

ASPEK PERGAULAN SEHARI-HARI



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2014

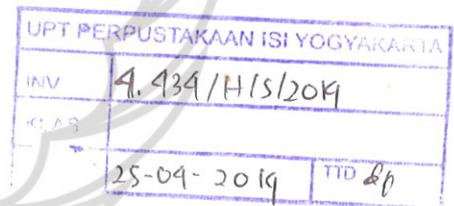
ASPEK PERGAULAN SEHARI-HARI



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh

Yanwar Nugroho



MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2014

ASPEK PERGAULAN SEHARI-HARI



Yanwar Nugroho
NIM: 0711844021

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
2014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
ASPEK PERGAULAN SEHARI-HARI diajukan oleh Yanwar Nugroho, NIM
0711844021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Januari 2014 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Andang Suprihadi P., M.S.
NIP. 19561210 198503 1 002

Pembimbing II/Anggota



A.C. Andre Tanama, M.Sn.
Nip. 198203282006041001

Cognate/Anggota



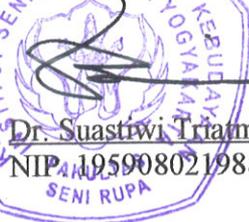
Bambang Witjaksono, M.Sn.
NIP.19730327199903 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Penguji



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760510 20112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des.
NIP. 195908021988032001



*Untuk Kedua orang tuaku, yang sabar dan
mencintaiku apa adanya.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahahirabbil'amin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang membuat semua menjadi mungkin. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menuntun manusia kejalan yang benar dan penuh keridhaan Allah SWT. Atas berkat dan rahmat-Nya pada akhirnya karya Tugas Akhir (TA) yang dalam prosesnya penuh pemikiran dan perjuangan dapat terselesaikan. Taklupa kepada orang-orang paling berjasa, penulis haturkan kata terima kasih ini :

- Drs. Andang Suprihadi P., M.S., selaku pembimbing I yang teramat baik, teliti dalam memberikan arahan, dukungan serta semangat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- A.C. Andre Tanama, M.Sn. selaku pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritiknya serta semangat dan selalu sabar membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Bambang Witjaksono, M.Sn. Selaku Cognate.
- Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. Selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni merangkap Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Dr. Suastiwi Triatmodjo, M.Des. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- I. Gede Arya Sucitra, S.Sn, MA. selaku dosen wali. atas waktu serta bimbingan pada masa studi di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Prof. Dr. A. M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Para dosen pengampu beserta seluruh jajaran staf Seni Murni, Institut Seni Indonesia.
- Kedua orang tua tercinta, Ibu saya Parjiyem atas rentetan do'a yang tiada henti, Bapak saya Suprih, yang selalu memberikan pembelajaran di luar sekolah dan selalu sabar.
- Kedua kakak saya, Mbak Sri Umami dan Mas Kuat yang selalu membantu.
- Ketiga keponakkan saya Diva khoirunnisa, Assa Nдалu Semesta, dan paling kecil Tannya Padda Dunnya.
- Kedua Kakek saya yang ada disurga, kedua nenek saya yang sampai sekarang masih punya semangat untuk selalu mendoakan saya dan keluarga.
- Para sahabat dan inspirasi saya, Kelompok Tangan Reget (bung Rizal, yucki, Ungki, Fakri, Angga, Daud, Yayan, Eko, Arfan, Candra, Domi, Ipul RM), Agustina, Ine, Dedi Jinten, Paijo, Adit Chucky, Dicki, Rio, Andi Bler, Tori, Panjul, Faiz, Mendrenk, Kebo, Nana, Fadhil, Latul, Kimpul, Didung, Paksi, Bung Eko, Harboard Crust, S.A.O.K, Sheloing 7, dan keluarga seni grafis (grafis'04, '05, '06, '08, bertulang, kelompok

Printmaking Remedy, '10, '11,dan '12), Pak Karman, Pak Gun, Pak Bardi. Para Inspirator yang mengingatkan bahwa penulis tidak pernah sendiri.

