

**PENGALAMAN MENGESANKAN JATUH CINTA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh :

DEVANI NADIA BRILIANTI

2113211021

PROGRAM STUDI SENI MURNI

JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**PENGALAMAN MENGESANKAN JATUH CINTA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



DEVANI NADIA BRILIANTI

NIM 2113211021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah satu syarat untuk memperoleh

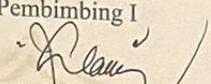
Gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Murni

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
PENGALAMAN MENGESANKAN JATUH CINTA diajukan oleh Devani Nadia Brilianti, NIM
2113211021, Program Studi S-1 Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia
Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
pada 4 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

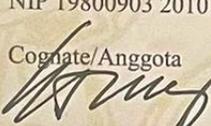
Pembimbing I


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

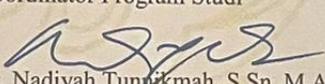
Pembimbing II


Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum.
NIP 19800903 201012 2 001/ NIDN 0503098001

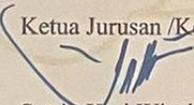
Cognate/Anggota


Dr. Suwarno, M.Hum.
NIP 196204291 98902 1 001/ NIDN 0029046204

Koordinator Program Studi

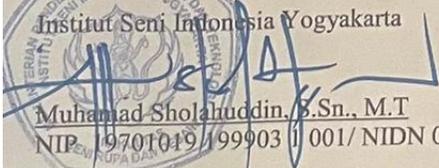

Dr. Nadiyah Tunatikmah, S.Sn. M.A
NIP 19790412 200604 2 001/ NIDN 0012047906

Ketua Jurusan /Ketua Program Studi


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860615 20121 2 002/ NIDN 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Devani Nadia Brilianti

Nim : 2113211021

Jurusan : Seni Murni

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Judul : PENGALAMAN MENGESANKAN JATUH CINTA SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Penciptaan karya seni yang telah penulis buat adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, bukan duplikasi atau dibuat oleh orang lain. Laporan ini penulis buat berdasarkan kajian dari beberapa sumber baik jurnal, internet maupun wawancara sebagai referensi pendukung juga menggunakan buku-buku yang berkaitan. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil jiplakan, maka penulis bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak atas paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akasemik di institusi ini.

Yogyakarta, 4 Juni 2025

Penulis,


9A02BAMX306216932
METERAI TEMPEL

Devani Nadia Brilianti.



“Setiap kamu merasa lelah, ingatlah betapa sulitnya kamu memulai”

- Kim Hye-Eun, 2022 (Twenty Five Twenty One)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, telah memberikan kelancaran, kekuatan, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengalaman Mengesankan Jatuh Cinta Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” ini dengan tepat waktu. Tugas Akhir ini juga bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam mengikuti pendidikan Program Studi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tidak lupa, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moral dan fisik, doa, bantuan, kata-kata penyemangat dan motivasi kepada penulis selama pengerjaan Tugas Akhir ini. Rasa terima kasih serta penghargaan penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing satu dan dosen wali yang dengan telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan dukungan selama penulis mengerjakan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Tri Septiana Kurniati, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing dua yang selalu mengingatkan, memberikan bimbingan, saran, dan dukungan selama penulis mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Suwarno, M.Hum. selaku penguji ahli saat sidang akhir berlangsung.
5. Ibu Dr. Nadiyah Tunikmah, S.Sn, M.A. selaku Koordinator Program Studi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Bunda, Ayah, Kakak, dan Adik saya yang telah memberikan motivasi, dukungan, doa, serta bantuan tanpa henti selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
10. Sahabat-sahabat baik saya, Yasmeeen, Allia, Kezia, Naura, Yudha, dan Yudi yang telah membantu, memberikan dukungan, dan motivasi selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
11. Sahabat baik saya Maharani, yang menjadi tempat berkeluh kesah dan diskusi selama

pengerjaan Tugas Akhir ini.

12. Sahabat-sahabat semasa saya menempuh SMA, yang menjadi tempat bercerita dikala penulis kesulitan menghadapi Tugas Akhir ini.
13. Idola dan karakter kesukaan saya Kuro Kiryu dalam Anime *Ensemble Stars!!*, Nogizaka46, dan AKB48 yang telah menjadi penyemangat dengan lagunya selama proses pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua rekan dan lang telah berperan dalam kelancaran pengerjaan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk hal-hal yang baik.

