

**OBJEK BENDA STUDIO SENI RUPA SEBAGAI
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

LAPORAN

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



oleh:

Naufal Imaduddin

NIM: 2013092021

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

OBJEK BENDA STUDIO SENI RUPA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



oleh :

Naufal Imaduddin

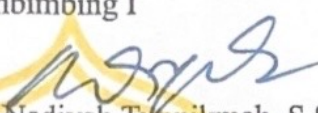
NIM 2013092021

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Murni
2025

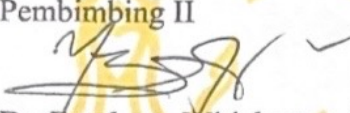
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni berjudul : **OBJEK BENDA STUDIO SENI RUPA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS** diajukan oleh Naufal Imaduddin, NIM: 2013092021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 15 Desember 2025

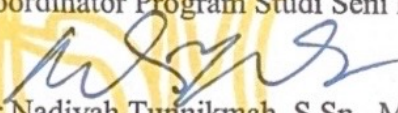
Pembimbing I


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

Pembimbing II

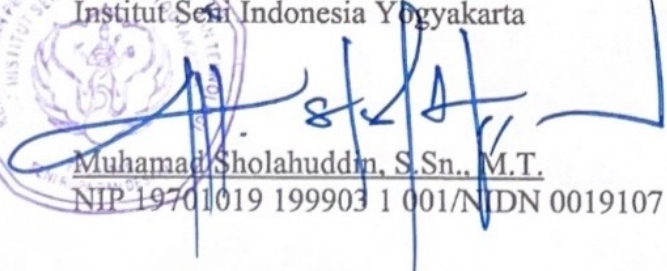

Dr. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730327 199903 1 001/NIDN 0027037301
Cognate/Penguji Ahli


Albertus Charles Andre Tanama, S.Sn., M.Sn.
NIP19820328 200604 1 001 / NIDN 0028038202
Koordinator Program Studi Seni Murni


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 19790412 200604 2 001/NIDN 0012047906
(Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 19860615 201212 1 002/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 0019107

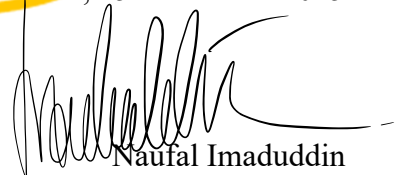
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Naufal Imaduddin
NIM : 2013092021
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini penulis menyatakan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **OBJEK BENDA STUDIO SENI RUPA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS** adalah sepenuhnya hasil pekerjaan penulis dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 25 November 2025



Naufal Imaduddin

NIM 2013092021

PERSEMBAHAN

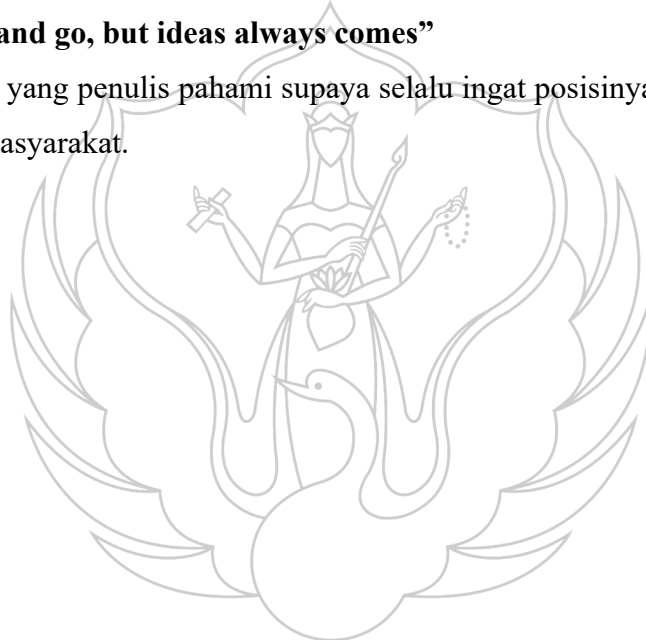
Bismillahirrahmanirrahim

Atas rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, serta dengan syafa'at Nabi Muhammad SAW. Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada diri sendiri, kedua orang tua, keluarga besar, serta rekan-rekan yang selalu memberikan support dan dukungan terhadap berbagai hal yang positif.