- Teman-teman senasib sepenanggungan dalam mengerjakan Tugas Akhir, dan semua orang yang turut andil tetapi tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Dalam proses pembuatan karya yang berjumlah 20 ini, tentunya mengalami banyak hambatan dan rintangan sehingga membutuhkan pemikiran dan perjuangan yang keras untuk menyelesaikannya. Setelah melalui proses yang cukup panjang, pada akhirnya karya-karya tersebut dapat terselesaikan. Bagaimanapun juga penulis menyadari karya-karya yang dihasilkan jauh dari kesempurnaan, dengan segala kerendahan hati akan menerima saran dan kritik dari segala pihak demi kesempurnaan karya-karya tersebut.

Sebuah harapan semoga karya-karya yang dihasilkan menjadi referensi bagi para pecinta seni dan masyarakat umum lainnya. Akhir kata semoga hasil jerih payah ini dapat bermanfaat bagi semuanya, Amin.

Yogyakarta, 29 Januari 2014

Penulis

YanwarNugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat	7
1. Tujuan	7
2. Manfaat	8
D. Pengertian Judul	9
BAB II. KONSEP	10
A. Konsep Penciptaan	10
B. Konsep Perwujudan	15
BAB III. PROSES PERWUJUDAN	29
A. Bahan	29
B. Alat	34
C. Teknik	38
D. Tahap Pembentukan	38
BAB IV. TINJAUAN KARYA	51
BAB V. PENUTUP	75
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Foto Acuan	
Gambar 1. The Beatles.....	13
Gambar 2. Fotoacuan Topeng.....	16
Gambar 3. Rancangan gambar (<i>drawing</i>)\.....	19
Gambar 4. Karya Vincen Low , <i>Morgan Freeman</i>	20
Gambar 5. Karya Roy Lichtenstein , <i>Girl in Window</i>	21
Gambar 6. Karya Andy Warhol , <i>Ladies and Gantlemen</i>	22
Gambar 7. Foto Andy Warhol Busquiat	23
Gambar 8. Karya Amy Dorian (SelfPotret).....	24
Gambar 9. Karyaacuan Benjamin Edminston (<i>ringaroundthesnake</i>)\.....	25
2. Gambar Proses Pembentukan Karya	
a. Persiapan alat dan bahan	
Gambar 10. Bahan yang digunakan.....	32
Gambar 11. Proses penyinaran.....	35
Gambar 12. Alat-alat yang digunakan.....	36
b. Pembentukan Karya	
Gambar 13. Pembuatan sketsa/ <i>drawing</i>	39
Gambar 14. Proses <i>editing</i> dengan computer.....	39
Gambar 15. Proses <i>Remover</i> pada kain <i>Screen</i>	40
Gambar 16. Pengeringan <i>screen</i> menggunakan <i>hairdryer</i>	40
Gambar 17. Proses pengolesan emulsi pada screen.....	41
Gambar 18. Pengeringan <i>Screen</i> setelah dioles dengan emulsi	41
Gambar 19. Transparasi.....	42
Gambar 20. Proses penyinaran.....	43
Gambar 21. Proses penyemprotan.....	43

Gambar 22. Hasil <i>afdruk</i>	44
Gambar.23. Mencetak pertama dengan warna hitam.....	44
Gambar.24. Proses <i>Cutting</i>	45
Gambar.25. Hasil <i>cutting</i> padakertas roti.....	45
Gambar.26. Mencetak warna kedua.....	46
Gambar.27. Mencetak warna ketiga.....	46
Gambar.28. Mencetak warna keempat.....	47
Gambar.29. Mencetak warna kelima.....	47
Gambar.30. Mencetak warna keenam.....	48
Gambar.31. Mencetak warna ketujuh.....	48
Gambar.32. Mencetak warna kedelapan.....	49
Gambar.33. Mencetak warna terakhir.....	49
Gambar.34. Karya jadi.....	50
c. Gambar foto karya	
Gambar.35. <i>Ancaman Diri</i> , Cetak saring pada kanvas, 80 x 100 cm. 2012.....	53
Gambar.36. <i>Dangerous friends</i> , Cetak Saring pada kanvas, 80 x100 cm. 2013.....	54
Gambar 37. <i>Twin</i> , Cetak Saring pada Kanvas, 60 x 70 cm. 2013.....	55
Gambar 38. <i>Menyatukan peribahasa</i> , Cetak Saring pada Kanvas, 80 x 100 cm.2013.....	56
Gambar 39. <i>Topeng Sahabat</i> , Cetak Saring pada Kanvas, 60 x 80 cm. 2013.....	57
Gambar 40. <i>Kepikiran nyaman</i> , Cetak saring pada kertas, 40 x 50 cm. 2013.....	58
Gambar 41. <i>Keraguan</i> , Cetak saring pada kertas, 40 x 50 cm. 2013.....	59
Gambar 42. <i>Kambing Hitam</i> , Cetak saring pada kertas, 60 x 70cm. 2013.....	60
Gambar 43. <i>Konspirasi</i> , Cetak saring pada kertas, 40 x 50 cm. 2013.....	61
Gambar 44. <i>Dibawah perlindungan</i> , Cetak saring pada kertas, 40 x 50 cm. 2013.....	62
Gambar 44. <i>Kartu Mati</i> , Cetak Saring pada Kertas, 40 x 50 cm. 2013.....	64

