

**KEUNIKAN GELAS DAN KOMPLEKSITAS
MANUSIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



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

2024

**KEUNIKAN GELAS DAN KOMPLEKSITAS
MANUSIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



**Dwiana Refiani
NIM 2013052021**


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

2024


Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KEUNIKAN GELAS DAN KOMPLEKSITAS MANUSIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Dwiana Refiani, NIM 2013052021, Program Studi S-1 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


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


Pembimbing II


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


Cognate/Anggota


Drs. AG. Hartono, M.Sn.
NIP 19591108 198601 1 001/ NIDN 0008115908

Ketua Jurusan/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


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiana Refiani

NIM : 2013052021

Program Studi/Jurusan : Seni Murni

Judul Penciptaan : KEUNIKAN GELAS DAN KOMPLEKSITAS
MANUSIA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya Tugas Akhir ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulid dan karya seni Tugas Akhir penulis secara orisinil dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia diproses oleh pihak fakultas dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan kesarjanaannya.

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

Yogyakarta, 12 Juni 2024

Menyatakan,



Dwiana Refiani
NIM 2013052021

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir berjudul *Keunikan Gelas dan Kompleksitas Manusia sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* ini disusun sebagai salah satu syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya, sebagai bagian integral dari perjalanan akademis menuju gelar Strata 1 (S-1) dengan konsentrasi dalam Seni Grafis, Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penyelesaian Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan serta dukungan yang diberikan oleh beberapa pihak. Oleh karena itu, dengan sukacita yang tulus, penulis sampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, dukungan, dan inspirasi yang luar biasa, memberikan arahan yang berharga dalam perjalanan penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, dukungan, dan inspirasi yang luar biasa, memberikan arahan yang berharga dalam perjalanan penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Drs. AG. Hartono, M.Sn., selaku *Cognate* yang telah memberikan wawasan yang berharga dan mendukung demi terciptanya laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Wiyono, M.Sn., selaku Dosen Wali yang telah menemani penulis sepanjang perjalanan dari awal menjadi mahasiswa baru hingga penyelesaian penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Miftahul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Muhamad Sholahuddin, 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. Seluruh dosen dan staff karyawan, terutama di Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Keluarga tersayang, Ayah dan Ibu yang selalu menjadi tiang utama dalam kehidupan, memberikan dukungan, cinta, dan do'a yang tidak terhingga, serta Kakak, dan Adik, sebagai sahabat dan penenang di setiap momen sulit, memberikan keceriaan, energi positif, dan motivasi untuk terus melangkah menjalani kehidupan, sehingga penulis dapat melewati setiap tantangan dan mencapai titik ini.
10. Teman-teman sejawat, terutama rekan-rekan mahasiswa Jurusan Seni Murni Angkatan 2020, yang menemani masa perkuliahan penulis, dengan berbagi tawa, cerita, dan semangat untuk saling mendukung dan memotivasi.
11. Semua individu yang ikut berperan dalam membantu penyusunan laporan Tugas Akhir ini, namun tidak dimungkinkan bagi penulis untuk menyebutkan satu per satu.

Kesadaran akan adanya kekurangan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan dan pengembangan diri dalam proses berkarya kedepannya. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat sebagaimana mestinya dan menjadi landasan untuk perbaikan dan peningkatan di masa mendatang. Terima kasih atas perhatian dan dukungan yang telah diberikan.

Yogyakarta, 12 Juni 2024



Dwiana Refiani
NIM 2013052021

DAFTAR ISI

Sampul Depan	
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Keaslian	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	4
E. Makna Judul	5
BAB II. KONSEP	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	13
C. Konsep Penyajian	23
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	24
A. Bahan	24
B. Alat	29
C. Teknik	33
D. Tahapan Pembentukan	34
BAB IV. DESKRIPSI KARYA	47
BAB V. PENUTUP	78