Yogyakarta, 4 Juni 2025

Penulis 1



Devani Nadia Brilianti.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v-vi
DAFTAR ISI	vii-viii
DAFTAR GAMBAR	ix-xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii-xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1-4
B. Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan	5
D. Manfaat	5
E. Makna Judul	6
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7-13
B. Konsep Perwujudan	13-24
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	25
A. Bahan	25-28
B. Alat	29-31
C. Teknik	31-32
D. Tahapan Pembentukan	33-40
BAB IV DESKRIPSI KARYA	41-56

BAB V PENUTUP	57
1. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
DAFTAR LAMAN	61
LAMPIRAN	62-75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Manuskrip Prancis jantung manusia 1255	15
Gambar 2.2 Bunga Aster jenis <i>Bellis Perennis</i>	16
Gambar 2.3 Pablo, Picasso, <i>Family of Saltimbanques</i>	17
Gambar 2.4 3 Pablo, Picasso, <i>Mother and Child</i>	18
Gambar 2.5 Komik karya Sakura Namiki , <i>The Rows of Cherry Trees</i> , 1957	19
Gambar 2.6 Aya takano, <i>Saffron, Sesame, Almond, Clover, Manuka, Bugs, and Light</i>	20
Gambar 2.7 Aya takano, <i>Secrets of the Thousand Year Spiral: Torazuka</i> , 2013	21
Gambar 2.8 Gustav Klimt, <i>Sonnenblumen</i> , 1931	22
Gambar 2.9 Gustav Klimt, <i>Der Kuss (The Kiss)</i> , 1907-1908	22
Gambar 2.10 Nakada Ikumi, <i>盛夏之恋 Watermelon</i> , 2020	23
Gambar 2.11 Nakada Ikumi, <i>Valentine Candy 1</i> , 2017	24
Gambar 3.1 Kertas Manila yang digunakan untuk proses pembuatan karya Tugas Akhir	25
Gambar 3.2 Plastik yang digunakan untuk proses pembuatan karya Tugas Akhir	26
Gambar 3.3 Thinner	26
Gambar 3.4 Karet lino dari Java Rino	27
Gambar 3.5 Kerta sketsa	27
Gambar 3.6 Kertas karbon berwarna biru	28
Gambar 3.7 Tinta offset merah dan putih	28
Gambar 3.8 Pisau cukil, gunting, Spridol, pulpen, dan iPad	30
Gambar 3.9 Kaca. Roll karet, dan kain	30
Gambar 3.10 Komik dengan genre shoujo karya Makoto Kobayashi, <i>Arashi wo Koete (Beyond the Storm)</i> , 1985	32
Gambar 3.11 Film Jepang ‘ <i>Love Letter</i> ’ karya Shuji Iwai	34
Gambar 3.12 Sketsa pada aplikasi procreate (karya pertama)	35

