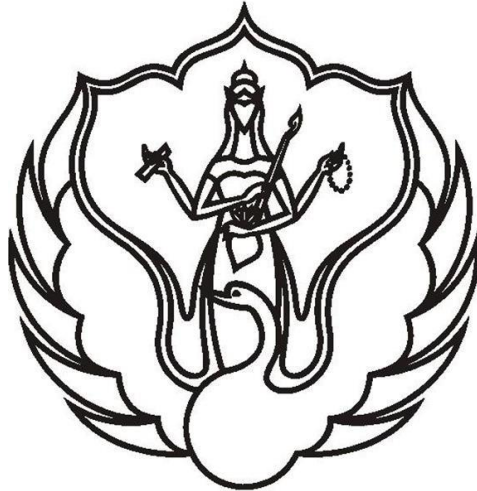


***GUGON TUHON* SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

oleh:

**Taufiqur Rohman**  
**NIM 1912951021**

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

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

**GUGON TUHON SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS** diajukan oleh Taufiqur Rohman, NIM 1912951021, 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 7 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Drs. AG. Hartono, M.Sn.

NIP 19591108 198601 1 001/NIDN 0008115908

Pembimbing II



Bambang Witjaksono, M.Sn.

NIP 19730327 199903 1 001/NIDN 0027037301

Cognate/Anggota



AC. Andre Tanama, M.Sn.

NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan berkat serta kesehatan, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan tugas akhir dengan judul “*Gugon Tuhon* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” ini dibuat sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S-1) Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

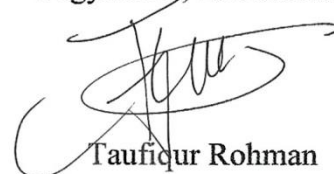
Tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat, ucapan syukur serta terima kasih diucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahudin, S.Sn, M.T. Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum. Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. AG. Hartono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing proses karya dan penulisan, sehingga tugas akhir ini bisa selesai dengan hasil yang cukup memuaskan.
5. Bapak Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku dosen pembimbing II atas ilmu dan bimbingannya selama proses pengerjaan tugas akhir ini, sehingga tahap demi tahap bisa terselesaikan dengan rinci.
6. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. dosen wali sekaligus *Cognate* yang telah membimbing saya dari awal masa perkuliahan hingga tugas akhir ini selesai.
7. Seluruh dosen dan staf Jurusan Seni Murni, terima kasih atas ilmu dan dedikasi yang telah diberikan.
8. Orang tua yang telah membesarkan dan menyayangi saya dengan sepenuh hati. Terutama Ibu yang telah melahirkan saya, menanamkan dan mengajarkan hal-hal baik dalam hidup saya. Ayah yang dengan ikhlas mendidik dan membiayai seluruh keperluan saya hingga hari ini.

9. Kakak perempuan dan adik laki-laki saya, terima kasih telah kebersamai dan menjadi saudara yang baik bagi saya.
10. Nenek yang telah mengenalkan saya ajaran-ajaran Jawa dengan segala petuah baiknya. Mbah Putri, Mbah Kung, serta seluruh keluarga yang telah mendukung dan mendoakan kelancaran proses studi saya.
11. Keluarga besar Nawanata 19, yang telah memberi ruang bagi saya untuk berproses dan belajar bersama selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Teman-teman Tikum Forum: Karim, Mira, Caca, Azis, Kay, Sultan, Sulis, Awi, Pandu, Gilar, Adham, Abi, dan Amran. Kolektif seni yang telah memberi banyak pelajaran.
13. Teman-teman di Pare: Rizqi, Akbar, Satrio, Yola, Bhara, Jane, Jihan, Andrian, Wiwit, Rio, Salsa, Tedi, Sandio, Tiara dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas doa baik dan dukungannya.
14. Mbak Desy dan Mas Mikhael, yang telah membagikan pengalaman serta ruang untuk belajar.
15. Pak Eko dan Pak Yunus, terima kasih telah menanamkan kecintaan terhadap seni rupa kepada saya. Jika tidak mengenal Pak Eko dan Pak Yunus mungkin saya tidak berada di titik ini sekarang.
16. Serta pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih telah membantu kelancaran tugas akhir ini.