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya grafis Anugrah Cisara, <i>Tersandung</i> , 2018	21
Gambar 2.2 Karya grafis Lucie Spartacus, <i>Tea Time</i> , 2023	22
Gambar 2.3 Ilustrasi penyajian karya yang di pigura	23
Gambar 3.1 <i>Sketchbook</i>	24
Gambar 3.2 Papan MDF (<i>Medium Density Fibreboard</i>)	25
Gambar 3.3 Tinta cetak <i>offset</i> warna hitam	25
Gambar 3.4 Pelat aluminium	26
Gambar 3.5 Kertas <i>duplex</i> , kertas <i>concorde</i> , kertas karbon.....	26
Gambar 3.6 Pigura kayu 3D ukuran 60 x 60 cm	27
Gambar 3.7 Lakban dan selotip	27
Gambar 3.8 Amplas	28
Gambar 3.9 Kain	28
Gambar 3.10 Spidol, pensil, dan penghapus	29
Gambar 3.11 Penggaris	29
Gambar 3.12 <i>Cutter</i> , <i>pen cutter</i> , dan <i>gunting</i>	30
Gambar 3.13 Alat Cukil	30
Gambar 3.14 Kuas.....	31
Gambar 3.15 <i>Palette knife</i>	31
Gambar 3.16 Rol karet.....	32
Gambar 3.17 Sendok.....	32
Gambar 3.18 Tahap <i>incubation</i> dengan menuliskan ide-ide	35
Gambar 3.19 Penulisan konsep dan sketsa karya awal	36
Gambar 3.20 Proses digitalisasi rancangan karya	36
Gambar 3.21 Hasil rancangan karya digital	37
Gambar 3.22 Hasil <i>print</i> karya digital ukuran 40 x 40 cm	37
Gambar 3.23 Urutan lapisan proses <i>tracing</i>	38
Gambar 3.24 Pemasangan selotip pada bagian belakang MDF	38
Gambar 3.25 Proses <i>tracing</i> karya	39
Gambar 3.26 Hasil <i>tracing</i> dari kertas karbon	39
Gambar 3.27 Garis pola yang sudah dipertebal menggunakan spidol	39

Gambar 3.28 Proses pencukilan papan MDF menggunakan pisau cukil	40
Gambar 3.29 Membersihkan klise dari sisa serpihan MDF setelah proses mencukil	40
Gambar 3.30 Peletakkan klise di atas pedoman margin	41
Gambar 3.31 Pengambilan tinta untuk diaplikasikan ke pelat aluminium	41
Gambar 3.32 Proses pengerolan tinta di palet aluminium sebelum dirolkan ke klise	42
Gambar 3.33 Proses pengerolan tinta di klise cukilan	42
Gambar 3.34 Peletakkan media kertas di atas klise	42
Gambar 3.35 Proses penggosokan kertas menggunakan sendok	43
Gambar 3.36 Pengecekan hasil cetakan	43
Gambar 3.37 Perbandingan antara hasil cetakan dan klise	44
Gambar 3.38 Ilustrasi kertas hasil karya cetak seni grafis	44
Gambar 3.39 Penandatanganan hasil cetakan	45
Gambar 3.40 Karya yang sudah di pigura	45
Gambar 4.1 <i>Start Up</i>	48
Gambar 4.2 <i>Retrospektif</i>	50
Gambar 4.3 <i>Kosong</i>	52
Gambar 4.4 <i>Escape</i>	54
Gambar 4.5 <i>Paradoks</i>	56
Gambar 4.6 <i>Eskalasi Emosi</i>	58
Gambar 4.7 <i>Inner Child</i>	60
Gambar 4.8 <i>Snuggle</i>	62
Gambar 4.9 <i>Peluang</i>	64
Gambar 4.10 <i>Pergolakan Emosi</i>	66
Gambar 4.11 <i>Penyadaran Batasan</i>	68
Gambar 4.12 <i>Refleksi Refreshing</i>	70
Gambar 4.13 <i>Afeksi Retakan</i>	72
Gambar 4.14 <i>Kontradiksi</i>	74
Gambar 4.15 <i>Pustaka</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

