

**FIGUR HIDUNG PANJANG SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**HERBAN OPAL ALI ENDRIKA**

**1712737021**

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

**2024**

**FIGUR HIDUNG PANJANG SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**HERBAN OPAL ALI ENDRIKA**

**1712737021**

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 :

*Figur Hidung Panjang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* diajukan oleh Herban Opal Ali Endrika NIM 1712737021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 12 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

  
Bambang Witjaksana, M.Sn.

NIP. 197303271999031001

NIDN. 0027037301

Pembimbing II/Anggota

  
Devy Ika Nurhanah, M.Sn.

NIP. 199104072019032024

NIDN. 0007049106

Cognate/Anggota

  
Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.

NIP. 198203282006041001

NIDN. 0028038202

Ketua Jurusan/Seni Murni/Ketua

  
Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP. 19760104200912001

NIDN. 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa,  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T

NIP. 197010191999031001

NIDN. 0019107005

## MOTTO



## SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Herban Opal Ali Endrika  
NIM : 1712737021  
Jurusan : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Judul Penciptaan : *Figur Hidung Panjang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Menyatakan bahwa telah sepenuhnya menyelesaikan penulisan dan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini secara mandiri. Laporan tentang proses penciptaan Tugas Akhir ini tidak melibatkan plagiarisme, pencurian hasil karya orang lain, atau pemanfaatan hasil karya orang lain dalam hal apapun yang tidak berkaitan dengan karya tulis dan karya seni Tugas Akhir penulis yang bersifat asli dan autentik.

Apabila pada waktu yang akan datang terdapat kecurigaan yang kuat mengenai ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, penulis bersedia menerima konsekuensi yang diberikan oleh pihak fakultas, termasuk kemungkinan pembatalan kelulusan atau gelar sarjana sebagai sanksi yang paling berat.

Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran pribadi dan tanpa adanya tekanan atau paksaan dari pihak manapun, demi menjaga integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 12 Mei 2024

Herban Opal Ali Endrika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas rahmat dan karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir berjudul *Figur Hidung Panjang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* dapat tersusun hingga selesai. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Pak Bambang dan Bu Devy selaku dosen pembimbing atas waktu, tenaga, dan pikiran yang telah diberikan.

Laporan ini merupakan hasil dari perjalanan panjang dan dedikasi penulis selama menjalani program studi seni murni. Dalam laporan ini, penulis menggali berbagai aspek dalam penciptaan karya seni, mulai dari konseptualisasi hingga proses eksekusi. Tujuan penulis adalah menjelaskan motivasi dan tujuan di balik setiap karya seni yang diciptakan, dengan harapan laporan ini memberikan wawasan mendalam mengenai proses kreatif dan perkembangan diri penulis sebagai seniman.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide kreatifnya. Tanpa dukungan mereka, penciptaan karya seni ini tidak akan terwujud.

Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'ala atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir penciptaan karya seni grafis.
2. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I, atas bimbingan, pengarahan, tenaga, waktu, serta saran yang membangun demi terciptanya laporan karya Tugas Akhir ini.
3. Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II, atas bimbingan, pengarahan, tenaga, waktu, serta saran yang membangun demi terciptanya laporan karya Tugas Akhir ini.
4. Albertus Charles Andre Tanama, M.sn. selaku selaku Cognate atas masukan, kritik, dan sarannya yang sangat berharga untuk penyempurnaan Laporan Tugas Akhir ini.



5. Dr. Miftahul Munir, M. Hum., Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Setyo Priyo Nugroho, M.Sn. selaku dosen wali atas segala sarannya.
8. Jessica Hana Rizkyana, Istri yang selalu membantu dan memberi semangat dalam proses pengerjaan tugas akhir.
9. Keluarga tercinta yang telah mendukung dalam berkesenian.
10. Seluruh teman-teman seni murni yang membantu dalam pengerjaan.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat menjadi kontribusi kecil dalam dunia seni, memberikan inspirasi kepada pembaca, serta menjadi bagian dari perbincangan yang lebih luas tentang ekspresi dan inovasi dalam seni.