MOTTO

“People come and go, but ideas always comes”

Adalah kalimat yang penulis pahami supaya selalu ingat posisinya dan siapa dirinya di tengah sosial masyarakat.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta, berkat Rahmat dan Karunia-Nya Tugas Akhir Naufal Imaduddin yang berjudul **OBJEK BENDA STUDIO SENI RUPA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN SENI GRAFIS** telah selesai dengan waktu yang tepat. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana S1 Jurusan Seni Murni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama berproses dalam pendidikan S1 Seni Murni hingga Tugas Akhir terselesaikan berbagai pihak telah memberikan berbagai support seperti, membantu, mengkritik, membimbing hingga menyediakan berbagai fasilitas untuk penulis. Dari berbagai hal positif tersebut penulis secara personal ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

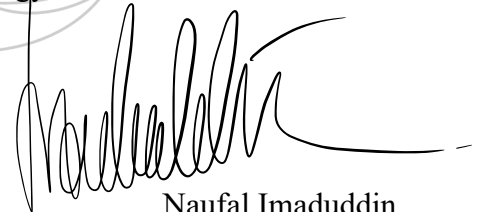
1. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A., selaku dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Bambang Witjaksono, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku penguji dalam Tugas Akhir ini.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D selaku dosen wali yang telah membantu dan melancarkan proses perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Satrio Hari Wicaksono , S.Sn., M.Sn., selaku ketua jurusan Seni Murni.
6. Dr. Irwandi, M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., MT, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Murni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membagikan dan mengajarkan ilmu yang bermanfaat untuk penulis.
9. Kedua orang tua, Bapak Solehudin dan Ibu Komaryati Diat Anggerawati, serta adik, Gholib Falihuddin yang selalu memberikan support terhadap penulis.

10. Kedua Eyang saya, Alm. Suyudi Mangunwiharjo, dan Surati Suyudi yang selalu memberikan dukungan dan selalu mendoakan.
11. Bapak Lulus Setio Whantono, S.Sn yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam membuat karya Tugas Akhir.
12. Studio Grafis Minggiran yang telah menyediakan ruang dan fasilitasnya kepada penulis saat membuat karya Tugas Akhir hingga selesai.
13. Kelompok Laku Collective yang selalu mensupport, mengkritik dan merangkul terutama pada proses berkesenian.
14. Bapak Rudi Mantofani, Bapak Zaenal Mustofa yang selalu memotivasi, mengarahkan dan membimbing dalam proses berkesenian.
15. Teman-teman Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2020 (Primata) yang menjadi pendukung dan mensupport penulis dalam berproses.

Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Dari hal tersebut kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga dari Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis ini dapat menjadi manfaat baik bagi penulis pribadi, institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 10 November 2025