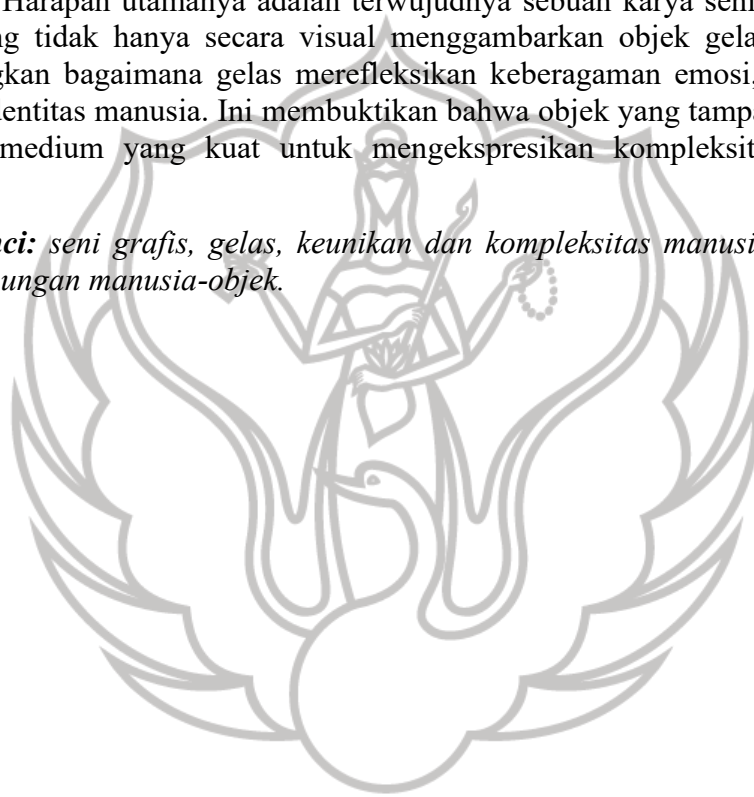
Lampiran 1. Foto Diri dan Biodata Mahasiswa	82
Lampiran 2. Foto Poster Pameran	84
Lampiran 3. Foto <i>Display</i> Pameran	85
Lampiran 4. Foto Situasi Pameran	87
Lampiran 5. Katalogus	89



ABSTRAK

Rutinitas sehari-hari yang sering dianggap sepele dan interaksi sosial yang rutin, seringkali terlewatkan dalam konteks pengamatan seni. Mengeksplorasi kemungkinan yang ada, ditemukan potensi inspiratif terkait gagasan tersebut, yaitu adanya keunikan dan kompleksitas yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam proses penciptaan karya seni grafis. Konsep inspiratif ini terbukti hadir dalam karya seniman Anugrah Cisara berjudul *Tersandung* dan karya Lucie Spartacus yang berjudul *Tea Time*, dari pemilihan objek gelas minum sebagai simbol untuk menyampaikan pesan tentang identitas dan eksistensi manusia dalam kehidupan. Metode penelitian mencakup pengumpulan data tentang seni grafis, analisis konsep keunikan gelas dan kompleksitas manusia, serta eksplorasi teknik cetak tinggi cukil kayu. Evaluasi kritis terhadap karya diharapkan akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara objek gelas dan dimensi eksistensi manusia. Harapan utamanya adalah terwujudnya sebuah karya seni grafis hitam-putih yang tidak hanya secara visual menggambarkan objek gelas, tetapi juga merenungkan bagaimana gelas merefleksikan keberagaman emosi, pengalaman, bahkan identitas manusia. Ini membuktikan bahwa objek yang tampak biasa dapat menjadi medium yang kuat untuk mengekspresikan kompleksitas kehidupan manusia.