Tugas akhir ini telah diupayakan agar selesai secara maksimal, namun penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi, serta sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 25 Juni 2024



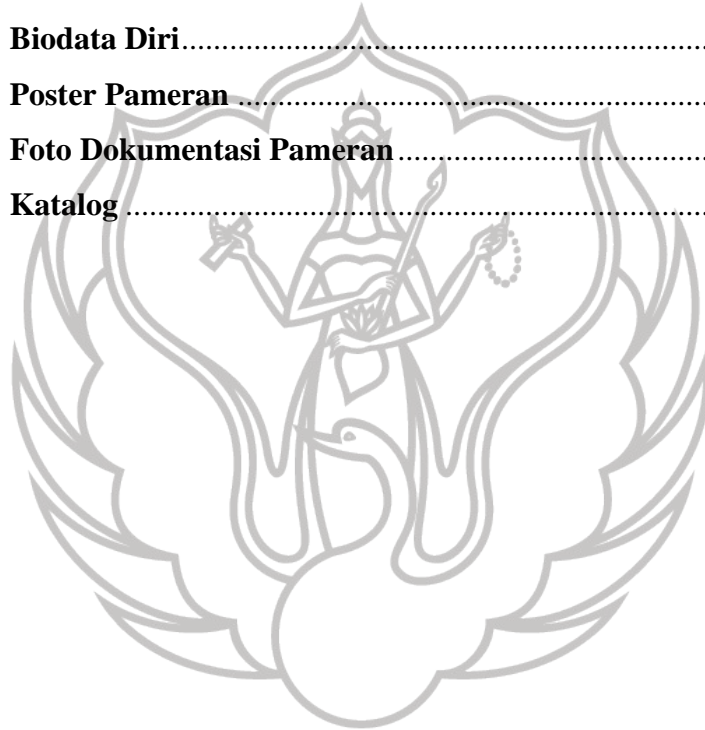
Taufiqur Rohman



## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>SAMPUL DALAM</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>Gambar acuan</b> .....	ix
<b>Gambar alat dan bahan</b> .....	ix
<b>Gambar proses perwujudan</b> .....	ix
<b>Foto karya</b> .....	xi
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	5
<b>D. Makna Judul</b> .....	6
<b>BAB II</b> .....	7
<b>A. Konsep Penciptaan</b> .....	7
<b>1. Pengertian</b> .....	7
<b>2. Jenis-jenis <i>gugon tuhon</i></b> .....	8
<b>3. <i>Gugon tuhon</i> yang diangkat dalam tugas akhir</b> .....	10
<b>B. Konsep Perwujudan</b> .....	11
<b>1. Gaya visual</b> .....	11
<b>2. Elemen-elemen seni rupa</b> .....	13
<b>3. Karya Acuan</b> .....	15
<b>BAB III</b> .....	18
<b>A. Alat</b> .....	18
<b>B. Bahan</b> .....	26

<b>C. Teknik</b> .....	29
<b>D. Proses Perwujudan</b> .....	30
<b>BAB IV</b> .....	50
<b>Deskripsi karya</b> .....	50
<b>BAB V</b> .....	81
<b>PENUTUP</b> .....	81
<b>A. Kesimpulan</b> .....	81
<b>B. Saran</b> .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	83
<b>LAMPIRAN</b> .....	85
<b>A. Biodata Diri</b> .....	85
<b>B. Poster Pameran</b> .....	88
<b>C. Foto Dokumentasi Pameran</b> .....	89
<b>D. Katalog</b> .....	90



## DAFTAR GAMBAR

### Gambar Acuan

Gambar 2.1. Bonaventura Gunawan: Cooling Down .....	16
Gambar 2.2. Bonaventura Gunawan: Antara Nafsu dan Cinta .....	16
Gambar 2.3. Bonaventura Gunawan: Imajinasi Dos Bekas .....	17