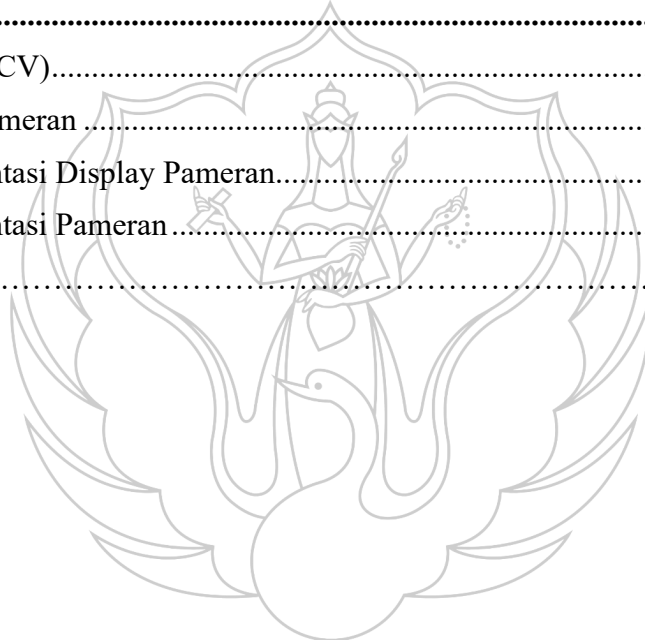
Naufal Imaduddin

NIM 2013092021

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>Abstract</i>	<i>xv</i>
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN PENCIPTAAN	4
C. TUJUAN DAN MANFAAT	4
TUJUAN:	4
MANFAAT:.....	5
D. MAKNA JUDUL.....	5
BAB II	8
KONSEP	8
A. KONSEP PENCIPTAAN	8
B. KONSEP PERWUJUDAN.....	20
BAB III.....	35
PROSES PERWUJUDAN.....	35
A. BAHAN.....	35
B. ALAT.....	39

C. TEKNIK	42
D. TAHAP PEMBENTUKAN.....	43
BAB IV	60
DESKRIPSI KARYA.....	60
BAB V.....	78
KESIMPULAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	81
WEBTOGRAFI.....	82
LAMPIRAN.....	84
A. Biodata (CV).....	84
B. Poster Pameran	87
C. Dokumentasi Display Pameran.....	88
D. Dokumentasi Pameran.....	89
E. Katalog.....	90

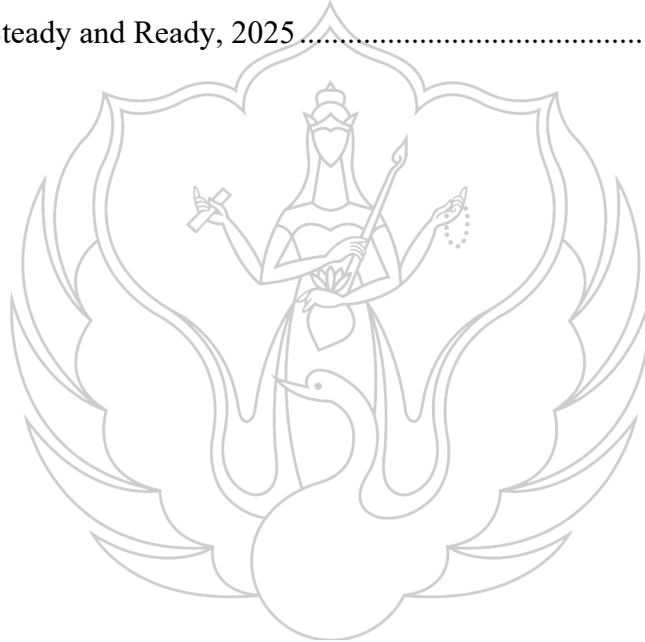


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 kuas dan lampu.....	1
Gambar 1. 2 Kain kanvas dan cat.....	2
Gambar 1. 3 Kegiatan Penulis Ketika di dalam Studio.....	2
Gambar 2. 1 Berbagai Macam Benda Studio Milik Penulis	11
Gambar 2. 2 Berbagai Macam Benda Studio Milik Penulis	11
Gambar 2. 3 “Harapan dan Keberkahannya”, 2025	13
Gambar 2. 4 “Hope and Fear Create a Balance”, 2025.....	14
Gambar 2. 5 “A Thing Can Touch My Brain”, 2025.....	15
Gambar 2. 6 Simbol figur orang yang menjadi ikon maestro Affandi.....	18
Gambar 2. 7 aktivitas penulis saat memasang kanvas dengan gun stapler	19
Gambar 2. 8 Simbol Api	26
Gambar 2. 9 Simbol cahaya	27
Gambar 2. 10 Simbol Tetumbuhan	28
Gambar 2. 11 Simbol Bintang.....	28
Gambar 2. 12 Simbol Spiral.....	29
Gambar 2. 13 Simbol Piramida.....	30
Gambar 2. 14 Simbol Belah Ketupat	30
Gambar 2. 15 Ade Darmawan – “Cover Up”	32
Gambar 2. 16 Karya Iwan Effendi.....	33
Gambar 2. 17 Karya Iwan Effendi	33
Gambar 2. 18 Karya Russell Young – “Marilyn Chanel Hollywood Rose”	34
Gambar 3. 1 Kertas Cream.....	35
Gambar 3. 2 Tinta Rubber (kiri) dan Fasde (Kanan)	36
Gambar 3. 4 Emulsi.....	37
Gambar 3. 5 Minyak Goreng	37
Gambar 3. 6 Kaporit.....	38
Gambar 3. 7 Pigmen Warna	38
Gambar 3. 8 Screen Sablon	39
Gambar 3. 9 Rakel.....	39