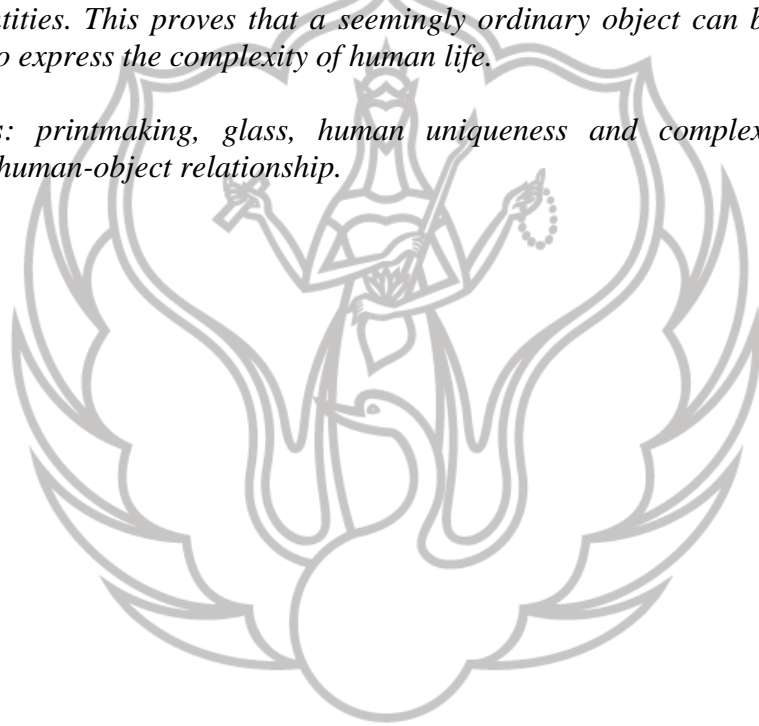
Kata kunci: seni grafis, gelas, keunikan dan kompleksitas manusia, cetak cukil kayu, hubungan manusia-objek.



ABSTRACT

Daily routines that are often taken for granted and routine social interactions are often overlooked in the context of art observation. Exploring the possibilities, there is an inspiring potential related to this idea, namely the uniqueness and complexity that can be a source of inspiration in the process of creating graphic art works. This inspiring concept is proven to be present in Anugrah Cisara's stumbling and Lucie Spartacus' Tea Time, from the selection of drinking glass objects as symbols to convey messages about identity and human existence in life. The research method includes data collection on graphic arts, concept analysis of the uniqueness of glass and human complexity, and exploration of woodcut high print techniques. Critical evaluation of the works is expected to produce a deeper understanding of the relationship between glass objects and the dimensions of human existence. The main hope is the realization of a black-and-white graphic artwork that not only visually depicts the object of glass, but also contemplates how glass reflects the diversity of human emotions, experiences, and even identities. This proves that a seemingly ordinary object can be a powerful medium to express the complexity of human life.

Keywords: *printmaking, glass, human uniqueness and complexity, woodcut printing, human-object relationship.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rutinitas manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari, seringkali menyebabkan objek-objek kecil di sekitar menjadi terabaikan dan terlihat sepele bagi beberapa orang. Tanpa disadari setiap objek kecil tersebut memiliki potensi untuk menginspirasi, mengubah perspektif, atau menyampaikan pesan yang mendalam. Inilah mengapa seorang seniman diharapkan memiliki sensitivitas untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut dan meresponnya melalui karyanya. Selama proses ini, akan muncul pengalaman estetik yang beragam, menggambarkan kompleksitas kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut ilmu psikologi, langkah pertama dalam menciptakan karya seni berasal dari proses pengamatan. Pengamatan ini bukanlah kejadian yang terpisah dan berdiri sendiri, karena saat seseorang mengamati objek, akan terjadi stimulasi atau rangsangan. Selanjutnya individu akan menangkap makna objek tersebut secara personal sesuai dengan pengalaman pribadinya. Biasanya, objek atau hal tertentu yang diamati dapat memicu ide yang kemudian berkembang menjadi suatu karya seni (Sudarmaji, 1979:30).

Semakin cermat mengamati suatu objek di sekitar, semakin penulis menyadari bahwa setiap objek memiliki karakter unik yang bisa menjadi lebih spesifik ketika digunakan dalam konteks tertentu. Salah satu objek yang paling akrab dan umum dalam kehidupan sehari-hari manusia adalah gelas. Kata ‘gelas’ berasal dari istilah ‘*glass*’ yang memiliki arti kaca. Definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, gelas adalah sebuah wadah berbentuk tabung yang terbuat dari kaca, yang digunakan oleh manusia sebagai bagian penting dalam aktivitas sehari-hari, terutama untuk menyimpan dan mengonsumsi air minum (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gelas>, diakses 30 September 2023, jam 21:40 WIB).