### Gambar Alat dan Bahan

Gambar 3.1. Pisau Cukil .....	18
Gambar 3.2. Rol Karet .....	19
Gambar 3.3. Paisau Palet .....	19
Gambar 3.4. Kento .....	20
Gambar 3.5. Keramik .....	21
Gambar 3.6. Cutter .....	21
Gambar 3.7. Penggaris .....	22
Gambar 3.8. Pensil dan Spidol .....	22
Gambar 3.9. Kuas .....	23
Gambar 3.10. Isolasi Kertas .....	23
Gambar 3.11. Sendok Logam dan Botol Kaca .....	24
Gambar 3.12. Kain Lap .....	24
Gambar 3.13. Penjepit Kertas .....	25
Gambar 3.14. Tali .....	25
Gambar 3.15. Papan MDF .....	26
Gambar 3.16. Kertas Concorde 220 gsm .....	26
Gambar 3.17. Kertas HVS 70 gsm .....	27
Gambar 3.18. Kertas Karton .....	27
Gambar 3.19. Tinta Cetak Offset .....	28
Gambar 3.20. Cat Akrilik .....	28
Gambar 3.21. Bensin .....	29
<b>Gambar Proses Perwujudan</b>	
Gambar 3.22. Proses pembuatan sketsa .....	30
Gambar 3.23. Pelapisan papan MDF menggunakan cat akrilik .....	31
Gambar 3.24. Pemindahan sketsa ke papan MDF .....	31

Gambar 3.25. Proses mencukil.....	32
Gambar 3.26. Klise untuk lapisan warna pertama .....	32
Gambar 3.27. Tinta warna pertama.....	33
Gambar 3.28. Proses pengerolan tinta .....	34
Gambar 3.29. Pengerolan tinta warna pertama ke papan klise .....	34
Gambar 3.30. Peletakan klise dan kertas pada kento .....	35
Gambar 3.31. Posisi klise dan kertas pada kento .....	35
Gambar 3.32. Proses mencetak .....	36
Gambar 3.33. Proses pengeringan tinta .....	36
Gambar 3.34. Hasil cetakan warna pertama.....	37
Gambar 3.35. Klise warna kedua setelah selesai dicukil .....	38
Gambar 3.36. Tinta warna kedua .....	38
Gambar 3.37. Pengerolan tinta warna kedua .....	39
Gambar 3.38. Pengerolan tinta warna kedua ke papan klise.....	39
Gambar 3.39. Proses mencetak warna kedua.....	40
Gambar 3.40. Warna kedua setelah selesai dicetak .....	40
Gambar 3.41. Hasil cetakan warna kedua.....	41
Gambar 3.42. Klise warna ketiga setelah selesai dicukil.....	42
Gambar 3.43. Tinta warna ketiga .....	42
Gambar 3.44. Pengerolan tinta warna ketiga ke papan klise .....	43
Gambar 3.45. Proses mencetak warna ketiga.....	43
Gambar 3.46. Warna ketiga setelah selesai dicetak .....	44
Gambar 3.47. Hasil cetakan warna ketiga.....	44
Gambar 3.48. Klise warna keempat setelah selesai dicukil .....	45
Gambar 3.49. Tinta warna keempat .....	45
Gambar 3.50. Pengerolan tinta warna keempat ke papan klise.....	46
Gambar 3.51. Mengisolasi bagian yang kotor .....	46
Gambar 3.52. Proses mencetak warna keempat.....	47
Gambar 3.53. Hasil cetakan warna terakhir .....	47
Gambar 3.54. Hasil akhir tujuh edisi karya .....	48
Gambar 3.55. Penulisan keterangan karya .....	48
Gambar 3.56. Karya siap pajang .....	49



**Foto Karya**

Gambar 4.1. <i>Tangi Kawanen</i> .....	51
Gambar 4.2. <i>Ngadek Ngarep Lawang</i> .....	53
Gambar 4.3. <i>Nglungguhi Bantal</i> .....	55
Gambar 4.4. <i>Nyapu Ora Resik</i> .....	57
Gambar 4.5. <i>Payungan Jero Omah</i> .....	59
Gambar 4.6. <i>Mangan Karo Ngadek</i> .....	61
Gambar 4.7. <i>Dolanan Beras</i> .....	63
Gambar 4.8. <i>Mangan Ora Dientekne</i> .....	65
Gambar 4.9. <i>Wayah Candhik Ala</i> .....	67
Gambar 4.10. <i>Turu Sore-Sore</i> .....	69
Gambar 4.11. <i>Dolanan Wayah Surup</i> .....	71
Gambar 4.12. <i>Singsot Wengi-Wengi</i> .....	73
Gambar 4.13. <i>Ngetoki Kuku Bengi-Bengi</i> .....	75
Gambar 4.14. <i>Mateni Kewan</i> .....	77
Gambar 4.15. <i>Nglungguhi Kijing</i> .....	79