Gambar 45. <i>Persembahan untuk Kawan</i> , Cetak Saring pada kertas, 40 x 50 cm. 2013	65
Gambar 46. <i>Sudahlah kawan!!</i> Cetak Saring pada Kertas, 40 x50 cm. 2013	66
Gambar 47. <i>PerangBatin</i> Cetak Saring pada Kertas, 70 x 60 cm. 2013	68
Gambar 48. <i>Abu-Abu</i> , Cetak Saring pada Kertas 46 x 33 cm. 2014	69
Gambar 49. <i>Pertemuan</i> , CetakSaringpadaKertas, 31 x 43 cm. 2014	70
Gambar 50. <i>Terpisah</i> , Cetak Saring pada kertas, 50 x 22 cm.(2 panel) 2014	71
Gambar 51. <i>Bosan</i> , Cetak Saring pada Kertas, 35 x 45 cm. 2014	72
Gambar 52. <i>Membisu sejenak</i> , Cetak Saring pada Kertas, 31 x 46 cm. 2014	73
Gambar 50. <i>Jalan hidup</i> , Cetak Saring pada Kertas, 35 x 45 cm. 2014	74
d. Foto Lampiran	
Gambar 51. Foto Biodata	81
Gambar 52. Desain Poster	86
Gambar 53. Desain Katalog	87
Gambar 54. Foto Situasi Pameran	88

LAMPIRAN	81
A. Foto diri dan CV mahasiswa.....	81
B. Foto poster pameran.....	86
C. Katalog pameran.....	87
D. Foto situasi pameran.....	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan karya seni tidak lepas dari aktivitas manusia terhadap lingkungan di sekitarnya.

“Seni adalah aktivitas manusia yang di dalamnya mengandung kenyataan, dimana seseorang sadar melalui pertolongan simbol–simbol ekstern tertentu dapat digunakan untuk menyatakan perasaan yang pernah dialaminya kepada orang lain.”¹

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat diketahui bahwa seniman mempunyai pengalaman tersendiri dalam setiap proses berkeseniannya. Penulis sendiri dalam berkarya tidak jauh dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan orang lain yang ada di sekitar lingkungan pergaulan penulis sehari–hari. Seni juga merupakan hasil ide yang bersumber dari perenungan tentang fenomena–fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Manusia berpikir dan merasakan tentang apa yang dialami lalu merenungkan, sehingga dapat menghasilkan sebuah karya seni.

¹Herbert Read, *The Meaning of Art*, diterjemahkan oleh Soedarso.(ASRI, Yogyakarta,1973), p.61.

Kemampuan untuk menangkap hal tersebut adalah keistimewaan manusia dengan akal budinya. Karya seni seorang seniman tidak lepas dari pengaruh lingkungan internal maupun eksternal dimana ia dilahirkan dan dibesarkan. Fenomena yang terjadi di lingkungan sosial-kultural seseorang akan memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi proses kreatif mereka.