Gambar 3. 10 Meja Afdruk (Meja Penyinaran)	40
Gambar 3. 11 Cup	41
Gambar 3. 12 Water Jet.....	41
Gambar 3. 13 Hot Gun	42
Gambar 3. 14 Penjabaran Ide	44
Gambar 3. 15 Mewujudkan Desain.....	45
Gambar 3. 16 kertas yang Telah di Print.....	46
Gambar 3. 17 Cairan Emulsi yang Telah di Takar.....	47
Gambar 3. 18 Emulsi yang Telah di Tambahkan Katalis	47
Gambar 3. 19 Screen Exposure Calculator	48
Gambar 3. 20 Hasil Cetak dari Screen Exposure Calculator	49
Gambar 3. 21 Emulsi yang Telah di Campur Katalis	50
Gambar 3. 22 Screen yang Telah di Lumuri Emulsi.....	50
Gambar 3. 23 Proses Penyinaran	51
Gambar 3. 24 Penyemprotan sreen dengan Water Jet.....	52
Gambar 3. 25 Proses Detailing.....	52
Gambar 3. 26 Proses mengeringkan screen dengan Gun Heater	53
Gambar 3. 27 Proses menggesut atau mencetak	53
Gambar 3. 28 Hasil karya yang telah tercetak	54
Gambar 3. 29 Desain awal karya	55
Gambar 3. 30 Hasil karua yang telah selesai	55
Gambar 3. 31 Desain awal karya berjudul Character of Gun Stapler	56
Gambar 3. 32 Hasil cetak dari karya Character of Gun Stapler	56
Gambar 3. 33 karya Spirit of Thinking cetakan pertama	57
Gambar 3. 34 Karya Spirit of Thinking cetakan kedua	57
Gambar 3. 35 karya Enlightenment cetakan pertama	59
Gambar 3. 36 Karya hasil akhir dari karya Enlightenment.....	59
Gambar 4. 1 Character of Gun Stapler, 2025	61
Gambar 4. 2 Spirit of Thinking, 2025	62
Gambar 4. 3 Enlightenment, 2025	63
Gambar 4. 4 A Thing Can Touch My Brain, 2025	65

Gambar 4. 5 Gasoline, 2025.....	66
Gambar 4. 6 Journey of Contemplation, 2025	67
Gambar 4. 7 Benih Inspirasi, 2025.....	68
Gambar 4. 8 Absolute Law of Nature, 2025	69
Gambar 4. 9 Convert it, 2025.....	71
Gambar 4. 10 Hope and Fear Create Balace, 2025	72
Gambar 4. 11 Purpose Obsession, 2025.....	73
Gambar 4. 12 Survive in the Middle of Rapid Transformation, 2025	74
Gambar 4. 13 Sebuah Harapan dan Keberkahannya, 2025.....	75
Gambar 4. 14 Convidence, 2025.....	76
Gambar 4. 15 Steady and Ready, 2025	77



