

**PERSPEKTIF PENYANDANG BUTA WARNA
PARSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SEHARI-HARI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh:

Gilar Arianto Nurahman

NIM 1912971021

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

**PERSPEKTIF PENYANDANG BUTA WARNA
PARSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SEHARI-HARI
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



Diajukan oleh:

Gilar Arianto Nurahman

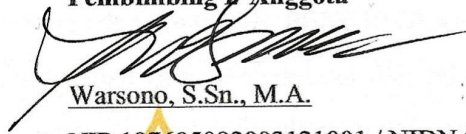
NIM 1912971021

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 Rupa Murni
2024

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

PERSPEKTIF PENYANDANG BUTA WARNA PARSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SEHARI-HARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Gilar Arianto Nurahman, NIM 1912971021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Warsono, S.Sn., M.A.

NIP 197605092003121001 / NIDN 0009057603 †

Pembimbing II/ Anggota



Bambang Witjaksana, M.Sn.

NIP 19730327 199903 1001 / NIDN 0027037301

Cognate/Anggota



Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A.

NIP 19790412 200604 2 001 / NIDN 0012047906

Ketua Jurusan/Program Studi/ Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 197601042 009121 001 / NIDN 0004017605

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gilar Arianto Nurahman

NIM : 1912971021

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul PERSPEKTIF PENYANDANG BUTA WARNA PARSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SEHARI-HARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2024



Gilar Arianto Nurahman

NIM. 1912971021

PERSEMBAHAN

Penulis persembahkan karya seni grafis ini untuk kedua orang tua, kedua saudara tercinta, nenek dan seluruh saudara yang telah memberikan kekuatan, keyakinan, dan dukungan dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir ini hingga akhirnya dapat terwujud.



MOTTO

“"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

— QS Al-Insyirah : 5-6

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena rahmat, hidayah dan karunia-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “PERSPEKTIF PENYANDANG BUTA WARNA PARSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SEHARI-HARI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi S-1 Seni Murni di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati atas bantuan dan dukungan kepada penulis dalam mengikuti pendidikan S-1 Seni Murni sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, dari berbagai pihak yang telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Warsono, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan dukungan, bimbingan, dan memberikan banyak referensi untuk membimbing penulis selama mewujudkan Tugas Akhir.
3. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan selama proses berstudi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A, selaku Cognate (Penguji Ahli) yang telah memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Murni yang telah membantu proses pengajuan Tugas Akhir dan sidang
6. Seluruh Bapak atau Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan wawasan, inspirasi, serta ruang berdiskusi selama menjalani masa perkuliahan.
7. Kedua orang tua tercinta, Ibu Nurgiyanti dan Bapak Umar serta kakak-kakak tercinta mbak Merita, mas Panji, dan mas Ikhsan serta mas Toro yang

tidak lelah dalam memberi doa, dukungan moril dan materil, kepercayaan dan kasih sayang dalam setiap langkah penulis.

8. Nenek, pakdhe, budhe, dan bulik serta saudara-saudara di Jogja yang telah membantu penulis, memberikan dukungan moril dan materiil serta menampung penulis selama hidup di Nanggulan.
9. Adek Nalini selaku keponakan penulis yang telah memberi dukungan moral
10. Titik Kumpul Forum, sebagai teman-teman yang selalu ada dalam memberikan dukungan dan wadah untuk berdiskusi dalam berkesenian serta tidak lelah-lelahnya membantu penulis dalam berkonsultasi karya.
11. Fayyad Ulwani sebagai teman diskusi dalam ber-komik, serta telah memberikan wawasan dan koneksi yang lebih luas dalam industri komik.
12. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Seni Murni Angkatan 2019 “Nawanata”.
13. Teman-teman “Cangcaripit” yang setia memberi dorongan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan bantuannya.
15. Semua pihak yang telah membantu untuk kelancaran dalam pelaksanaan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 24 Mei 2024