Bergaul dan bersosialisasi sangat dibutuhkan oleh setiap individu, karena pada dasarnya manusia sudah dikodratkan sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi antara satu dengan yang lain, terlebih dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap pergaulan mempunyai pengalaman tersendiri bagi setiap manusia. Kadangkala dalam interaksi sosial sering muncul perselisihan, perbedaan pendapat, tujuan, bahkan kontak fisik yang secara tidak disadari bisa saja terjadi. Pergaulan pada usia remaja menjadikan sebuah proses dalam pembentukan jati diri dan cenderung bebas serta semaunya sendiri. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya anak usia remaja cenderung menginginkan kebebasan. "Remaja dalam tahapan hidupnya yang baru, selalu menuntut kebebasan, memang kebebasan itu merupakan tuntutan yang harus dicapai."²

Pembentukan mental dalam bermasyarakat juga tidak lepas dari peran orang tua terhadap anaknya yang mulai tumbuh dewasa. Orang tua mempunyai peranan yang sangat besar dalam mendidik anaknya, hal tersebut berguna sebagai bekal kepribadian anaknya. Penulis mengalami kebebasan yang sudah diberikan oleh

² E. H. Tambunan, *Remaja Sahabat kita*, (Indonesia Publising House, Bandung. 1988), p.77.

orang tua, sehingga sampai saat ini penulis banyak berinteraksi secara langsung dengan masyarakat dan teman disekitarnya. Oleh karena hal tersebut berpengaruh dalam proses pembentukan jati diri serta karakter kepribadian seseorang.

Suka dan duka, perselisihan, saling menjatuhkan, bahkan sikap solidaritas juga sering muncul dalam pergaulan. Bahkan sikap solidaritas juga sering dijunjung tinggi. Tak ayal dari rasa solidaritas tersebut kadang disalahartikan ke arah yang negatif. Misalnya rasa solidaritas yang terlalu berlebihan dari suatu kelompok tertentu memicu sikap fanatik, sehingga menimbulkan pertikaian dengan kelompok lainnya. Seperti bisa dilihat kelompok penggemar sepak bola yang fanatik akhir-akhir ini sering terjadi pertikaian dengan kelompok penggemar sepak bola lainnya. Kejadian tersebut merupakan paham rasa solidaritas yang tinggi. Beragam pola-pola karakter sifat manusia dalam memahami arti kebersamaan.

Masyarakat belajar mengenai pola-pola dalam berinteraksi dengan segala macam perbedaan sifat atau tingkah laku dan menggambarkan aneka peran sosial yang ada dalam masyarakat dan kehidupan sehari-hari. Perkembangan diri manusia dapat dilihat dari seberapa besar peranan aktif setiap individu dalam bersosialisasi, karena interaksi sosial merupakan bentuk umum dari proses sosial.

Hubungan yang serasi dan harmonis dalam kehidupan bermasyarakat tidak terlepas dari sifat saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya, karena hal tersebut dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Faktor

yang menjadi sumber terjadinya keselarasan dan keharmonisan adalah pengendalian sosial. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan setiap individu untuk kehidupan bermasyarakat untuk melakukan suatu tindakan, interaksi, ataupun proses sosial, tentunya disesuaikan dengan nilai dan norma yang berlaku. Banyak manfaat yang didapat penulis ketika bersosialisasi secara langsung maupun tidak langsung, serta menjadi sesuatu yang menarik untuk dijadikan referensi tugas akhir ini.

Sebagian besar pengalaman yang penulis alami terjadi di sekitar lingkungan tempat tinggal, dimana lingkungan tersebut masih memprioritaskan kehidupan bergotong royong. Penulis aktif dalam kegiatan karang taruna, kerja bakti, dan kepanitiaan acara Hari Kemerdekaan RI. Pengalaman penulis dalam bergaul dalam lingkungan rumah tempat tinggal dan di luar rumah tentu saja berbeda. Dalam pergaulan sekitar rumah tempat tinggal bagi penulis banyak mengajarkan tentang kesederhanaan dalam bergaul. Oleh karena penulis berada dalam suasana desa dan masih ramah tamah. Namun, masih banyak pemuda yang lebih suka membuang-buang waktunya untuk hal yang tidak penting seperti begadang dan mabuk-mabukan. Hal tersebut membuat resah penulis karena bagi penulis sendiri tidak bisa berfikir untuk maju kalau terjebak dalam situasi seperti itu.

