhadap judul “Interpretasi Visual Novel ‘Demian’ Karya Herman Hesse ke dalam Seni Grafis”, maka definisi dari kata atau istilah yang digunakan dalam judul tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Interpretasi adalah tafsiran, penjelasan, makna, arti, kesan, pendapat, atau pandangan teoritis terhadap suatu objek yang dihasilkan dari pemikiran mendalam dan sangat dipengaruhi oleh latar belakang orang yang melakukan interpretasi. Berbeda dengan metode landasan ilmu sains, interpretasi berupaya untuk menjelaskan secara intuitif dan berdasarkan pengalaman penafsir itu sendiri. Setiap interpretasi adalah usaha untuk

membongkar makna-makna yang masih terselubung atau usaha membuka lipatan-lipatan dari tingkat-tingkat makna yang terkandung dalam makna kesusastraan (Sumaryono, 1999:23).

2. Visual adalah suatu ungkapan gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan sebagainya (Susanto, 2011:427)
3. Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (<https://kemendikbud.go.id/entri/novel>, diakses tanggal 14 Oktober 2023).
4. Seni Grafis dalam pengertian secara umum meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing, atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dari *printmaking* (cetak mencetak). Dalam penerapan seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman yang direproduksi dengan berbagai proses cetak (Marianto, 1988:15)

Berdasarkan pengertian yang didapat dari beberapa sumber tersebut, judul “Interpretasi Visual Novel ‘Demian’ Karya Herman Hesse ke dalam Seni Grafis” dapat dimaknai sebagai proses penafsiran, pemaknaan, dan pemberian pandangan objektif dari novel berjudul Demian karya Herman Hesse sesuai latar belakang dan sudut pandang penulis sebagai anak muda yang kemudian disajikan sebagai karya visual lewat perwujudan seni cetak grafis.