Penggunaan gelas yang seringkali fungsional dan rutin membuat objek ini luput dari sorotan subjek seni yang menarik. Seniman dalam menciptakan karya

seninya seringkali tergoda untuk mencari informasi dalam objek-objek yang lebih besar, dramatis, atau monumental, sehingga gelas sering dianggap sebagai objek biasa yang tidak memiliki potensi artistik. Sama halnya dengan penulis, yang pada awalnya juga menganggap gelas sebagai objek biasa. Namun, perspektif penulis berubah ketika mulai fokus mengamati gelas yang digunakan dalam momen tertentu. Gelas yang tampaknya sederhana menjadi lebih dari sekadar wadah untuk minum, seperti menggambarkan selera, gaya hidup, dan karakter individu yang memilikinya.

Penulis sebagai seorang mahasiswa yang menuntut ilmu di bidang seni, tentunya tidak terlepas dari tugas akademis. Seringkali, tugas tersebut dikerjakan di malam hari, minum kopi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam rutinitas penulis. Gelas yang digunakan untuk minum kopi tersebut berjenis *mug*, menjadi teman setia yang menemani proses penyelesaian tugas-tugas akademis di tengah malam yang tenang. Seperti menciptakan ritual pribadi untuk memulai mengerjakan tugas, memberikan semangat, dan kenyamanan saat bekerja. Gelas yang digunakan untuk minum kopi di malam hari bukan hanya objek fungsional, tetapi juga menjadi simbol dari perjuangan, semangat, dan keunikan kehidupan sehari-hari sebagai seorang mahasiswa.

Kecenderungan penulis dalam melakukan observasi mendalam terhadap lingkungan sekitarnya, mendorong penulis untuk melakukan pengamatan lebih dalam juga terhadap manusia sebagai objek kajian. Minat yang telah lama ditujukan dalam menganalisis dan membaca hal-hal yang berkaitan dengan bidang psikologi dan antropologi, penulis memahami bahwa keduanya memiliki dampak yang signifikan, saling memengaruhi kehidupan manusia, baik dari segi internal maupun eksternal. Salah satu bacaan yang menarik perhatian penulis adalah buku seri psikoanalisis berjudul *Psikologi Emosi dan Afeksi* karya Musc Graham, yang memaparkan keterkaitan antara gelas dalam konsep wadah dengan manusia. Pertama, Musc Graham dalam bukunya merinci pemikiran Bromberg mengenai ungkapan ‘segelas air tanpa gelas’, yang menyiratkan keadaan ketika tidak ada wadah atau kerangka yang menyertai untuk mengendalikan atau meredakan emosi. Ungkapan tersebut merujuk pada emosi-emosi mentah yang meluap tanpa adanya kendali diri yang mampu mengendalikan perasaan mereka, sehingga orang-orang

di sini dianggap sebagai individu yang tidak mampu mengendalikan perasaan mereka atau biasa disebut dengan orang yang terlalu emosional (Graham, 2021: 85-86). Secara singkat, ketiadaan wadah yang diartikan sebagai bentuk kendali diri tersebut, dapat memicu reaksi emosi murni yang berlebihan, sehingga menciptakan citra individu yang kesulitan mengontrol perasaan dan dianggap terlalu emosional. Konteks tersebut, mengungkapkan bahwa gelas tidak hanya berperan sebagai wadah yang secara fisik digunakan untuk menyimpan cairan pada umumnya, namun juga mencerminkan simbolisasi dari batasan dan kemampuan manusia untuk mengendalikan serta meredakan emosi, yang secara keseluruhan berhubungan erat dengan aspek kecerdasan emosional manusia.