Penulis,

Gilar Arianto Nurahman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II	8
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Perwujudan	20
C. Konsep Penyajian.....	39
BAB III	42
A. Alat.....	42
B. Bahan.....	47
C. Teknik	49
D. Tahap Perwujudan.....	50
BAB IV	64
BAB V	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR LAMAN.....103
LAMPIRAN.....106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur bola mata, bentuk sel kerucut dan sel batang.....	9
Gambar 2. 2 Persepsi penyandang buta warna. a) Ilustrasi visual tentang apa yang dipersepsikan oleh setiap individu yang memiliki penglihatan normal dan beberapa jenis buta warna. b) Spektrum sensitivitas penglihatan manusia normal dan beberapa jenis buta warna	10
Gambar 2. 3 Persona penulis dalam karakter kartun sebagai tokoh utama dalam komik dan foto pribadi penulis sebagai referensi	23
Gambar 2. 4 Persepsi dari berbagai jenis penyandang buta warna	26
Gambar 2. 5 Perbandingan urutan warna dalam persepsi penyandang buta warna	28
Gambar 2. 6 Penggunaan teks dalam balon teks dan efek suara pada karya	30
Gambar 2. 7 <i>Font CC Wild Words</i>	31
Gambar 2. 8 <i>Font Adobe Caslon Pro Italic</i>	31
Gambar 2. 9 Faza Meonk, Si Juki, 2022.....	33
Gambar 2. 10 “Mice” Misrad, <i>Mice Cartoon</i> , 2022	35
Gambar 2. 11 Cover majalah <i>The New Yorker</i> , 20 Mei 2024 “ <i>Class of 2024</i> ” Karya B. Blitt	36
Gambar 2. 12 Kartun karya Peter Kuper.....	37
Gambar 2. 13 André Franquin, Gaston Lagaffe (1957-1997).....	38
Gambar 3. 1 Alat tulis	42
Gambar 3. 2 Tablet/Tab	43
Gambar 3. 3 <i>Stylus Pen</i>	43
Gambar 3. 4 Laptop.....	44
Gambar 3. 5 Aplikasi <i>Clip Studio Paint</i>	45
Gambar 3. 6 Perangkat Lunak <i>CorelDRAW</i>	45
Gambar 3. 7 <i>Cutter</i> dan penggaris	46
Gambar 3. 8 Perangkat Lunak <i>CorelDRAW</i>	46
Gambar 3. 9 <i>Canon imagePRESS V1000</i>	47
Gambar 3. 10 Kertas HVS	48
Gambar 3. 11 Kertas <i>Ivory 260</i>	48

Gambar 3. 12 <i>Canon Imagepress V1000 Toner cartridge</i>	49
Gambar 3. 13 Proses membuat sketsa di atas kertas.....	51
Gambar 3. 14 Sketsa di atas kertas.....	52
Gambar 3. 15 Proses memotret sketsa	52
Gambar 3. 16 Proses menggambar digital	53
Gambar 3. 17 Proses pewarnaan digital.....	55
Gambar 3. 18 Lingkaran Warna (<i>color wheel</i>)	55
Gambar 3. 19 Metode penulis dalam menentukan warna biru dan ungu menggunakan <i>color wheel</i>	56
Gambar 3. 20 <i>Color Blind Vision Simulator</i> dalam halaman web <i>Pilestone</i>	57
Gambar 3. 21 <i>Layouting</i> pada perangkat lunak <i>CorelDRAW</i>	58
Gambar 3. 22 Proses memotong kertas.....	60
Gambar 3. 23 Proses menulis nomor edisi.....	61
Gambar 3. 24 Proses memasang karya ke dalam pigura.....	62
Gambar 4. 1 <i>The Blonde Joker, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	63
Gambar 4. 2 <i>Lampu Merah, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	66
Gambar 4. 3 <i>Sunset, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	68
Gambar 4. 4 <i>Chameleon, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	71
Gambar 4. 5 <i>Here Comes Deutan, 1/5 Digital Print on Paper, 30 x 30 cm, 2024</i>	73
Gambar 4. 6 <i>Deutan - Dumb Comic Artist, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	76
Gambar 4. 7 <i>Uang Parkir, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	78
Gambar 4. 8 <i>Cut the Cable!, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 24 cm, 2024</i>	80
Gambar 4. 9 <i>Evolution's Secret Weapon: Women and the Color Advantage, 1/5 Digital Print on Paper, 30 x 35 cm, 2024</i>	82
Gambar 4. 10 <i>Heaven's New Palette: Inclusive Rainbows for All, 1/5 Digital Print on Paper, 30 x 35 cm, 2024</i>	84
Gambar 4. 11 <i>True Colors, 1/5 Digital Print on Paper, 30 x 35 cm, 2024</i>	86
Gambar 4. 12 <i>Here We Go Again.., 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30 cm, 2024</i>	88
Gambar 4. 13 <i>Green Bushes, Yellow Stripes, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 30</i>	