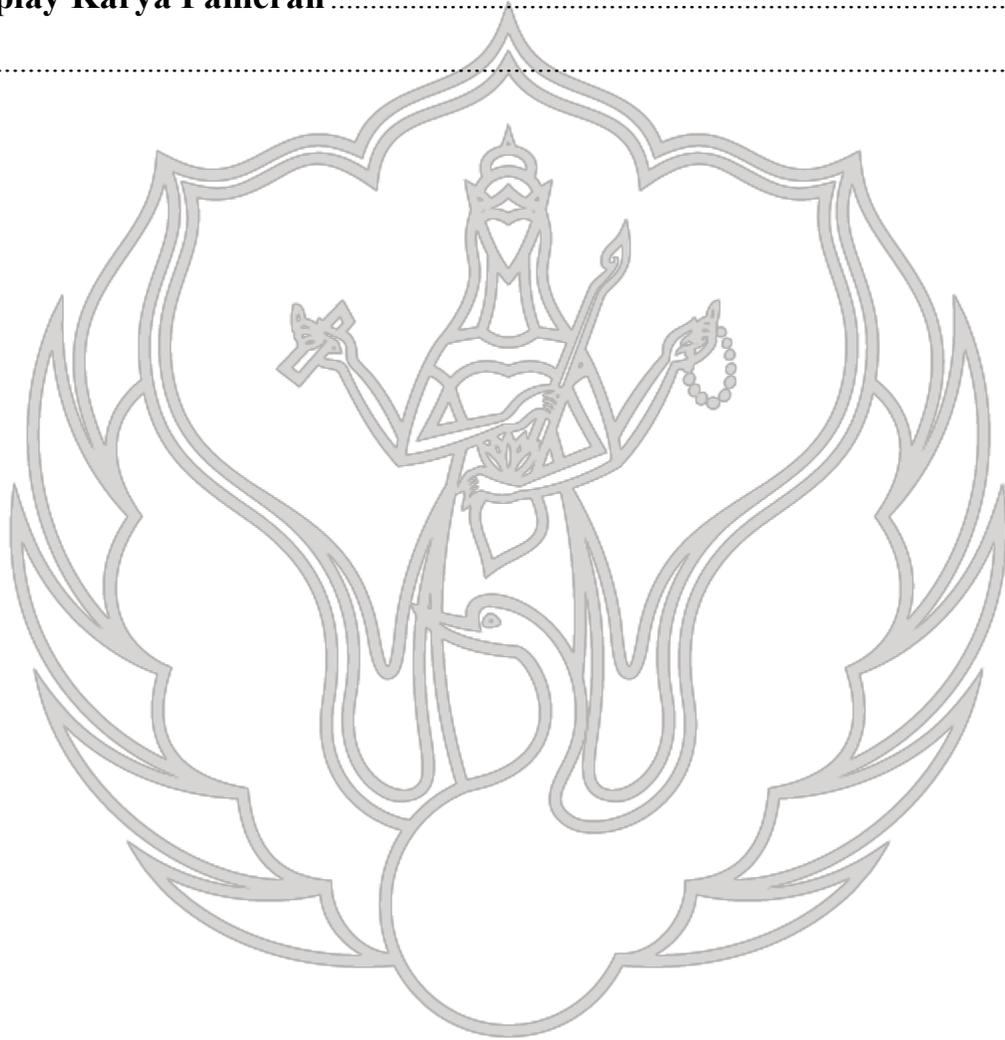
Gambar 3.13 Penulis mencari bahan untuk konsep sebelum karya di sketsa, seperti melihat film dan mendengarkan lagu sebelum memulai.....	36
Gambar 3.14 Penulis memulai sketsa menggunakan aplikasi procreate pada iPad sebelum karya dibuat.....	37
Gambar 3.15 Penulis membuat sketsa dengan menggunakan sketsa yang di print pada kertas hvs A3 lalu memindahkan sketsa tersebut pada karet lino menggunakan spidol	37
Gambar 3.16 Penulis mulai mencukil karet lino yng sudah diberikan gambar sketsa.....	38
Gambar 3.17 Penulis mencampur warna dan mempersiapkan warna pada tinta <i>offset</i> yang akan digunakan setelah cetakan selesai.....	38
Gambar 3.18 Penulis mengaplikasikan tinta offset menggunakan roll karet pada cetakan karet lino sebelum karet lino dicetak pada kertas.....	39
Gambar 3.19 Cetakan karet lino yang sudah dicetak pada kertas diangkat.....	39
Gambar 4.1 ' Pandangan Pertama ', 2025 42 cm x 60 cm, lino cut on paper.....	42
Gambar 4.2 ' Makhluk Mimpi ', 2025, 42 cm x 60 cm, Lino cut on paper	43
Gambar 4.3 ' Getaran Jantung ', 2025, 42 cm x 42 cm, Lino cut on paper	44
Gambar 4.4 ' Ledakan Imajinasi ', 2025, 42 cm x 42 cm Lino cut on paper.....	45
Gambar 4.5 ' Dalam Benakku ', 2025, 42 cm x 42 cm, Lino cut on paper	46
Gambar 4.6 ' Semua Hal Menjadi Tentang Dirimu ', 2023, 42 cm x 60 cm Lino cut on paper	47
Gambar 4.7 ' Hal yang Berubah ', 2025, 60 cm x 42 cm, Lino cut on paper	48
Gambar 4.8 ' Karantina Sendiri ', 2023, 60 cm x 42 cm, Lino cut on paper	49
Gambar 4.9 ' Ekspresi kita ', 2023 42 cm x 60 cm Lino cut on paper	50
Gambar 4.10 ' Perasaan Bagai Samudra ', 2025, 60 cm x 42 cm, Lino cut on paper	51
Gambar 4.11 ' Momen Manis ', 2025, 42 cm x 42 cm, Lino cut on paper	52
Gambar 4.12 ' Pernyataan Bersama ', 2025, 60 cm x 42 cm, Lino cut on paper	53
Gambar 4.13 ' Perpisahan dengan cinta yang lama ', 2025, 60 cm x 42 cm, Lino cut on paper	54
Gambar 4. 14 ' Harapam ', 2025, 42 cm x 60 cm, Lino cut on paper	55