DAFTAR LAMPIRAN

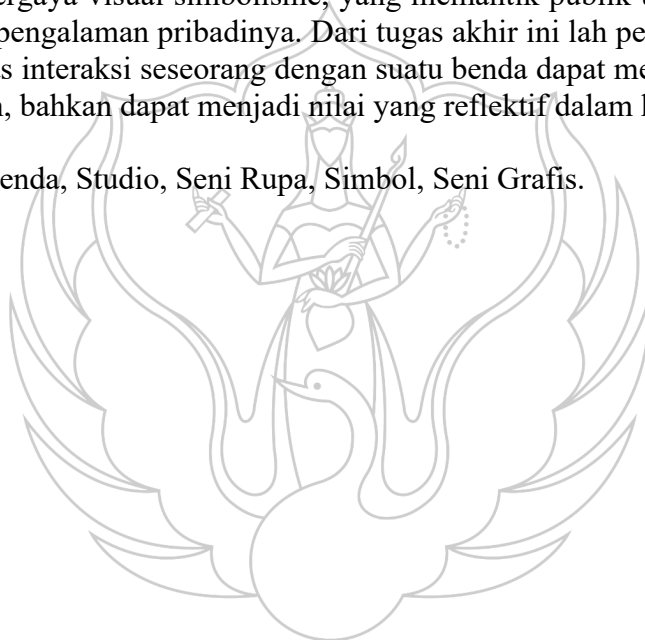
Foto Diri, Biodata, CV	84
Poster Pameran.....	87
Dokumentasi Display Pameran	88
Dokumentasi Pameran	89
Katalog Karya	90



ABSTRAK

Seniman, perupa, atau pekerja kreatif lainnya membutuhkan sebuah ruangan untuk menjalankan sebuah prosesnya. Ruangan ini disebut studio, dimana berbagai proses kreatif terjadi di dalamnya, dari bersantai hingga karya seni tercipta dengan indah terjadi di dalam ruangan ini. Tentunya di dalam ruang studio terdapat berbagai benda yang menjadi penunjang dalam proses kreatif bagi seniman menjadikan seniman memiliki interaksi yang intim dengan berbagai benda di sekitarnya, hingga seniman menemukan makna tersendiri dengan benda-benda di dalam studio nya. Mengangkat tentang berbagai objek benda studio seni rupa, penulis mencoba untuk menginteprekasikan benda-benda tersebut menjadi simbol visual yang dapat dimaknai secara terbuka oleh publik. Visual objek benda studio dalam tugas akhir ini divisualkan dalam seni grafis dengan teknik serigrafî (*silk screen print*) bergaya visual simbolisme, yang memantik publik untuk merangkai makna dengan pengalaman pribadinya. Dari tugas akhir ini lah penulis memahami bahwa intensitas interaksi seseorang dengan suatu benda dapat membentuk makna yang mendalam, bahkan dapat menjadi nilai yang reflektif dalam kehidupan.

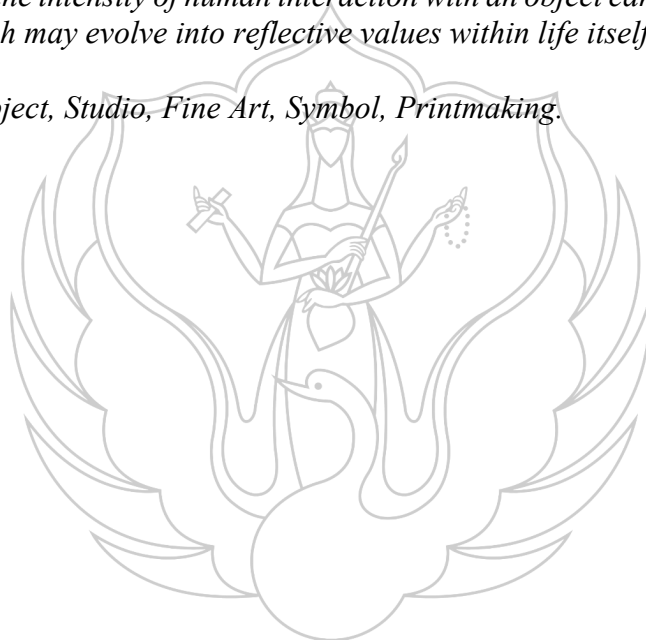
Kata Kunci: Benda, Studio, Seni Rupa, Simbol, Seni Grafis.