## ABSTRAK

*Gugon Tuhon* adalah budaya tutur peninggalan nenek moyang masyarakat Jawa berupa ungkapan yang disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut. Berisi ajaran moral, petuah, serta tuntunan untuk berperilaku baik dalam menjalani kehidupan. *Gugon tuhon* sarat akan narasi mistik, namun secara bersamaan mengandung metafora yang mencerminkan keluhuran budaya masa lalu. Dahulu *gugon tuhon* menjadi media penerapan nilai moral yang efektif pada lingkup keluarga terutama bagi anak-anak. *Gugon tuhon* dulu dipatuhi sebagai peraturan yang seolah pantang untung dilanggar, sedangkan hari ini justru banyak peraturan tertulis yang dengan mudah dilanggar begitu saja. Hal ini menjadi salah satu bentuk luntarnya nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Meski telah banyak mengalami pergeseran makna, *gugon tuhon* tetaplah budaya yang menjadi cermin kebijaksanaan lokal.

Memiliki pengalaman yang cukup dekat dengan *gugon tuhon* membuat penulis tertarik untuk mempelajari dan memaknai *gugon tuhon* secara lebih mendalam. Visualisasi *gugon tuhon* dalam karya seni grafis ini adalah upaya untuk mencatat dan menjaga eksistensi *gugon tuhon*. Karya tugas akhir ini mewujudkan *gugon tuhon* menjadi narasi visual bergaya ilustratif dan deformatif. Simbol-simbol dan metafora digunakan untuk menyampaikan pesan serta makna yang terkandung dalam setiap narasinya. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi media apresiasi bagi *gugon tuhon*, sehingga keberadaannya bisa terus diwacanakan agar tidak hilang dan terlupakan begitu saja.

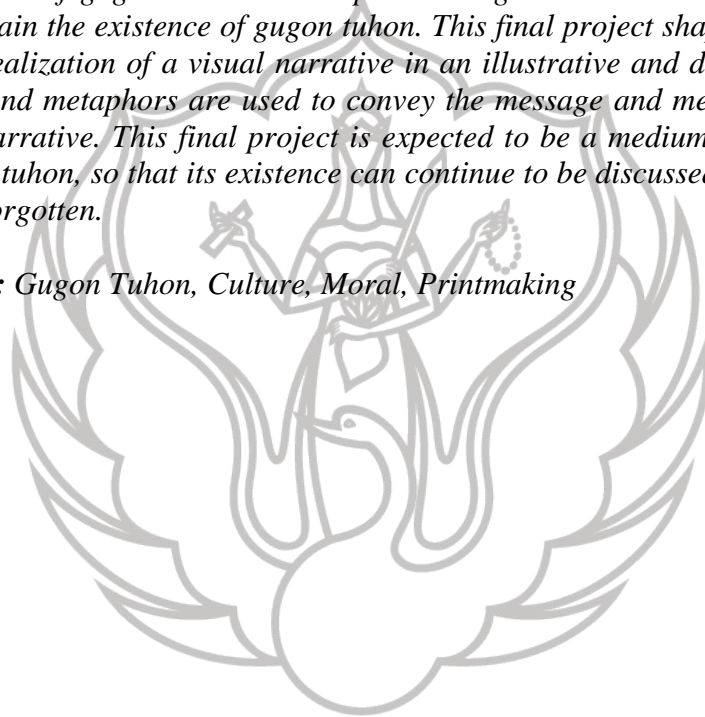
**Kata Kunci:** *Gugon Tuhon*, Budaya, Moral, Seni Grafis