Gambar 4.15 ‘Melanjutkan Perjalanan’, 60 cm x 42 cm, Lino cut on paper56



DAFTAR LAMPIRAN

Biodata CV	62
Poster	64
Foto Situasi Pameran	65
Foto Display Karya Pameran	67
Katalog	70-75



ABSTRAK

Pengalaman pribadi yang memiliki kesan kuat menjadi pemicu karya seni tercipta. Pengalaman-pengalaman ini dapat mempengaruhi karya seniman, terutama ketika berhubungan dengan emosi yang mendalam. Salah satu emosi kuat yang erat dilalui manusia adalah perasaan cinta. Cinta didefinisikan sebagai hubungan emosional yang mendalam yang ditandai dengan kasih sayang dan empati antar individu. Perasaan Cinta merupakan bentuk awal dari 'jatuh cinta'. Jatuh cinta menjadi sebuah pengalaman yang dapat merubah cara pandang hidup pada manusia. kekuatan cinta pada manusia berpengaruh besar pada jalan hidupnya manusia, menciptakan sisi positif hingga negatif yang terjadi ketika melalui masa-masa jatuh cinta. Proses penciptaan karya dengan menggunakan gaya komik atau kartun dipengaruhi oleh konflik yang terjadi dari perasaan cinta yang dibawa serta terinspirasi dari mendeskripsikan perasaan serta menceritakan kembali masa lalu. Pemaknaan dari hal-hal yang terjadi ketika merasakan jatuh cinta menjadi konsep yang kemudian diimplementasikan pada teknik cetak tinggi menggunakan media karet lino. Karya Tugas Akhir ini diharapkan membuat orang yang melihatnya merasakan manis hingga pahit dalam mengingat momen dari jatuh cinta tersebut.

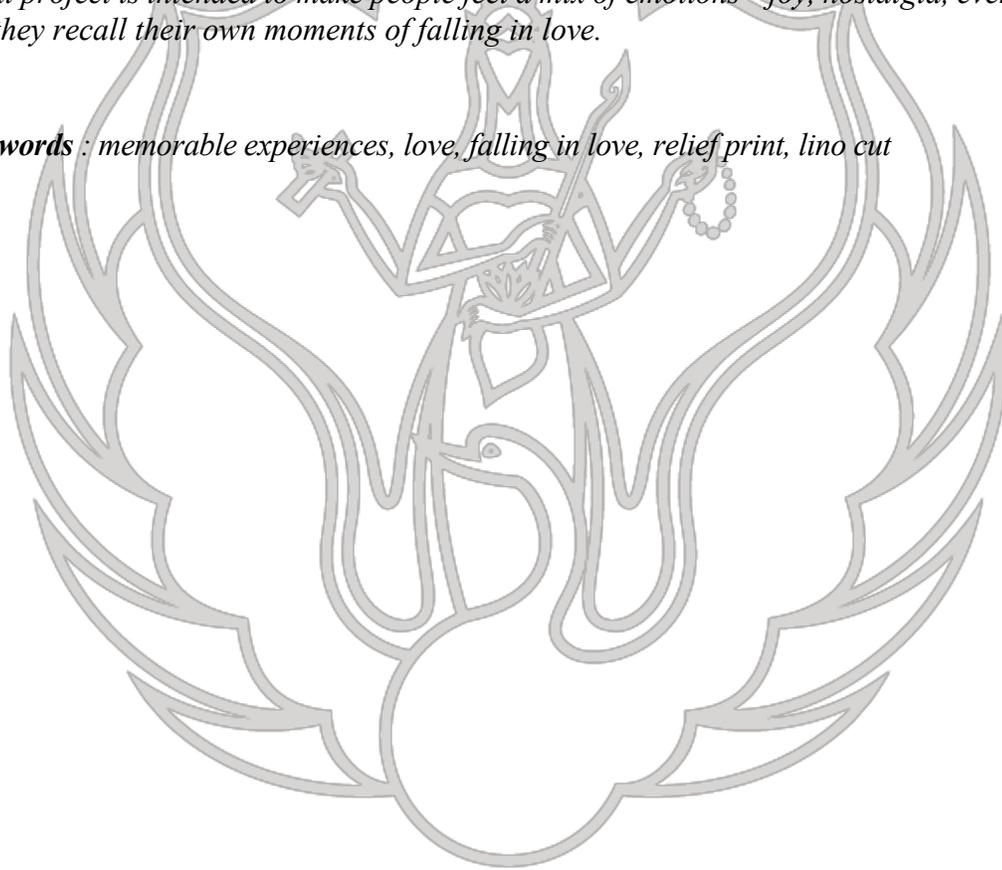
Kata kunci : pengalaman mengesankan, cinta, jatuh cinta, teknik cetak tinggi, seni grafis