Yogyakarta, 12 Mei 2024

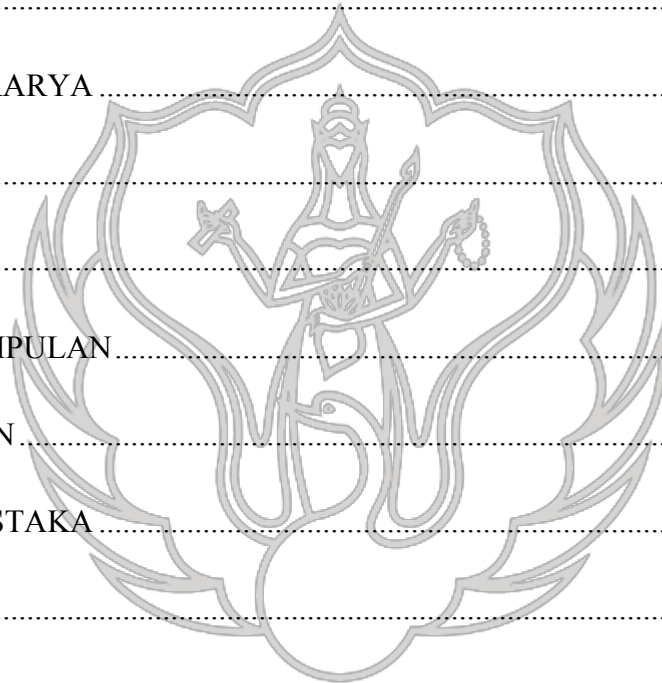
Herban Opal Ali Endrika

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR .....	i
HALAMAN JUDUL DALAM .....	ii
MOTTO .....	ii
SURAT PERNYATAAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. LATAR BELAKANG .....	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN.....	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT.....	5
D. PENJELASAN MAKNA JUDUL.....	6
BAB II.....	8
KONSEP.....	8



A. KONSEP PENCIPTAAN .....	8
B. KONSEP PERWUJUDAN .....	10
BAB III .....	26
PROSES PEMBENTUKAN.....	27
2. Teknik .....	34
3. Tahap Pembentukan.....	35
BAB IV .....	40
DESKRIPSI KARYA .....	40
BAB V.....	71
PENUTUP.....	71
A. KESIMPULAN.....	71
B. SARAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Koran Bekas Kompas.....	1
Gambar 1. 2 gambar karakter penulis pada tahun 2015.....	2
Gambar 1. 3 tangkapan layar dari film kartun Pinocchio. ....	3
Gambar 1. 4 gambar penulis pada tahun 2018.....	4
Gambar 1. 5 Poster acara “Wonderful Yogyakarta 2023”.....	5
Gambar 2.1 Karya Instalasi dari Angki Purbandono, .....	12
Gambar 2. 2 Karya Soni Irawan, <i>Only in My Head</i> , 130 x 130 cm, Acrylic, spray paint, oilbar, paint marker on canvas, 2020.....	21
Gambar 2. 3 Karya Nicasio Fernandez, <i>Sea Breeze</i> , 20 x 60 inch, <i>Oil on Linen</i> , 2021 .....	22
Gambar 2. 4 Karya Joi Murugavell, .....	23
Gambar 2. 5 Penyajian karya dengan lampu menyala. ....	25
Gambar 3. 1 Kertas Stiker vinyl.....	28
Gambar 3. 2 Kaca Bening.....	29
Gambar 3. 3 Kaca Bening.....	30
Gambar 3. 4 Mesin HP Indigo .....	31
Gambar 3. 5 Cutter Merk Alligator.....	32
Gambar 3. 6 Raket Scrap Stiker.....	33