Abstract

An artist, visual creator, or any other creative worker requires a space to carry out their creative process. This space, known as a studio, is where various creative activities take place – ranging from contemplation and experimentation to the creation of artworks. Within the studio, there are numerous objects that support the artist's creative process. Through an intimate interaction between the artist and these surrounding objects, a personal relationship is formed that gives rise to unique meanings. In this Final Project, the author explores studio objects in the field of fine arts as the main source of artistic creation. These objects are interpreted into visual symbols that can be openly understood by the public. The artworks are realized by printmaking using the serigraphy technique (silk screen print) with visual symbolism style, inviting the audience to construct meaning through their own personal experiences. Through this process, the author concludes that the intensity of human interaction with an object can shape profound meanings, which may evolve into reflective values within life itself.

Key Words: *Object, Studio, Fine Art, Symbol, Printmaking.*



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seniman membutuhkan sebuah ruang yang dirasa dapat menjadi tempat penunjang proses, sering kali tempat ini disebut sebagai studio, ruang studio sendiri adalah ruang bekerja bagi seniman (<https://kbbi.web.id/studio>, diakses pada 8 Mei 2025). Hal ini termasuk seniman yang bergerak dalam bidang seni rupa atau biasa disebut perupa. Tidak dipungkiri lagi studio menjadi tempat lahirnya karya-karya visual yang artistik dari seniman tersebut, membuat perupa tidak bisa lepas dari ruangan ini, kehidupannya selalu melekat dengan ruang studio yang ditempatinya. Aktivitas dalam studio seni rupa melibatkan benda-benda untuk mendukung proses kreatif. Beberapa benda secara umum hampir sama di setiap studio seni rupa seperti lampu gambar, cat, kuas hingga kanvas.

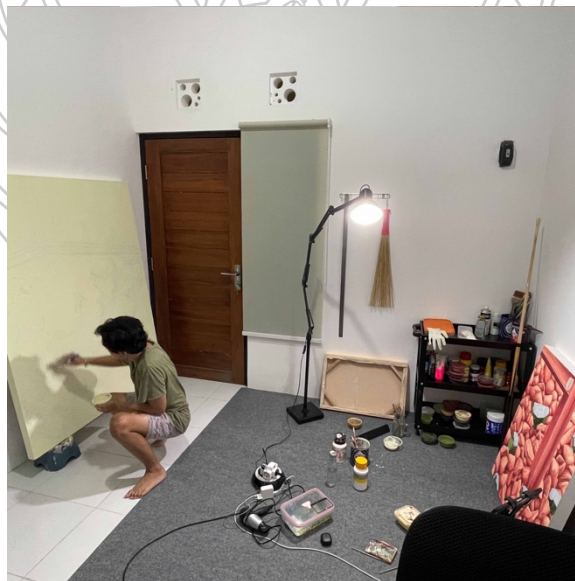


Gambar 1. 1 kuas dan lampu menjadi benda-benda yang umum berada dalam studio seni rupa.
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 1. 2 Kain kanvas dan cat juga benda yang umum berada di dalam studio seni rupa.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Di dalam ruangan inilah berbagai proses berkesenian terjadi, baik dalam bereksplorasi, merenung dan mengeksekusi gagasan hingga menjadi sebuah karya, semuanya terjadi. Membuat ruang ini mempunyai kesan yang mendalam bagi seniman karena pada prosesnya menciptakan berbagai momen di dalam studio, secara tidak sadar telah menjadi memori yang tidak terlupakan bagi seniman.



Gambar 1. 3 Kegiatan Penulis Ketika di dalam Studio
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Studio adalah tempat penulis banyak menghabiskan waktu di dalamnya. Penulis sangat betah berada di dalam studionya, walau ada beberapa tempat yang nyaman baginya, salah satunya adalah rumah kediaman simbah yang memiliki lingkungan asri dan sehat. Walau demikian studio tetap dirasa menjadi tempat yang

paling nyaman, karena menjadi tempat penulis bisa selalu berproses. Saat berada di dalam studio berbagai aktivitas bisa leluasa dilakukan, baik aktivitas tersebut berkaitan dengan berkesenian, seperti melukis, mendesain dan merancang ide, atau bahkan aktivitas yang tidak memiliki kaitannya sama sekali dengan berkesenian tetap dapat dilakukan. Walau terkadang hanya berdiam diri dan merenung saja, walau sesederhana aktivitas itu saat berada di dalam studio namun penulis bisa lebih mendalami dirinya sendiri, dan momen ini secara tidak langsung juga berpengaruh dalam proses berkeseniannya.