## ABSTRACT

*Gugon Tuhon is a Javanese cultural heritage of speech that is passed on orally from one mouth to another. This culture contains moral teachings, advice, and guidance for good behavior in life. Gugon tuhon is full of mystical narratives, but at the same time contains metaphors that reflect the nobility of past cultures. In the past, gugon tuhon has been an effective medium for the application of moral values within the family, especially for children. Gugon tuhon used to be obeyed as a rule that never seemed to be broken, whereas today there are many written rules that are easily broken. This is one of the ways in which the noble values in everyday life have faded. Although it has experienced many shifts in meaning, gugon tuhon is still a culture that reflects local wisdom.*

*Having a fairly close experience with gugon tuhon, the author is interested in studying and interpreting gugon tuhon in greater depth. The visualisation of gugon tuhon in this printmaking artwork is an effort to record and maintain the existence of gugon tuhon. This final project shapes gugon tuhon into the realization of a visual narrative in an illustrative and deformative style. Symbols and metaphors are used to convey the message and meaning contained in each narrative. This final project is expected to be a medium of appreciation for gugon tuhon, so that its existence can continue to be discussed so that it is not lost and forgotten.*

**Keywords:** *Gugon Tuhon, Culture, Moral, Printmaking*



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Bahasa lisan menjadi bahasa pokok yang paling umum digunakan dalam keseharian manusia. Budiono Herusatoto pada bukunya yang berjudul *Symbolisme dalam Budaya Jawa* membagi bahasa menjadi tiga jenis: bahasa lisan, bahasa tulisan, dan bahasa simbolis. Bahasa lisan mengiringi dan menyertai komunikasi efektif, dipakai bersamaan atau diiringi dengan tindakan nyata. Antara tindakan dan ucapan ada kesamaan logis, yaitu ada kesesuaian antara yang dibicarakan dan yang dikerjakan (Herusatoto, 1984:24). Selain digunakan dalam komunikasi sehari-hari bahasa lisan juga difungsikan sebagai cara untuk mewariskan pengetahuan budaya. Salah satu contohnya adalah nasehat dan petuah yang dituturkan oleh generasi tua kepada generasi yang lebih muda.

Nasehat dan petuah menjadi hal yang tidak asing bagi penulis. Dua hal tersebut sering dituturkan semasa kecil ketika penulis melakukan hal-hal yang kurang baik maupun yang seharusnya tidak dilakukan. Ungkapan berupa petuah dan nasehat inilah yang kemudian penulis kenal sebagai pamali. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pamali adalah pantangan atau larangan berdasarkan adat dan kebiasaan turun-temurun ([kbbi.web.id/pamali](http://kbbi.web.id/pamali)).

Memberi petuah dan nasehat menjadi kewajiban setiap orang tua terhadap anak-anaknya. Mumfangati menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Keutamaan Moral dalam Budaya Jawa Menurut Serat Margawirya*, orang tua harus melakukan empat hal agar dihargai oleh anak cucunya. *Nandur* 'berbuat baik dengan sedekah semampunya', *wuwur* 'memberi sandang dan pangan', *nyembur* 'dapat memberi obat jika anak cucunya sakit', dan *pitutur* 'memberi petuah yang baik' (Mumfangati, 1998:74). Pamali adalah salah satu bentuk realisasi dadi *pitutur*. Menurut penulis ungkapan pamali dengan ajaran moral yang terkandung di dalamnya cukup efektif untuk mendidik anak-anak. Anak-anak cenderung lebih mudah mencerna suatu hal jika di dalamnya terdapat alasan sebab dan akibat.