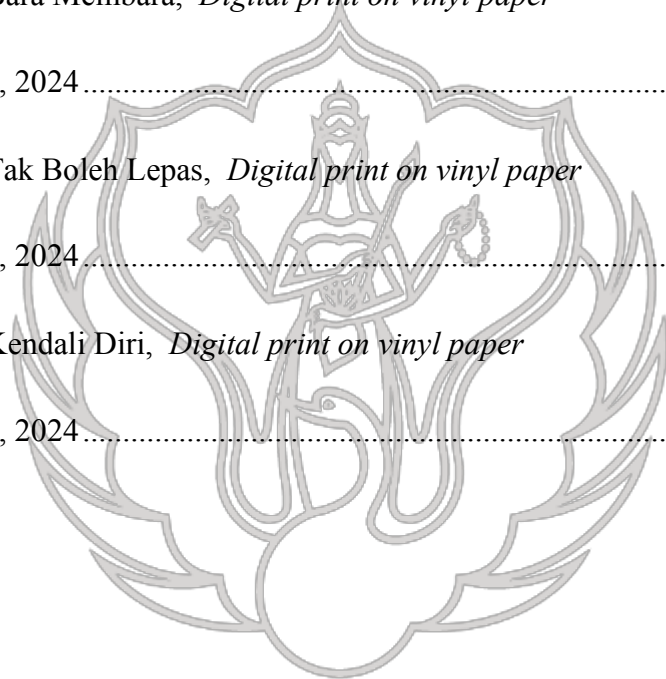
Gambar 3. 7 Persiapan desain .....	35
Gambar 3. 8 Pemilihan kertas .....	36
Gambar 3. 9 Pemesanan cetak di Uvindo .....	37
Gambar 3. 10 Pemesanan cetak di Uvindo .....	38
Gambar 3. 11 Pemasangan kertas pada kaca .....	39



## DAFTAR GAMBAR KARYA

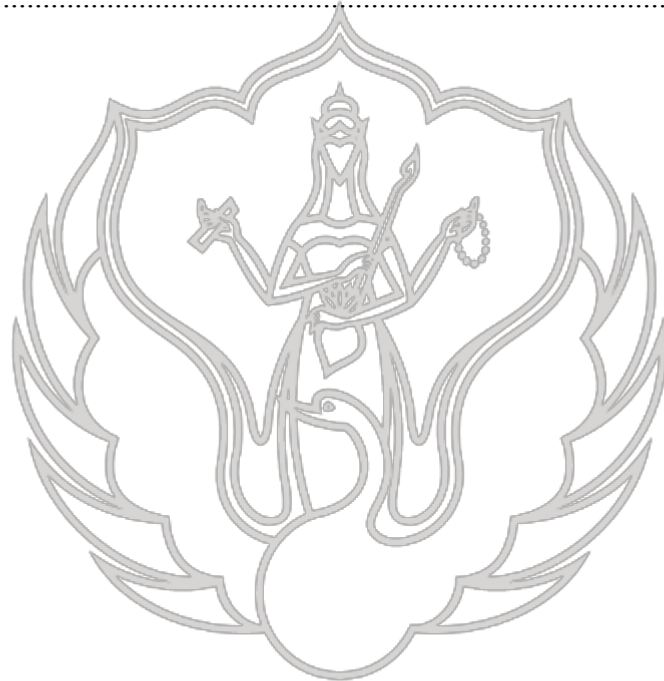
Gambar 4.1 Kebal Hasut, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	41
Gambar 4.2 Ancaman, Abaikan, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	43
Gambar 4.3 Angkat beban, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	45
Gambar 4.4 Debat Mata Empat, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	47
Gambar 4.5 Amati Hati-hati, <i>Digital print on vinyl paper</i> , 30 cm x 30 cm, 2024 .....	49
Gambar 4.6 Damai Dan Hindari, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	51
Gambar 4.7 Pada Jalurnya, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	53
Gambar 4.8 Percaya diri, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	55
Gambar 4.9 Lestari Diri, <i>Digital print on vinyl paper</i> 30 cm x 30 cm, 2024 .....	57