Kedua, kaitannya dengan gelas dalam filosofi kehidupan diungkapkan dalam kalimat 'setengah penuh' dan 'setengah kosong', yang mengindikasikan bahwa seseorang mungkin melihat aspek negatif atau sisi gelap dari sesuatu, meskipun orang lain mungkin melihatnya sebagai peluang atau adanya harapan (Graham, 2021: 103-105). Persepsi yang berbeda mengenai pengalaman manusia dalam kehidupannya dapat muncul dari sudut pandang yang beragam. Setiap individu cenderung melihat dan menginterpretasikan pengalaman mereka dengan cara yang unik, sehingga menciptakan keragaman perspektif dalam memahami kehidupan. Kesimpulan terkait ungkapan dalam buku tersebut kurang lebih yaitu mencerminkan tentang bagaimana manusia seakan-akan seperti gelas, memiliki dimensi emosional dan perspektif hidup yang kompleks, memberi warna dan keunikan dalam cara mereka menghadapi dan memahami kehidupan.

Serangkaian uraian di atas, mengarahkan penulis secara konsisten mengamati keunikan berbagai jenis gelas, yang menampilkan elemen unik dan menarik. Pengamatan ini tidak hanya mencakup aspek bagaimana gelas digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari dan interaksi manusia dengan objek tersebut, tetapi juga memperdalam makna simbolisnya. Seiring dengan perjalanan gelas bukan hanya menjadi objek fisik melainkan juga simbol kehidupan manusia yang penuh dengan lapisan dan dimensi yang berbeda, tentunya dalam konteks keunikan dan kompleksitas manusia. Kedekatan penulis dengan gelas, baik melalui pengamatan dan pengalaman, serta keinginan untuk menunjukkan eksistensi objek

yang dianggap biasa tersebut, menjadi motivasi utama dalam menjadikan gelas sebagai elemen sentral dalam proses kreatif pembuatan karya seni grafis.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan konteks pemikiran yang telah dijelaskan dalam latar belakang di atas, terdapat beberapa aspek yang ingin dijelaskan dan dianalisis melalui tulisan maupun karya seni, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Keunikan gelas apa saja yang dipilih penulis sebagai inspirasi karya?
2. Kompleksitas manusia apa saja yang dipilih penulis menjadi gagasan dalam berkarya?
3. Bagaimana memvisualisasikan keunikan gelas dan kompleksitas manusia ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan

1. Menghadirkan keunikan dan perbedaan dalam berbagai jenis gelas yang dipilih penulis sebagai sumber inspirasi, dengan fokus pada aspek-aspek desain, material, dan fungsi gelas.
2. Menggambarkan kompleksitas manusia, melalui visualisasi gelas menggunakan gelas sebagai simbol yang mencerminkan aspek-aspek kehidupan manusia, seperti kebiasaan, emosi, kreativitas, dan perubahan untuk merangsang pemikiran dan refleksi tentang keragaman manusia.
3. Menciptakan karya seni grafis yang menginspirasi, dengan harapan mengilhami seniman dan penikmat seni lainnya untuk melihat potensi seni dalam objek sehari-hari dan memahami seni dalam konteks kehidupan sehari-hari, menghasilkan ekspresi visual yang kuat yang menggabungkan keunikan gelas dan kompleksitas manusia.

D. Manfaat

1. Memungkinkan penulis untuk mendalami pemahaman seni, mengenali potensi seni, mengenali potensi seni dalam objek sehari-hari, dan mendapatkan pengakuan atas kreativitasnya.

2. Karya ini dapat dijadikan contoh kontribusi mahasiswa dalam menggali potensi seni dari objek sehari-hari, memperkuat pengajaran seni, dan mengilhami mahasiswa lainnya.
3. Karya ini diharapkan dapat merubah perspektif publik terhadap objek sehari-hari, memunculkan apresiasi lebih besar terhadap seni dalam kehidupan sehari-hari, serta menginspirasi diskusi seni, kreativitas, dan makna hidup.