ABSTRACT

Personal experiences, especially from the memorable ones, play an important role in creating works of art. These experiences can influence the artist's work, especially when related to deep emotions. These feelings can take various forms, especially experienced from feeling of love. Love is defined as a deep emotional from relationship by affection and empathy between individuals. The feeling of love is another form of 'falling in love' to deeper emotional involvement. Falling in love becomes an experience that can change the way human view of life. The power of love in humans has a major influence on the path of human life. Positive to negative experiences can be happen when going through times of falling in love. The process of creating artwork in a comic or cartoon style is shaped by the emotional conflicts brought on by love, and is inspired by the need to describe those feelings and retell moments from the past. The meaning behind those experiences of falling in love becomes the main concept, which is then expressed through relief print techniques using linoleum rubber as the medium. This final project is intended to make people feel a mix of emotions—joy, nostalgia, even sadness—as they recall their own moments of falling in love.

keywords : memorable experiences, love, falling in love, relief print, lino cut



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman pribadi yang memiliki kuat menjadi salah satu sumber inspirasi utama bagi seniman dalam mewujudkan karya seni mereka. Di antara berbagai pengalaman hidup yang terjadi, jatuh cinta merupakan pengalaman universal yang paling kompleks dan mendalam yang pernah dialami setiap manusia. Meskipun jatuh cinta telah banyak diteliti dari berbagai perspekti mulai dari psikologi, neurologi, sosiologi, hingga antropologi, pemahaman yang paling autentik tentang jatuh cinta seringkali diperoleh melalui pengalaman personal. Penulis menemukan bahwa pengalaman yang didominasi dengan perasaan cinta mampu memberikan pengalaman-pengalaman dengan kesan kuat yang mengubah cara pandang hidup. Sejak pengalaman mengesankan dalam jatuh cinta itu dilalui, penulis berhasil memperoleh makna hidup, perubahan dari segi fisik dan mental, motivasi, serta kekuatan yang mampu membawa penulis kuat hingga saat ini.

Bagi penulis, momen jatuh cinta menjadi pengalaman yang sangat berkesan dan bermakna dalam perjalanan hidup. Ketertarikan penulis terhadap momen jatuh cinta ini berawal dari pengalaman pribadi yang secara mendalam mempengaruhi cara pandang hidup. Momen yang paling membekas dalam ingatan dan menjadi pembelajaran indah tersebut adalah ketika penulis jatuh cinta dengan seseorang yang tidak pernah disangka sebelumnya. Pengalaman berkesan itu terjadi saat penulis bekerja dalam proyek pameran seni di sebuah galeri seni di Kota Bandung. Pada saat itulah penulis jatuh cinta dengan rekan kerjanya yang berusia satu tahun berbeda dengannya. Seperti pola umum fenomena cinta, saat pertama kali bertemu, perasaan cinta tidak langsung muncul. Namun seiring berjalannya waktu, penulis mulai menyadari bahwa perasaan jatuh cinta itu nyata yang ditandai dengan munculnya rasa ketertarikan yang tanpa henti, diikuti oleh rasa ingin tahu yang berlebihan terhadap sosok yang dicintainya.