Gambar 4.10 Menyala Abangku!, <i>Digital print on vinyl paper</i>	
30 cm x 30 cm, 2024 .....	59
Gambar 4.11 4 Mata 2 Hidung, <i>Digital print on vinyl paper</i>	
30 cm x 30 cm, 2024 .....	61
Gambar 4.12 Todong Tuding, <i>Digital print on vinyl paper</i>	
30 cm x 30 cm, 2024 .....	63
Gambar 4.13 Bara Membara, <i>Digital print on vinyl paper</i>	
30 cm x 30 cm, 2024 .....	65
Gambar 4.14 Tak Boleh Lepas, <i>Digital print on vinyl paper</i>	
30 cm x 30 cm, 2024 .....	67
Gambar 4.15 Kendali Diri, <i>Digital print on vinyl paper</i>	
30 cm x 30 cm, 2024 .....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

A.	Data diri mahasiswa .....	75
B.	Riwayat Pameran .....	76
C.	Poster Pameran .....	77
D.	Display Karya .....	78
E.	Situasi Pameran .....	79
F.	Katalog .....	80



## ABSTRAK

Salah satu pendekatan yang menarik adalah penggunaan personifikasi, di mana objek atau karakter non-manusia diberikan sifat-sifat manusia. Dalam konteks ini, penelitian ini mengeksplorasi konsep personifikasi dengan fokus pada figur hidung panjang sebagai ide kreatif dalam seni grafis. Dengan menganggap hidung panjang sebagai entitas yang hidup, penelitian ini menggali potensi kreatifnya dalam menghadirkan narasi yang menggugah imajinasi. Mengeksplorasi potensi personifikasi sebagai alat untuk menghasilkan ide-ide yang inovatif dan memikat. Diharapkan hasil penciptaan ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi seniman grafis dan peneliti seni dalam pengembangan karya-karya yang lebih berdaya tarik dan bermakna.

**Kata kunci:** Personifikasi, Hidung Panjang, Seni Grafis





## ***ABSTRACT***

*One interesting approach is the use of personification, where non-human objects or characters are endowed with human qualities. In this context, this research explores the concept of personification with a focus on the figure of the long nose as a creative idea in print making. By considering the long nose as a living entity, this study delves into its creative potential in presenting narratives that stimulate the imagination. Exploring the potential of personification as a tool to generate innovative and captivating ideas. It is hoped that the results of this creation can provide valuable insights for Print making artists and art researchers in developing more attractive and meaningful works.*

*Keywords: Personification, Long Nose, Print Making*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Berawal dari melihat mural di dinding pinggir jalan yang membuat tertarik dengan wayang terutama petruk dengan hidung panjangnya, saat itu ketika umur 14 tahun dan sedang menempuh pendidikan menengah pertama (SMP). Selain melihat mural di dinding yang membuat tertarik dengan petruk ialah pada koran yang memiliki konten komik-komik nyeleneh dan menyindir dengan objek visualnya menggunakan figur petruk yang di karikatur terlihat menarik perhatian. Mulai saat itu muncul ketertarikan untuk mengikuti edisi cerita gambar yang diterbitkan koran. Pada cerita gambar tersebut yang membuatnya menarik ialah guyonan atau sindiran yang sangat dekat dengan masyarakat dan terkadang ikut merasakannya, selain itu cara menyampaikan pesan yang begitu ringan sehingga mudah diterima di kalangan manapun. jadi di setiap hari minggu tidak sabar untuk menunggu kehadirannya dan pada masa SMP itu tidak sungkan untuk memotongnya untuk dijadikan kolase.