Begitu pula dalam pergaulan di luar lingkungan rumah penulis tidak begitu jauh berbeda dengan keadaan pergaulan di sekitar lingkungan rumah. Pergaulan penulis saat kuliah banyak memberi pengalaman. Penulis juga aktif di dalam

kelompok Tangan Reget yang dibentuk bersama-sama dengan teman-teman satu angkatan minat utama seni grafis, penulis juga tergabung dalam group band Hardboard Crust, Sak Awak Obah Kabeh, dan Shelo ing 7. Dari sana penulis banyak mendapat kesempatan untuk menambah wawasan serta memperluas pergaulan. Seperti halnya penulis belajar tentang arti berkelompok dan hidup secara individu. Menurut penulis dalam kehidupan tidak bisa hidup secara individu. Semasa perkuliahan dan sampai saat ini bagi penulis teman menjadi keluarga kedua. Adanya teman sampai saat ini penulis bisa bertahan dalam menjalani studi di ISI Yogyakarta. Banyak pengaruh yang dialami penulis dalam bergaul dari segi pemikiran gaya hidup bahkan selera musik. Namun dalam proses bergaul itu sendiri tidaklah selamanya indah. Ada kalanya pertikaian dan rasa tidak nyaman. Suatu ketika penulis dituntut untuk mengikuti suatu keputusan yang menurut penulis itu tidak semestinya dijalankan, karena untuk kepentingan bersama penulis dengan berat hati mengikutinya. Hal itu menjadi sebuah rasa tidak nyaman bagi penulis.

Seiring perkembangan jaman manusia dimudahkan berkomunikasi melalui situs media sosial seperti *Instagram*, *facebook*, *twitter*, *yahoo messenger*, dan jejaring sosial lainnya yang dapat memudahkan untuk berkomunikasi. Penulis juga termasuk aktif menggunakan media-media tersebut. Selain untuk menambah teman atau ngobrol dengan teman yang lain, media sosial juga berguna untuk mengunggah foto sebagai promosi bisnis produk penulis. Sesuai dengan

perkembangan zaman, teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam perkembangan kehidupan manusia sampai sekarang. Seperti yang dipaparkan Robert Pepperel tentang teknologi dari 2 sudut pandang, yaitu negatif dan positif di bawah ini

“Kehadiran virtual atau telepresensi seseorang menurunkan gagasan bahwa kita bisa meningkatkan sosialisasi, kerja dan berkomunikasi melalui suatu cara yang aneh dengan mengurangi kontak langsung manusia, ketika secara simultan memperluasnya, dalam segi positifnya memberi akses sebagaimana representasi virtual digabung dengan komunikasi digital dengan pertemuan-pertemuan ribuan orang secara fisik terpisah dan tanpa batas ruang dan waktu.”³

Fenomena seperti ini membuat penulis sadar bahwa terdapat sisi positif dan negatif dalam setiap interaksi sosial, akan tetapi hal tersebut bukan sesuatu yang menyimpang dari permasalahan remaja dalam konteksnya sebagai manusia dengan emosional yang masih labil. Disini terdapat sebuah proses pembelajaran dan pendewasaan dalam menjalani pergaulan sehari-hari dan kehidupan bermasyarakat. Secara psikologis Elizabeth B. Hurlock mengatakan,

“...masa dewasa diri adalah masa pencarian kemandirian dan masa reproduksi yaitu suatu masa yang penuh dengan masalah dan ketegangan emosional, periode isolasi sosial, periode komitmen dan masa ketergantungan, perubahan nilai-nilai, kreativitas, dan penyesuaian diri pada pola hidup yang baru.”⁴

³ Robert Pepperel, diterjemah Hadi Purwanto, *Post Human: Kompleksitas Kesadaran, Manusia dan Teknologi*, (Kreasi Wacana, Yogyakarta, 2009), p.9.

⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi perkembangan*, (Penerbit Erlangga, Jakarta, 1980) p.272.

Kutipan tersebut menjelaskan masa remaja merupakan masa pencarian identitas dengan tingkat kejenuhan yang tinggi, dimana seseorang dapat mengambil keputusan secara terburu-buru tanpa memikirkan hasil akhirnya atau akibatnya.

B. Rumusan Penciptaan

- Seperti apakah permasalahan yang terjadi dalam pergaulan sehari-hari?
- Bagaimana memvisualisasikan ide pergaulan sehari-hari?
- Dengan teknik apakah persoalan aspek pergaulan sehari-hari diekspresikan penulis?