Penulis besar di Kediri, Jawa Timur, di keluarga yang masih memegang ajaran budaya Jawa. Hal ini membuat masa kecil penulis cukup dekat dengan ungkapan pamali. Semasa kecil penulis melihat pamali dari sudut pandang yang lugu dan dengan mudah begitu saja percaya pada isinya. Misalnya ketika bermain di depan pintu akan diingatkan menggunakan petuah “*Ojo ngadek ngarep lawang mengko seret rejekine*” yang berarti “Jangan berdiri di depan pintu nanti sulit mendapat rezeki”. Pada saat itu penulis menyikapi nasehat tersebut dengan sungguh-sungguh, menganggap jika bermain atau berdiri di depan pintu akan benar-benar sulit mendapat rezeki. Pada contoh lain ketika tidak menghabiskan makanan dan membuang sisanya, akan diingatkan dengan ungkapan “*Yen mangan kudu dientekke, ben pitike ora mati*” yang berarti “Kalau makan harus dihabiskan supaya ayam peliharaannya tidak mati”. Perasaan takut akan bayang-bayang dampak yang terjadi jika melanggar pantangan tersebut membuat penulis memilih untuk menurutinya dari pada harus menanggung konsekuensi dari dampak yang tidak diinginkan.

Ungkapan-ungkapan tersebut sebenarnya tidak logis jika dilihat dari sudut pandang ilmiah. Namun secara simbolik ungkapan tersebut berusaha menyampaikan sebuah pesan, bahwa berdiri di depan pintu dapat mengganggu orang lain, dan tidak menghabiskan makanan adalah wujud dari perilaku tidak bertanggung jawab. Jika dilihat lebih jauh dua pamali di atas memiliki muatan pesan yang masuk akal. Pintu adalah akses masuk ke dalam rumah, sehingga pintu menjadi jalan masuk udara yang mungkin saja membawa debu, virus, maupun penyakit. Menghabiskan makanan merupakan sebuah tanggung jawab yang juga menjadi bentuk rasa syukur atas nikmat yang dimiliki. Kebiasaan menyisakan makanan jika dibiarkan akan menjadikan seseorang mudah menyepelekan hal-hal di sekitarnya. Dua contoh di atas menunjukkan bahwa sebenarnya ungkapan pamali bukan hanya sekadar omong kosong belaka, namun jika dimaknai lebih mendalam berisi petuah yang bersifat luhur.

Seiring bertambahnya usia, penulis melihat pamali sebagai sebuah produk budaya yang sangat menarik. Ia hadir sebagai sebuah metode untuk mengajarkan nilai-nilai moral dengan menggunakan diksi yang bersifat simbolik dan metaforis. Atas alasan inilah pada tahun 2021 penulis mengangkat pamali sebagai ide untuk



penciptaan seni grafis dalam mata kuliah Seni Grafis Konsep. Selama proses pendalaman materi penulis berusaha mencari sumber referensi pustaka terkait pamali dari sudut pandang masyarakat dan budaya Jawa. Dari proses ini baru kemudian penulis mengetahui bahwa dalam budaya Jawa terdapat istilah spesifik untuk mendefinisikan pamali. Istilah tersebut dikenal sebagai *gugon tuhon*. *Gugon Tuhon* berasal dari kata bahasa Jawa, *gugu* dan *tuhu*. *Gugu* berarti dipercaya atau dipatuhi, sedangkan *tuhu* berarti sungguh-sungguh dan mematuhi (Subalidinata, 1968:13). *Gugon tuhon* dalam *Ensiklopedia Sastra Jawa* yang diterbitkan oleh Balai Bahasa Yogyakarta memiliki arti sebuah perkataan atau dongeng yang oleh orang-orang dianggap memiliki kekuatan tertentu (Prabowo, Sri, dan Prapti, 2010:189).

Selain bersifat metaforis kebanyakan narasi *gugon tuhon* juga bernuansa mistik. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan sebagian besar masyarakat Jawa tentang hal-hal mistik. Dalam buku *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia* dijelaskan bahwa masyarakat Jawa percaya bahwa mereka hidup berdampingan dengan arwah/ruh leluhur dan jin. Dalam beberapa kepercayaan entitas tersebut dapat mendatangkan kesuksesan, kebahagiaan, bahkan keselamatan, dan sebaliknya mereka juga dapat menimbulkan gangguan batin, fisik, hingga kematian (Koenjtaraningrat, 1970: 340). Kepercayaan ini menjadi satu hal yang mudah dipercaya oleh orang-orang zaman dulu. Mengingat pada masa itu ilmu pengetahuan dan teknologi masih cukup terbatas.