Gambar 1. 1 Koran Bekas Kompas

(sumber: [https://shopee.co.id/Koran-Bekas-Untuk-Kliping-KOMIK-i.557723790.15664558710?origin\\_link=https%3A%2F%2Fshopee.co.id&affiliate\\_id=11234370000&sub\\_id=62d3e3abd915b81a9f63522a-06b98045-8fa4-4192-ad31-39d0c2fd193e---](https://shopee.co.id/Koran-Bekas-Untuk-Kliping-KOMIK-i.557723790.15664558710?origin_link=https%3A%2F%2Fshopee.co.id&affiliate_id=11234370000&sub_id=62d3e3abd915b81a9f63522a-06b98045-8fa4-4192-ad31-39d0c2fd193e---), diakses pada 15 Mei 2024)

Rasa ketertarikan penulis tidak hanya membaca koran tersebut, namun juga tertarik untuk menggambar figur hidung panjang dengan berbagai versi ketika di SMP. Disinilah mengapa petruk menjadi sosok dominan dalam gambar penulis dengan hidung yang panjang, Ketika memasuki Sekolah Menengah Seni Rupa Yogyakarta (SMSR Yogyakarta) penulis mulai mempelajari karakter atau branding dan sudah mencoba menyisipkan karakter hidung panjang di setiap karya apapun, untuk keperluan tugas maupun pameran.

Keinginan memodifikasi karakter wajah hidung panjang karena keinginan penulis memiliki karakter khas sendiri. Penggunaan warna-warna cerah dan mencolok, yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga menciptakan kesan visual yang kuat dan energik, dengan perpaduan elemen-elemen yang dekat dengan keseharian.



Gambar 1. 2 gambar karakter penulis pada tahun 2015.  
(sumber: dokumentasi pribadi, 2015)

Secara bertahap, penulis melakukan perubahan pada karakternya yang bermula dari figur manusia dengan gaya garis negatif seperti teknik cukil cetak tinggi, kemudian sedikit demi sedikit mulai mencoba variasi bentuk. Penulis memiliki ketertarikan mendalam pada karakter hidung panjang sebagai identitas personal, pilihan ini bukan

hanya sekedar estetika, tetapi juga sarat dengan makna simbolis dan filosofi yang mendalam.



Gambar 1. 3 tangkapan layar dari fim kartun Pinocchio.

(sumber: <https://connx.id/article-detail/hari-pinocchio-menghormati-kisah-inspiratif-boneka-kayu-yang-hidup/2382>, diakses pada 15 Mei 2024)

Hidung panjang sering kali diasosiasikan dengan tokoh seperti Pinocchio, yang melambangkan kejujuran dan kebijaksanaan. Dalam konteks ini, penulis terinspirasi dan melihat makna yang terkandung dalam hidung panjang sebagai pengingat akan pentingnya kejujuran dan sebagai peringatan dalam kehidupan sehari-hari. Sifat fisik yang mencolok ini menjadi elemen visual untuk menegaskan nilai-nilai tersebut, sekaligus menonjolkan karakteristik unik yang membuat seseorang berbeda dan otentik.

Menggabungkan elemen ini dengan memasukan paduan warna komplementer, penulis menggunakan palet warna-warna cerah untuk menghadirkan energi, keceriaan, dan dinamis dalam setiap karya. Pendekatan seperti mengubah objek sehari-hari menjadi karya seni yang menarik dan penuh warna. Dengan demikian, hidung panjang disematkan sebagai identitas personal untuk gambarkan dalam karya visual dengan harapan dan maksud menggugah imajinasi dan memperkuat pesan artistik.



Gambar 1. 4 gambar penulis pada tahun 2018  
(sumber: dokumentasi pribadi, 2018)

Keinginan mempunyai karakter sendiri terinspirasi dari mural-mural dengan ciri khas karakter wajah yang tersebar di jalanan seperti Lovehatelove, Herehere, Tesk, dan seniman mural yang lain. Hidung panjang selalu dibawa dalam setiap karya personal maupun kesempatan kolaborasi pada kegiatan berkesenian dengan menyisipkan figur hidung panjang. Dengan penggunaan warna-warna cerah dipadukan dengan warna komplementer bermaksud untuk menarik perhatian dan juga menyampaikan pesan optimisme dan kegembiraan. Dalam proses kreatifnya, penulis berusaha untuk mengeksplorasi berbagai teknik dan medium digital untuk menghasilkan karya yang bukan hanya indah secara visual tetapi juga mendalam dalam pesan.