Dengan kompleksnya berkegiatan di dalam studio termasuk proses berkesenian, ada barang ataupun benda yang menjadi penyokong dan pembantu ketika penulis melakukan aktivitas berkesenian di dalam studio, menjadikan benda tersebut memiliki kesan tersendiri. Berbagai kesan dengan benda di dalam studio itu muncul beriringan dengan proses, akibatnya intensitas interaksi yang dilakukan oleh penulis dengan benda-benda tersebut. Beragam aktivitas berkarya di studio membuat penulis memiliki persepsi, rasa dan opini tersendiri pada berbagai benda yang ada di dalam studionya.

Terinspirasi dari aktivitas pribadi sebagai pelaku seni, yang berkarya sudah menjadi rutinitas dan kewajibannya, banyak benda-benda di dalam studio yang membentuk sebuah makna. Ketika penulis melihat benda-benda di studio, membangkitkan imajinasi penulis bahwa benda tersebut dapat berubah makna dan fungsinya, bukan lagi sebagai benda seperti kenyataannya, namun merupakan simbol lain yang berkaitan dengan kegelisahan penulis.

Penulis merasa benda-benda yang berada di studionya dapat memberikan energi positif tersendiri yang membantu dalam berproses untuk selalu konsisten dalam berkarya dan mengeksplorasi lebih jauh pada perjalanan berkeseniannya. Selain itu makna dari berbagai benda ini dapat dibawa ke dalam kehidupan yang lebih luas lagi. Hal ini tentu menarik, berawal dari inspirasinya dengan benda-benda yang mungkin sering kali tidak dihiraukan dan dianggap remeh, namun penulis dapat menemukan sebuah makna dan perspektif tersendiri di dalamnya yang dirasa dapat bermanfaat bagi publik.

Imajinasi penulis dalam mewujudkan benda-benda di studio dirasakan sangat penting dan terus menempel dalam ingatan penulis. Hal itu perlu untuk divisualisasikan, sehingga ingatan tersebut tidak hilang dan dapat diketahui oleh orang lain/penonton. Visualisasinya menggunakan teknik seni grafis, yaitu teknik *screen print* atau serigrafi.

Proses yang terjadi antara penulis dan benda-benda pada studionya seolah-olah memiliki kesinambungannya sendiri, benda-benda tersebut dirasa menjadi bagian yang menyokong dalam berkarya, menjadi salah satu faktor konsisten dalam berproses. Momen ini menjadi sebuah inspirasi untuk membawakan kesinambungannya dengan berbagai benda yang berada di dalam studionya ke dalam Tugas Akhir.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana benda studio menjadi sebuah inspirasi?
2. Bagaimana Inspirasi benda studio dikembangkan menjadi ide dalam penciptaan karya seni grafis?
3. Bagaimana ide mengenai benda studio diwujudkan dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Judul dan konsep pada tugas akhir ini tujuan utamanya ialah dapat memvisualisasikan hubungan penulis dengan benda-benda yang berada di dalam studio. Adapun tujuan dan manfaat lain yang ingin dicapai dalam karya tugas akhir ini, adalah sebagai berikut:

TUJUAN:

1. Memvisualisasikan makna dari berbagai benda studio menjadi visual yang simbolis dan ikonik.
2. Merefleksikan berbagai kegiatan di dalam studio agar dapat lebih menghargai sebuah proses.

MANFAAT:

1. Berbagi terhadap publik tentang kerja berkesenian yang unik.
2. Mengkomunikasikan sebuah makna pada berbagai benda yang berkaitan dalam berkesenian.
3. Menjadi karya yang memiliki dampak positif bagi publik ketika menikmatinya.