Eksistensi cinta tersebut menghantarkan penulis merasakan kesenangan luar biasa yang mampu menciptakan semangat berapi-api, gairah, hingga perasaan senang yang terasa seperti sedang berada di atas awan yang empuk. Penulis menggunakan perasaan cinta ini sebagai motivasi untuk memperbaiki diri, baik dari segi perilaku, penampilan, maupun kemampuan dalam bekerja, dengan harapan agar keberadaannya semakin terlihat

serta membuahkan hasil yang diinginkan. Pertemuan yang dirasa takdir tersebut menghantarkan penulis untuk merasakan kebahagiaan yang memuncak, perasaan dag-dig-dug tanpa henti, serta lonjakan kekuatan yang membuat energi pada diri penuh dan siap untuk menjalani hari-hari yang sulit. Pengalaman jatuh cinta ini dilalui melalui momen-momen manis yang diisi dengan interaksi yang minim, namun penuh makna pada setiap pertemuan dengan orang yang dicintainya.

Akan tetapi, momen jatuh cinta yang dilalui penulis tidak selalu membuahkan hasil yang manis, melainkan adanya pengalaman yang memiliki kesan negatif yang juga mempengaruhi kehidupan penulis. Pengalaman tersebut tercipta karena adanya hal-hal yang merugikan penulis selama menjalani tujuan lain. Hal-hal negatif yang terjadi adalah penulis mengalami kesusahan konsentrasi dengan kegiatan lain, memikirkan sesuatu hal negatif secara berlebihan, adanya perasaan obsesif yang berlebih, hingga memberikan perhatian berlebih. Pengalaman manis dan pahit ini dilalui penulis dengan mengikuti perasaan daripada logika, sehingga pengalaman jatuh cinta yang dilalui penulis ini berakhir hanya cinta sepihak. Kesedihan hingga kekecewaan menyelimuti penulis selama masa cinta sepihak tersebut, namun dengan tanggapan lawan bicara yang sangat menghargai perasaan penulis dengan tulus membuat hal itu menjadi momen jatuh cinta yang memiliki kesan kuat. Pengalaman-pengalaman berkesan yang terjadi ketika jatuh cinta ini memberikan pembelajaran berupa menghargai perasaan sesama manusia, renungan negatif berlebih yang berdampak buruk bagi kehidupan, jerih payah yang dilalui ketika mengharapkan sesuatu, penerimaan terhadap hal-hal mengecewakan dan menyayangi diri sendiri untuk hal-hal yang baik.

Jatuh cinta terhubung dengan perasaan emosi yang kuat, emosi tersebut terhubung dengan rasa ketertarikan dan penilaian dari orang yang dicintainya. Jatuh cinta sering dihubungkan dengan pengalaman cinta romantis, yang dimana perasaan romantis itu terdapat rasa mengagumkan orang yang dicintainya. Rasa mengagumkan seseorang itu bisa berupa melihat orang yang dicintai adalah sosok yang sempurna dan bagaikan makhluk mimpi. Momen jatuh cinta ini menjadi momen pengalaman aneh sekaligus pengalaman yang menyenangkan bagi setiap orang. Momen jatuh cinta juga sering dijadikan sebagai sumber energi dalam hidup manusia. Perasaan orang yang sedang jatuh cinta membuat batin seseorang menjadi lebih kuat. Selain menambah sumber energi, jatuh

cinta juga dipahami sebagai momen memaknai kehidupan. Memaknai kehidupan tersebut bisa diartikan sebagai hal menyenangkan contohnya seperti mendapat semangat baru yang membara ataupun dilimpahi dengan ide-ide baru yang mendukung kehidupan.

Hidup manusia mengalami tiga fenomena cinta yaitu relasi cinta, jatuh hati, dan jatuh cinta (Gunawan, 2018:2). Fenomena ini menghantarkan seseorang memasuki momen jatuh cinta yang mendalam. Relasi cinta adalah relasi yang terdiri dari dua orang yang bersifat misteri dan memiliki rasa empati yang terjalin oleh dua orang di waktu yang bersamaan, relasi ini bisa berupa sebuah kontak fisik atau batin. Sebelum perasaan cinta itu muncul, setiap manusia melewati fase 'jatuh hati'. Jatuh hati merupakan rasa ketertarikan sementara yang dirasakan oleh satu pihak, fase ini menghantarkan seseorang untuk memulai perasaan cinta. Setelah fase tersebut terlewati dan menghasilkan sebuah perasaan ketertarikan yang tidak dapat hilang mulai adanya rasa ingin tahu siapa dirinya dan orang seperti apa dirinya, fase tersebut sudah beralih dengan fase 'jatuh cinta'.