Karya-karya ini diharapkan mampu menginspirasi penonton untuk melihat keunikan dalam diri mereka sendiri sebagai salah satu nilai utama. Secara keseluruhan, penulis menggunakan karakter hidung panjang dengan penuh warna untuk menyampaikan pesan personal dan universal tentang kejujuran, keunikan, dan semangat hidup. Ini adalah refleksi dari perjalanan kreatif penulis dalam mengeksplorasi identitas diri dan ekspresi artistik yang otentik.





Gambar 1. 5 Poster acara “Wonderful Yogyakarta 2023”  
(sumber: dokumentasi pribadi, 2023)

Figur hidung panjang yang telah mengalami evolusi bentuk dan sering disertakan dalam pembuatan karya personal maupun kolaborasi kini diangkat dalam tugas akhir sebagai ide penciptaan karya seni grafis. Penulis berharap figur ini dapat terus berkembang dan tidak hanya sebagai gambar, tetapi juga sebagai identitas yang memiliki banyak makna serta menjadi pengingat yang bermakna.

## B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Berikut beberapa poin dari latar belakang di atas untuk rumusan penciptaan:

1. Bagaimana wajah Hidung panjang dijadikan ide dalam penciptaan karya seni grafis ?
2. Bagaimana memvisualisasikan wajah hidung panjang ke dalam karya seni grafis?

## C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan:

1. Memvisualisasikan personifikasi hidung panjang ke dalam karya seni grafis

2. Mengeksplorasi media dan teknik yang dipakai untuk mewujudkan ide penciptaan karya seni grafis
3. Karya yang dibuat oleh penulis diharapkan menjadi pemantik ide terutama dalam karya seni grafis untuk lebih mengeksplorasi media yang dipakai
4. Menjadi karya yang dapat dinikmati masyarakat luas karena ide yang diangkat dekat dengan pengalaman yang hampir dialami setiap orang

Manfaat:

1. Sebagai identitas pribadi penulis yang bisa menjadi karakter ciri khas pada karya seni grafis
2. Menunjukkan peran seni kepada masyarakat luas bahwa seni dapat menjadi sebuah media untuk meluapkan segala sesuatu yang bersifat personal menjadi karya seni
3. Memberikan peran di bidang akademis berupa tulisan dan karya penciptaan karya seni grafis dan diharapkan dapat menjadi inspirasi dan menambah pengetahuan
4. Mengajak audiens untuk berimajinasi dengan karakter hidung panjang sebagai personifikasi diri.

#### **D. PENJELASAN MAKNA JUDUL**

Demi menghindari adanya salah pengertian makna dari judul *Figur Hidung Panjang Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, maka berikut penjelasan setiap kata-kata yang dimaksud:

##### **1. Figur**

Figur adalah objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu seperti manusia, hewan, tumbuhan dan lain sebagainya yang masih merujuk pada benda yang telah ada (Susanto, 2011:136)

##### **2. Hidung**



Hidung merupakan organ pernapasan manusia paling luar. Hidung merupakan jalan masuknya udara ke dalam tubuh. Selain sebagai alat pernapasan hidung juga sensitif terhadap bau. Oleh karena itu, hidung adalah alat indra pembau. (Erzi, 2024:8).

### 3. Panjang

Panjang adalah dimensi suatu benda yang menyatakan jarak antar ujung. Panjang dapat dibagi menjadi tinggi, yaitu jarak vertikal, serta lebar, yaitu jarak dari satu sisi ke sisi yang lain, diukur pada sudut tegak lurus terhadap panjang benda. (Abdullah, 2016:8-9).

Penjelasan setiap kata dari judul tugas akhir di atas, dapat disimpulkan bahwa tugas akhir penciptaan karya dengan judul *Figur Hidung Panjang Sebagai Penciptaan Karya Seni Grafis* memiliki pengertian bahwa proses penciptaan karya dicapai dengan cara mewujudkan imajinasi dari Figur Hidung Panjang ke dalam karya seni grafis.