D. MAKNA JUDUL

Laporan Tugas Akhir berjudul *Objek Benda Studio Seni Rupa sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis* tentunya pada setiap kata dalam kalimat judul ini memiliki maknanya masing-masing. Penulis akan mengupas makna dalam setiap kata pada judul sebagai berikut:

1. Objek

Objek adalah suatu hal, perkara, atau seseorang yang menjadi pokok pembicaraan. Selain itu objek juga dapat berarti sebuah benda yang dijadikan sasaran untuk diteliti atau diperhatikan (<https://kbbi.web.id/objek.html>, diakses 25 Juli 2025) dari hal ini dapat disimpulkan bahwa makna kata objek ialah segala sesuatu yang menjadi pusat perhatian dan pengamatan tersendiri.

2. Benda

Benda adalah segala sesuatu yang berada pada alam semesta yang memiliki wujud dan kasat mata, beberapa contoh dari wujud benda adalah benda cair, benda padat dan benda mati (<https://kbbi.web.id/benda>, diakses pada 12 Maret 2025). Benda yang dimaksud pada Tugas Akhir ini adalah sebuah kata yang lebih mengacu pada benda padat atau mati yang berada di dalam studio, benda yang memiliki korelasi dalam berkesenian.

3. Studio

Studio memiliki arti akan sebuah ruangan tempat bekerja bagi seniman atau pekerja kreatif lainnya (<https://kbbi.web.id/studio>, diakses pada 12 Maret 2025). Studio yang dimaksud adalah ruang bagi seniman berkreasi, bereksplorasi dan berposes. Di dalam tugas akhir ini tipe studio yang dibawa lebih mengarah kepada studio lukis milik penulis, ruang personalnya untuk berkarya.

4. Seni Rupa

Seni rupa adalah sebuah hasil karya buatan manusia yang dapat diterima oleh indra pengelihatan, secara garis besar dibagi menjadi seni murni dan seni terapan (Bahari, 2014: 51). Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah sebuah cabang seni yang mengedepankan elemen visual dalam sebuah perwujudannya. Dalam judul tugas akhir ini yang dimaksud "Seni Rupa" adalah seni murni, sebuah bidang yang ditekuni oleh penulis.

5. Sebagai

Kata sebagai menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebuah untuk mengutarakan hal yang serupa, sama, semacam itu, kata sebagai juga dapat memiliki arti 'menjadi' (<https://www.kbbi.web.id/sebagai>, diakses pada 12 Maret 2025). Pada judul Tugas Akhir ini kata 'sebagai' dimaksudkan untuk menjadi kata sambung yang mewakilkan ungkapan ide atau gagasan yang diusung.

6. Inspirasi

Inspirasi adalah sesuatu yang bermakna akan sebuah 'ilham', ilham yang dimaksud adalah sebuah pikiran yang juga muncul dari dalam hati yang bersifat menggerakkan diri untuk menciptakan sesuatu yang mengarah pada karya, seperti karya seni, karya syair, karya tulis dan lain sebagainya (<https://kbbi.web.id/inspirasi>, diakses pada 23 Maret 2025) Di kesempatan ini, kata inspirasi mengacu pada rasa antusiasme penulis dalam benda-benda yang menunjang proses berkesenian di dalam studio.

7. Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penciptaan berasal dari kata 'cipta' yang memiliki arti sebuah kemampuan pikiran untuk mewujudkan sesuatu yang baru (<https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada 23 Maret 2025). Pada judul Tugas Akhir ini kata penciptaan mengacu kepada sebuah inspirasi di pikiran untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni.

8. Seni Grafis

Dikutip dari buku *Cap Jempol, Seni Cetak Grafis dari Nol* Seni grafis sendiri adalah salah satu media berkesenian dwimatra atau dua dimensi yang

diwujudkan dalam kertas atau material lain yang datar. Dalam prosesnya seni grafis sendiri memanfaatkan sebuah proses pencetakan dalam pembuatannya (Tanama, 2020: 62), fungsi dari proses pencetakan dalam seni grafis ini adalah agar dapat menghasilkan lebih dari satu edisi dengan visual yang sama.

Setelah mengetahui arti kata-perkata dari judul Tugas Akhir diusung maka dapat disimpulkan bahwa Judul *Benda Studio Sebagai Inspirasi Penciptaan Seni Grafis* dipilih karena penulis ingin mengabadikan dan memaknai lebih dalam akan berbagai benda yang berada di dalam studio.