cm, 2024.....90

Gambar 4. 14 *Rejected and Resurrected*, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 23 cm, 2024.....92

Gambar 4. 15 *I Just Realized*, 1/5 Digital Print on Paper, 42 x 23 cm, 2024.....94



ABSTRAK

Buta warna merupakan sebuah kondisi dimana seseorang mengalami kesulitan atau ketidakmampuan dalam melihat dan membedakan warna tertentu dengan jelas. Kondisi ini menyebabkan kesulitan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, seperti kesulitan membedakan warna lampu lalu lintas atau dalam membaca informasi pada layar komputer. Penulis, sebagai penyandang buta warna parsial *deuteranomaly* (buta warna merah-hijau), mengkaji perspektif dan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana kondisi ini dapat menjadi inspirasi dengan memvisualisasikan tantangan-tantangan yang dihadapi menjadi ide penciptaan karya seni grafis.

Melalui proses eksplorasi yang dilakukan dengan studi literatur dan eksperimen visual untuk memahami dampak buta warna pada persepsi visual dan emosional, penulis menemukan metode yang dapat membantu penyandang buta warna dalam berkarya melalui pemanfaatan teknologi yang ada. Dengan begitu, para penyandang buta warna diharapkan tetap dapat menghasilkan karya seni yang tidak kalah atau setidaknya ditempatkan di level yang setara dengan orang yang memiliki kondisi mata normal.

Dengan pemahaman dan dukungan yang tepat, keterbatasan buta warna sejatinya mampu diatasi, dan pengalaman unik penyandang buta warna dapat menjadi sumber inspirasi yang unik dalam seni rupa. Melalui karya tugas akhir ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan kondisi buta warna kepada masyarakat, serta institusi seni tentang pentingnya lingkungan yang inklusif untuk mendukung para penyandang buta warna dalam mengembangkan potensi mereka.

Kata kunci : buta warna, keterbatasan, pengalaman, sehari-hari, seni grafis.

ABSTRACT

Color blindness is a condition where a person has difficulty or inability to see and distinguish certain colors clearly. This condition causes difficulties in daily life, such as difficulty in distinguishing the colors of traffic lights or in reading information on a computer screen. The author, as a person with deuteranomaly partial color blindness (red-green color blindness), examines his perspectives and experiences in daily life, and how this condition can be an inspiration by visualizing the challenges faced into ideas for the creation of graphic artworks.

Through a process of exploration conducted with literature studies and visual experiments to understand the impact of color blindness on visual and emotional perception, the author found a method that can help people with color blindness in creating art through the use of existing technology. By doing so, it is hoped that people with color blindness can still produce artworks that are not inferior or at least placed on an equal level with people who have normal eye conditions.

With the proper understanding and support, the limitations of color blindness can actually be overcome, and the unique experiences of color blind people can be a unique source of inspiration in art. Through this final project, it is hoped to raise awareness of the condition of color blindness to the public, as well as art institutions about the importance of an inclusive environment to support people with color blindness in developing their potential.