Narasi mistik pada *gugon tuhon* menjadi penguat untuk membuat pesan yang terkandung di dalamnya lebih mudah dipahami. Seperti “*Singsot wengi wengi iso ngundang setan*”, “Bersiul malam-malam akan mengundang setan”. Ungkapan tersebut dipakai untuk melarang anak-anak agar tidak bersiul saat malam hari. Kata ‘Setan’ pada *gugon tuhon* tersebut digunakan untuk menggiring dan memberi pemahaman langsung secara singkat. Jika dibandingkan dengan “Nanti bisa mengganggu orang lain” anak-anak akan lebih mudah mendapat kesan jera jika mendengar “Nanti akan mengundang setan”. Penggunaan narasi mistik untuk memberi larangan pada anak-anak adalah cara yang terbilang efektif. Selama tetap diimbangi dengan edukasi dan pendampingan oleh orang tua, metode ini dapat menjadi cara untuk mengajarkan ajaran moral yang efektif.

Tugas akhir ini adalah upaya meneruskan apa yang telah dikerjakan pada mata kuliah Seni Grafis Lanjut. Pada proses penyelesaian tugas akhir ini penulis mendalami dan memperbanyak referensi pustaka tentang *gugon tuhon*. Melalui tugas akhir ini penulis berupaya menguraikan beberapa *gugon tuhon*, dan menghadirkannya dalam bentuk karya seni grafis. Sehingga penyampaian *gugon tuhon* tidak hanya disampaikan secara lisan, namun juga dapat diwujudkan melalui bahasa visual. Melalui cara ini penulis berharap dapat membangkitkan minat pembaca untuk mengenal atau sekedar mengetahui keberadaan *gugon tuhon*. Lebih dari sekedar budaya tutur, *gugon tuhon* adalah falsafah hidup yang secara mendalam berisi bagaimana seharusnya manusia menjalani kehidupan yang ideal.



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mencoba merumuskan pertanyaan untuk memecahkan persoalan yang ada. Berikut uraian dari rumusan-rumusan masalah tersebut:

1. Bagaimanakah tradisi *gugon tuhon* digunakan sebagai ide penciptaan karya?
2. Bagaimanakah perwujudan *gugon tuhon* dalam karya seni grafis?

## C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Memaparkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam *gugon tuhon*. Sehingga memberikan sudut pandang lain terhadap keberadaan *gugon tuhon* di masa sekarang.
2. Sebagai upaya penyampaian edukasi kepada publik tentang *gugon tuhon* dengan menggunakan cara yang berbeda.
3. Mewujudkan konsep penciptaan *gugon tuhon* menggunakan bahasa visual melalui karya seni grafis.

Manfaat:

1. Memberi wawasan bagi pembaca tentang *gugon tuhon* sebagai salah satu budaya warisan leluhur.
2. Membangkitkan ketertarikan untuk mengenal dan melestarikan *gugon tuhon*.
3. Penulisan tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa maupun pelaku seni lain yang tertarik dengan topik serupa.

#### D. Makna Judul

Setiap kata dalam judul tugas akhir "*Gugon Tuhon* sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis" akan diuraikan satu per satu sebagai upaya memberi pemahaman yang utuh. Berikut penjabaran dari setiap kata dan istilah yang terdapat dalam judul:

1. *Gugon tuhon* adalah perkataan atau dongeng yang dianggap memiliki kekuatan tertentu (Prabowo, Sri dan Prapti, 2010: 189).
2. Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Ide>).
3. Penciptaan dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti proses, cara pembuatan, menciptakan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Penciptaan>).
4. Seni grafis merupakan karya yang dihasilkan melalui proses cetak yang berlandaskan pada empat prinsip teknik cetak, yaitu: cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Madijono, 2019:14). Namun dalam konteks tugas akhir ini kata 'Seni grafis' secara khusus lebih mengacu pada 'Seni cetak grafis' atau *printmaking* yang memiliki pengertian bentuk karya seni dua dimensi yang dicetak pada kertas dengan memanfaatkan proses mencetak secara manual (Tanama, 2020:61-62).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa judul pada tugas akhir ini memiliki makna petuah tradisional yang diwujudkan dalam proses pembuatan karya seni melalui teknik cetak manual.