Fenomena jatuh cinta tercipta karena adanya perasaan kuat yang didasari oleh keinginan untuk melekat pada orang yang dicintai. Perasaan kuat ini mampu membuat seseorang seakan terhipnotis oleh emosi yang mendalam, di mana orang yang dicintainya tampak sebagai pujaan hati yang ideal dan diimpikan. Dahsyatnya kekuatan cinta dapat mengubah seluruh dunia seseorang menjadi lebih bergairah, menciptakan momen-momen positif maupun negatif dalam pengalaman cinta. Hal inilah yang menjadikan momen jatuh cinta sebagai pengalaman mengesankan bagi penulis.

Eksistensi cinta dalam kehidupan yang biasa-biasa saja membawa penulis pada momen kebahagiaan yang membuat perasaan seolah berada di atas awan. Penulis juga mulai belajar memahami diri sendiri dan menjadi lebih peka terhadap perasaan orang lain ketika mengalami jatuh cinta. Cinta mampu membawa kehidupan yang monoton kembali menjadi berwarna dan indah. Kekuatan cinta mampu menciptakan sisi positif dan negatif dari seseorang, adapun pengorbanan, luka, harapan yang besar hingga motivasi yang tercipta karena eksistensi cinta tersebut. Momen tersebut juga terjadi dan pernah mengganggu keseharian penulis. Cinta antara manusia begitu rumit untuk dilalui, terdapat pengorbanan yang dapat menciptakan masa sulit saat menerima kesedihan atau kekecewaan. Meski demikian, banyak hal bermakna terjadi karena kehadiran perasaan cinta tersebut. Hal-hal yang terjadi dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada

bagaimana seseorang menghadapinya serta alasan yang melatarbelakangi cinta itu.

Berdasarkan momen tak terlupakan tersebut, penulis merasa terdorong untuk mewujudkan pengalaman mengesankan dari jatuh cinta menjadi ide dalam penciptaan karya seni grafis. Pengalaman yang menunjukkan sisi negatif dan positif pada manusia yang tercipta dari perasaan jatuh cinta menjadi hal yang sangat menarik bagi penulis untuk dieksplorasi. Kekuatan cinta yang hadir dalam setiap momen baik saat senang maupun sedih hingga terciptanya harapan besar yang dialami penulis ketika merasakan jatuh cinta, telah menyadarkan penulis bahwa cinta memiliki kekuatan yang begitu besar sehingga mampu mempengaruhi cara pandang dalam hidup. Kekuatan cinta tersebut dapat membuat seseorang menjadi pemeran utama dalam kehidupannya yang sebelumnya dirasa biasa-biasa saja, sekaligus menyadarkan seseorang untuk lebih menyayangi diri sendiri dan memberikan ilusi bahwa cinta merupakan sumber kekuatan bagi orang yang mengalaminya. Kompleksitas emosi dan transformasi diri yang terjadi akibat jatuh cinta inilah yang kemudian menjadi inspirasi untuk menciptakan karya seni yang mampu merepresentasikan pengalaman universal namun sangat personal tersebut.

Seperti yang dikutip filsuf seni Amerika “semua bentuk dalam seni, oleh karena itu, adalah bentuk abstrak, berbentuk dengan kemiripan, serta penampilan yang murni” (Langer. K, 50). Hal ini diartikan oleh Susanne K. Langer bahwa bentuk yang diartikan sebagai struktur rasional yang kompleks, dapat dimengerti atau sebuah bentuk yang mewakili perasaan manusia, contohnya seperti bentuk yang terlihat dan individual yang dihasilkan melalui interaksi warna, garis, permukaan, cahaya dan bayangan. Kutipan tersebut dijadikan sebagai landasan teoretis dalam Tugas Akhir ini, dimana penulis meyakini bahwa seni mampu mewakili perasaan manusia sekaligus menjadi tempat untuk mengekspresikan kejadian yang pernah terjadi pada masa lampau.