E. Makna Judul

Berdasarkan pemaparan data sebelumnya, judul Tugas Akhir Seni Grafis yang digunakan penulis adalah *Keunikan Gelas dan Kompleksitas Manusia sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*. Untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai makna judul Tugas Akhir ini, perlu dilakukan penegasan serta pembatasan terhadap interpretasi yang terkandung dalam judul yang telah diajukan, seperti yang dijabarkan di bawah ini:

1. Keunikan

Setiawan (2014: 65) menjabarkan bahwa, keunikan adalah sifat atau karakteristik yang membuat sesuatu menjadi berbeda, tidak dapat dibandingkan, dan menonjolkan identitas atau kebaruan yang dimilikinya, merupakan ciri khas yang tidak dapat disamakan dengan yang lain, memperlihatkan keistimewaannya, dan tidak memiliki tandingan.

2. Gelas

Kata 'gelas' berasal dari istilah '*glass*' yang memiliki arti kaca. Definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, gelas adalah sebuah wadah berbentuk tabung yang terbuat dari kaca, yang digunakan oleh manusia sebagai bagian penting dalam aktivitas sehari-hari, terutama untuk menyimpan dan mengonsumsi air minum (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gelas>, diakses 30 September 2023, jam 21:40 WIB).

3. Kompleksitas

Kompleksitas adalah tingkat kerumitan atau keruwetan dalam suatu sistem, proses, atau objek yang mencerminkan jumlah komponen atau bagian yang mencirikan keterampilan dalam pengaturan dan pemahaman

keseluruhannya (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kompleksitas>, diakses 15 Oktober 2023, jam 05:43 WIB).

4. Manusia

Ludwig Binswanger mendefinisikan manusia sebagai makhluk yang memiliki kemampuan untuk menciptakan eksistensi, yaitu kesadaran akan keberadaannya dan kemampuan untuk mempertahankan keberadaan tersebut di dalam dunia (Takwin, 2007: 4).

5. Ide

Menurut Susanto (2011: 187) ide adalah inti dari topik yang diungkapkan oleh seorang seniman melalui karyanya. Ide atau inti dari pesan yang ingin disampaikan adalah hal yang ingin ditekankan.

6. Penciptaan

Penciptaan adalah proses, cara, pembuatan menciptakan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penciptaan>, diakses 14 Oktober 2023, jam 06:15 WIB).

7. Karya

Karya dalam konteks karya seni diartikan sebagai seni hasil kreativitas, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, bisa berupa karya seni buah tangan atau ciptaan seni. Denis Huisman, dalam tulisannya *Esthetica* tahun 1964, mengulas berbagai aspek karya seni, mulai dari perilaku dasarnya sebagai hasil kreasi, hingga perannya dalam berbagai fungsi seperti murni untuk seni, sosial, pendidikan, dan politik. Selain itu, kaitannya dengan seni non-fisik dijabarkan dalam aspek seperti ide atau konsep karya, yang juga menjadi bagian penting dalam konteks seni (Susanto, 2011 :216).

8. Seni Grafis

Tanama (2020: 38) mendeskripsikan bahwa, seni grafis, seni tanpa 'cetak', adalah karya seni rupa yang dibuat menggunakan prinsip dan metode cetak-mencetak dari acuan cetak, klise, atau matriks yang dirancang khusus. Secara lebih dekat, cetak adalah bagian dari seni grafis.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dari judul *Keunikan Gelas dan Kompleksitas Manusia sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, merujuk pada konsep wadah tabung (gelas) sebagai simbol untuk mengekspresikan sifat atau

karakteristik intrinsik manusia dalam proses penciptaan karya seni melalui proses cetak. Pemahaman terhadap definisi gelas sebagai wadah tabung, keunikan sebagai ciri khas yang membedakan, kompleksitas sebagai tingkat kerumitan, manusia sebagai subjek yang memiliki kesadaran eksistensial, ide sebagai inti pesan, penciptaan sebagai proses kreatif, dan karya seni grafis sebagai medium ekspresi artistik, membentuk landasan bagi interpretasi yang lebih mendalam terhadap signifikansi judul pada pemahaman kompleksitas relasi antara benda, manusia, dan ide dalam konteks seni grafis.