Keywords : *color blindness, limitation, experience, every day, graphic arts.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Warna merupakan sesuatu yang sangat penting bagi manusia. Warna digunakan untuk membantu manusia dalam mengidentifikasi corak visual kehidupan, emosi, penyakit, dan lain-lain. Dengan warna, manusia mampu mengenali benda-benda di sekitarnya, seperti merah untuk api, hijau untuk dedaunan, dan biru untuk langit. Selain itu, warna juga dapat mengekspresikan emosi, seperti warna merah yang sering dikaitkan dengan kemarahan dan warna kuning yang sering dikaitkan dengan keceriaan. Namun, masalah dapat muncul ketika warna-warna ini tidak dapat dikenali secara akurat oleh mata manusia. Hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kesulitan membedakan warna lampu lalu lintas atau dalam membaca informasi pada layar komputer. Kelainan sulit untuk mengenali warna secara akurat disebut dengan *Color vision deficiency* (CVD) atau yang biasa dikenal dengan buta warna.

Sebagai sebuah keterbatasan, tak bisa dipungkiri buta warna sedikit banyak mempengaruhi beberapa aspek dalam kehidupan penyandang buta warna. Salah satu frustrasi terbesar bagi siswa buta warna (dan orang buta warna pada umumnya) adalah ketidakmampuan orang "berpenglihatan normal" untuk memahami perbedaan persepsi oleh mereka yang memiliki gangguan tersebut (Stiles, 2006: 20). Akibatnya, orang buta warna sering diabaikan dan bahkan mungkin menjadi bahan olok-an dan ejekan dari orang di sekitarnya. Permasalahan ini menambah kebingungan yang ditimbulkan ketika terlibat dalam kegiatan yang berfokus pada mengidentifikasi warna, yang sangat umum dalam aspek bidang pendidikan dan pekerjaan. Contohnya dalam kasus ini permasalahan yang kerap kali dialami oleh penulis sendiri sebagai penyandang buta warna, sering kali dijadikan bahan cemoohan dan ejekan dari orang lain karena memiliki perbedaan dalam persepsi memahami warna yang diterima.

Semua hal tersebut secara tidak langsung menjadi sebuah pengalaman yang kurang menyenangkan bagi penulis sehingga mempengaruhi sikap dalam bersosial dengan berusaha menyembunyikan kekurangannya di hadapan orang lain. Hal itu bisa jadi dipengaruhi faktor masyarakat yang kurang memahami kondisi buta warna itu sendiri dimana banyak orang menganggap buta warna merupakan kondisi dimana seseorang tidak mampu melihat warna sama sekali dan hanya dapat melihat dalam keadaan hitam dan putih.

Dalam pengalaman pribadi penulis, kesadaran mengenai kondisi buta warna terjadi ketika berencana mendaftar di SMK dengan jurusan animasi. Syarat ketentuan mendaftar yang mengharuskan calon pendaftar tidak mengidap buta warna, menjadi momen bahwa penulis ternyata menderita buta warna parsial. Kesadaran tersebut membuat ingatan-ingatan tentang pengalaman masa kecil yang pada saat itu sering merasa sangat kesulitan dalam membedakan dan mengenali warna menjadi beralasan. Kegiatan seperti ketika penulis sangat kesulitan dalam memilih warna seperti warna coklat, hijau, merah, biru dan ungu dalam pensil warna di tengah kegiatan mewarnai, dan banyaknya koreksi dari orang-orang di sekitar tentang betapa anehnya warna-warna yang digunakan dalam mewarnai gambar objek-objek seperti daun, batang pohon, dan rumput, merupakan efek dari kondisi buta warna. Momen timbulnya kesadaran atas kebutawarnaan ini cukup membuat perasaan kecewa dan sedih yang mendalam bagi penulis, mengingat kekurangan ini akan sangat mempengaruhi kegiatan hobinya dalam menggambar dan masa depannya.