Fokus gagasan yang dipilih dalam karya Tugas Akhir ini adalah bagaimana momen-momen berharga dari pengalaman jatuh cinta dapat divisualisasikan dengan mengambil sudut pandang perempuan sebagai gagasan utama. Pemilihan perspektif perempuan ini dirasa relevan dan dekat untuk dibahas karena penulis sendiri adalah seorang perempuan yang pernah melewati berbagai fase dan dinamika dalam momen jatuh cinta, sehingga mampu memberikan interpretasi yang personal dan mendalam terhadap pengalaman tersebut melalui karya seni grafis.

B. Pertanyaan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang yang dijelaskan di atas, maka Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Pengalaman paling mengesankan apa saja bagi penulis saat mengalami momen jatuh cinta?
2. Apa saja pesan dibalik karya tentang pengalaman mengesankan dari jatuh cinta?
3. Bagaimana visualisasi momen jatuh cinta diterjemahkan ke dalam karya seni grafis?

C. Tujuan

Tujuan dari karya seni yang diciptakan sebagai berikut :

1. Tujuan
 1. menjelaskan pengalaman mengesankan bagi penulis ketika jatuh cinta.
 2. mendeskripsikan pengalaman yang dirasakan ketika jatuh cinta.
 3. mendeskripsikan visualisasi dari momen jatuh cinta pada karya seni grafis.

D. Manfaat

Manfaat dari karya seni yang diciptakan sebagai berikut :

1. Manfaat
 1. Berbagi pengalaman dan proses jatuh cinta dengan masyarakat umum.
 2. Memberi referensi kepada masyarakat dan pelaku seni tentang pengalaman jatuh cinta atau pengalaman yang membekas lainnya dapat dijadikan sebagai ide dalam karya seni.
 3. Bagi pribadi, yaitu menjadi sarana untuk menyampaikan gagasan dari pengalaman jatuh cinta yang membekas secara terstruktur.
 4. Bagi mahasiswa, yaitu menjadi bahan referensi dalam dunia pendidikan serta acuan dalam karya mahasiswa.

E. Makna Judul

Judul Tugas Akhir ini adalah “Pengalaman mengesankan Jatuh Cinta Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” untuk menghindari kesalahan pengertian mengenai judul dalam penulisan, maka dibawah ini akan dijelaskan mengenai kata-kata yang terdapat pada judul.

1. Pengalaman Mengesankan : Pengalaman berkesan adalah sebuah gagasan yang dihasilkan seseorang melalui peristiwa yang dialami. pengalaman tersebut tercipta karena adanya gagasan yang melekat pada hati membuat gagasan itu sulit dilupakan (Sucipto, Pengalaman Mengesankan, 2018).”
2. Jatuh Cinta : Jatuh cinta adalah perasaan yang muncul ketika seseorang mulai terpikat atau merasakan rasa sayang terhadap seseorang. Jatuh cinta berbeda dengan rasa suka, jatuh cinta terikat dengan emosi yang kuat dimana terdapat rasa keterikatan yang amat dengan orang yang dicintai.
3. Ide : “Ide merupakan konsep pemikiran yang akan diwujudkan menjadi karya (Edi Eskak, 2013:1)”
4. penciptaan : “Cipta/pen.cip.ta.an/ membekas menurut KBBI VI adalah sebuah proses, cara, perbuatan menciptakan (KBBI, Kemendikbud, 2016).”
5. Seni Grafis : “Salah satu media ekspresi seni rupa dua dimensional yang pengerjaannya biasanya di atas kertas melalui proses cetak mencetak serta dapat digandakan (Sigit Purnomo Adi, Cetak Tinggi dan Pengaplikasiannya, 2020:7).”

Berdasarkan penjabaran makna judul di atas, disimpulkan bahwa penulisan Tugas Akhir ini memiliki pengertian berupa menciptakan karya dua dimensional yang pengerjaannya di atas kertas melalui proses cetak yang digandakan dengan ide yang berasal dari pengalaman mengesankan yang memiliki gagasan kuat dan melekat pada hati, salah satunya jatuh cinta yang berasal dari emosi yang kuat, yang dimana adanya ketertarikan yang amat dengan orang yang dicintai.