C. Tujuan dan Manfaat

Masyarakat dapat mengambil hikmah dalam setiap hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Karena masyarakat adalah makhluk yang diciptakan sebagai makhluk sosial. Berdasarkan alasan tersebut, tujuan dan manfaat dari tugas akhir ini, yaitu :

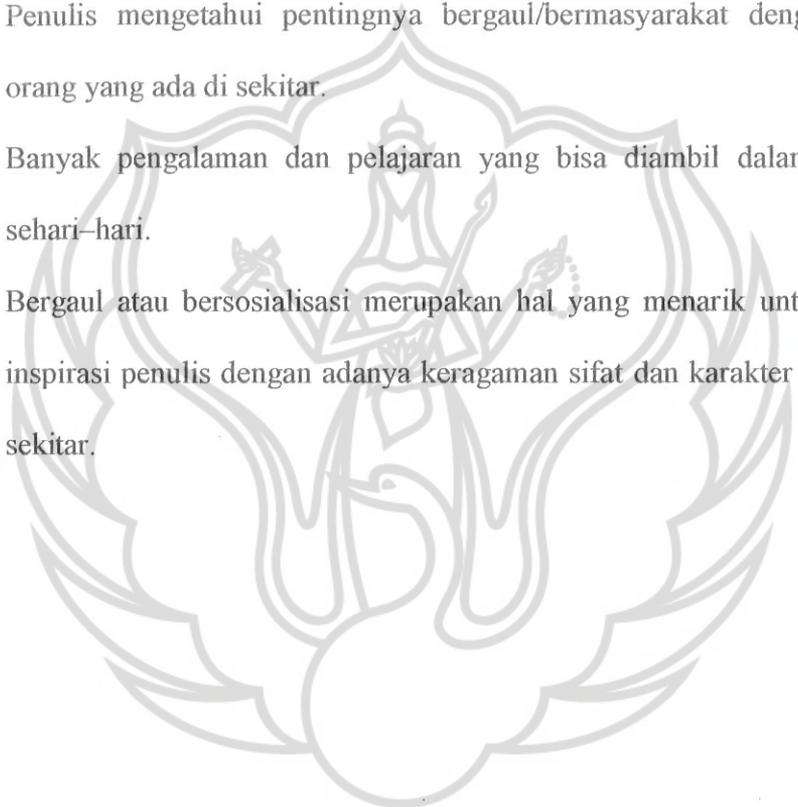
Tujuan

- Agar apresiasi mengetahui tentang esensi sebuah karya seni ketika menghadirkan suatu konsep.

- Bagi penulis, karya ini dijadikan sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang telah didapat pada bangku kuliah dan dalam kehidupan sehari-hari, dalam bentuk pembuatan karya sebagai implementasinya.

Manfaat

- Penulis mengetahui pentingnya bergaul/bermasyarakat dengan orang-orang yang ada di sekitar.
- Banyak pengalaman dan pelajaran yang bisa diambil dalam pergaulan sehari-hari.
- Bergaul atau bersosialisasi merupakan hal yang menarik untuk menjadi inspirasi penulis dengan adanya keragaman sifat dan karakter masyarakat sekitar.



D. Pengertian Judul

Tugas akhir penciptaan karya seni ini berjudul “*Aspek Pergaulan Sehari-hari*”, agar tidak menimbulkan kekeliruan terhadap pemaknaan judul penulisan maka diberikan batasan berupa pengertian kata-kata yang dimaksud, terutama yang memiliki arti khusus.

Aspek : Sudut pandangan, tanda kategori yang menunjukkan lama dan jenis perbuatan.⁵

Pergaulan : Hal bergaul, Kehidupan bermasyarakat.⁶

Sehari-hari : Tiap-tiap hari, Setiap hari.⁷

Dari pengertian judul diatas maka “Aspek Pergaulan Sehari-hari” adalah gambaran sudut pandang penulis dalam kehidupan bermasyarakat atau bergaul dengan orang lain yang dialami oleh penulis dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat, dan diwujudkan dengan teknik cetak grafis khususnya dengan teknik cetak sablon/Serigrafi.

⁵ Daryanto, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Penerbit Appolo, Surabaya, 2007), p.55.

⁶ Ibid, p.203.

⁷ Ibid, p.38.