Seperti banyak penyandang buta warna lainnya, penulis mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi warna dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, saat mengendarai motor di jalan raya dan berhenti di lampu lalu lintas, penulis sering kali kebingungan untuk mengetahui warna apa yang sedang menyala pada lampu lalu lintas. Baginya, warna seperti merah, kuning, dan hijau sering kali terlihat sama. Aktivitas mewarnai dengan juga menjadi kegiatan yang cukup sulit bagi penulis, namun kesadaran

akan kondisinya membuat penulis lebih selektif dalam memilih pensil warna dengan kode warna yang tertera. Meskipun demikian, penulis sering kali menyadari perbedaan dalam persepsi warna terhadap objek tertentu melalui percakapan sehari-hari dengan situasional dan tak disengaja, seperti warna selai kacang yang dianggap hijau atau karakter Hulk yang diyakini berwarna coklat.

Sebagai perupa dengan buta warna, pun tak bisa dipungkiri sering kali menemukan kesulitan dalam hal berkarya. Salah satu contohnya ketika melukis atau menggambar, sangat sulit bagi penulis untuk menentukan warna yang cocok dalam visualnya. Hal tersebut membuat penulis sering merasa kurang percaya diri terhadap karyanya. Kurangnya kepercayaan diri berdampak ketika penulis berencana akan melanjutkan studinya ke ISI Yogyakarta.

Tekad penulis untuk melanjutkan pendidikannya ke institusi seni sangatlah besar sehingga tetap mendaftarkan dirinya di ISI Yogyakarta. Dengan kemampuan menggambar dan bermodal menghafalkan pola tes *ishihara* (metode pendeteksi gangguan persepsi warna), akhirnya penulis lolos seleksi dan dapat diterima sebagai mahasiswa ISI Yogyakarta. Selain cita-cita, tekad untuk melanjutkan studi di ISI Yogyakarta ialah ingin membuktikan bahwa semua orang tetap dapat berkarya dan mengekspresikan panggilan kreatif dalam dirinya secara bebas tanpa dibatasi oleh batas-batas eksklusivitas dan terciptanya sistem yang inklusif dalam pendidikan seni. Oleh karena itu, penulis ingin membagikan pengalaman serta sudut pandanginya terhadap masyarakat umum tentang bagaimana para penyandang buta warna melihat dunia dengan kekurangan yang mereka miliki melalui karya tugas akhir ini.

Dalam karya tugas akhir ini penulis berusaha untuk menceritakan bagaimana rasa kebingungan yang sering kali para penyandang buta warna rasakan ketika berusaha menerjemahkan sebuah bahasa melalui warna. Melalui tugas akhir ini penulis juga berusaha untuk memperluas sudut pandang terhadap seni bahwa seni itu benar-benar bebas dan tidak terikat dalam batasan-batasan seseorang menderita kelainan atau tidak.

Setidaknya perspektif yang bersifat relatif justru membuat perbedaan antara apa yang seseorang maknai, hal tersebut diharapkan dapat membuat manusia semakin yakin bahwa semua yang terjadi di kehidupan sehari-hari hanyalah perbedaan dalam interpretasi manusia tentang hal yang sama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang sudah dijabarkan oleh penulis, penulis berusaha merumuskan pertanyaan-pertanyaan dalam penciptaan karya seni grafis sebagai berikut :

1. Bagaimana sudut pandang dan pengalaman penulis sebagai penyandang buta warna dalam menjalani kehidupan sehari-hari khususnya sebagai perupa?
2. Bagaimana penulis mengubah keterbatasan buta warna menjadi sebuah ide dalam penciptaan karya seni grafis.
3. Bagaimana proses penulis sebagai penyandang buta warna dalam mewujudkan ide dan gagasan karya tugas akhir?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penciptaan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan dan berbagi sudut pandang dari penyandang buta warna melalui karya seni grafis
2. Menunjukkan kepada publik bahwa seseorang dengan keterbatasan tidak menghentikan semangat untuk berkarya.
3. Meningkatkan kesadaran akan kelainan buta warna kepada masyarakat

Tugas Akhir ini juga diharapkan memiliki beberapa manfaat bagi penulis/mahasiswa atau orang lain serta institusi tempat penulis/mahasiswa menuntut ilmu. Berikut merupakan manfaat dari penulisan Proposal Tugas Akhir ini :

1. Memberikan wawasan dan sudut pandang baru bagi masyarakat terhadap fenomena buta warna.

2. Diharapkan bisa membuka wawasan untuk kesempatan yang lebih luas untuk teman-teman penyandang buta warna, agar dapat memiliki hak menuntut ilmu dalam institusi seni.
3. Penulisan ini diharapkan dapat menjadi sebuah sumber referensi, acuan, atau inspirasi bagi mahasiswa/pelaku seni yang sedang mendalami pengkajian maupun penciptaan seni.

D. Makna Judul

Judul yang dipakai dalam Tugas Akhir ini adalah “Perspektif penyandang Buta Warna Parsial terhadap Kehidupan Sehari-hari sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Untuk memahami arti lebih dalam dari judul yang dipilih, maka berikut penjabaran dari judul kata demi kata:

a. Perspektif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perspektif memiliki arti sebagai berikut :

- i. Cara melukiskan suatu benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya);
- ii. Sudut pandang; Pandangan
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Perspektif>) diakses pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 01.45)

b. Penyandang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Penyandang memiliki arti orang yang menyandang (menderita) sesuatu. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penyandang> diakses pada tanggal 13 Juni 2024 pukul 17.00)

c. Buta Warna

Buta Warna dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar Buta yang mana memiliki arti tidak dapat melihat karena rusak matanya. Sedangkan dalam konteks Buta Warna, memiliki arti tidak dapat melihat (membedakan) warna dengan baik. (<https://kbbi.web.id/buta> diakses pada tanggal 13 Juni 2024 pukul 18.00)

d. Parsial

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Parsial memiliki arti berhubungan atau merupakan bagian dari keseluruhan. (<https://kbbi.web.id/parsial> diakses pada tanggal 13 Juni 2024 pukul 18.02)

e. Kehidupan Sehari-hari

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kehidupan memiliki kata dasar Hidup yang mana memiliki arti :

- i. Mengalami kehidupan dalam keadaan atau dengan cara tertentu;
- ii. masih terus ada, bergerak, dan bekerja sebagaimana mestinya (tentang manusia, binatang, tumbuhan, dan sebagainya)

Sedangkan Sehari-hari menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki arti tiap-tiap hari; setiap hari. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Sehari-hari> diakses pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 01.55) Jadi Kehidupan Sehari-hari memiliki arti mengalami kehidupan dengan keadaan tertentu dalam setiap hari;

f. Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Ide dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Ide> diakses pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 02.00). Penciptaan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki kata dasar Cipta yang mana memiliki arti kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru; angan-angan yang kreatif. Penciptaan mempunyai arti proses, cara, dan perbuatan menciptakan (membuat suatu hasil kesenian (seperti mengarang lagu, memahat patung)). (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Penciptaan> diakses pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 02.10). Karya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki arti :

- i. pekerjaan;
- ii. hasil perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan);
- iii. (karya seni) ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya; (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Karya> diakses pada tanggal 10 Oktober 2023 pukul 02.15).

Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak (Nooryan Bahari, 2017 : 83). Jadi, Ide Penciptaan Karya Seni Grafis merupakan sebuah gagasan yang tersusun untuk menciptakan sebuah karya seni dua dimensi yang dibuat dengan teknik cetak.

Berdasarkan penjabaran definisi dari kata per kata, maka dapat disimpulkan bahwa judul yang dibawakan oleh penulis memiliki makna, melihat keseharian melalui sudut pandang dari seseorang yang menderita kelainan pada penglihatan dimana penyandang kesulitan/tidak mampu membedakan warna yang diterima dengan baik, yang digunakan sebagai perwujudan dalam proses penciptaan karya seni grafis.

