

**SIMBOL KEREMAJAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Fajar Putra Nugraha

NIM 2113157021

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

SIMBOL KEREMAJAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



Fajar Putra Nugraha
NIM 2113157021

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

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

SIMBOLKEREMAJAAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS, diajukan oleh Fajar Putra Nugraha NIM 2113157021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201). Telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18, Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 197904122006042001/NIDN 0012047906

Pembimbing II


M. Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn.
NIP 197306262001121001/NIDN 0026067306

Cognate/Anggota


Albertus Charles Andre Tanama., M.Sn.
NIP 1982032820060401/NIDN 0028038202

Koordinator Program Studi


Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A.
NIP 197904122006042001/NIDN 0012047906

Ketua Jurusan


Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn.
NIP 198606152012121002/NIDN 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahudin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas limpahan nikmat, pertolongan, dan perlindungan-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini. Setiap proses, tantangan, dan perjalanan panjang yang penulis lalui tidak lepas dari ridha serta bimbingan-Nya. Dengan segala kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan pertama-tama untuk diri sendiri sebagai wujud syukur, pembelajaran, dan penghargaan atas keteguhan hati dalam melalui suka dan duka selama masa perkuliahan. Dengan penuh cinta, penulis juga mempersembahkannya kepada kedua orang tua tercinta yang tak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa batas. Kepada Bapak/Ibu dosen ISI Yogyakarta yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu yang sangat berarti. Karya ini juga penulis tujukan kepada, sahabat-sahabat, dan teman-teman seperjuangan yang dengan tulus meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, serta memberikan semangat di setiap langkah. Akhirnya, karya ini penulis dedikasikan kepada khalayak umum, dengan harapan dapat memberikan manfaat, inspirasi, dan apresiasi tersendiri bagi siapa pun yang menikmatinya.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fajar Putra Nugraha
NIM : 2113157021
Program Studi : S-1 Seni Murni
Judul Karya Tugas Akhir : Simbol Keremajaan sebagai Ide Penciptaan Karya
Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir dan karya seni tugas akhir ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Karya tugas akhir ini bukan dari hasil plagiarisme ataupun hasil pencurian dari karya milik orang lain. Dalam proses pembuatan laporan dan karya, orang lain hanya terlibat dalam kepentingan material dan referensi pengetahuan. Walaupun segala kemungkinan lain yang pada hakikatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat tidak sesuai antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak mana pun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 18 Desember 2025

Saya yang menyatakan



Fajar Putra Nugraha

2113157021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan Tugas Akhir yang berjudul *Simbol Keremajaan sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan Karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar S-1 Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Laporan serta Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya berkat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati serta dengan rasa suka cita penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia selama proses pengerjaan.
2. Kedua orang tua penulis, Mba Nindy selaku kaka dan Athaya selaku adik Penulis yang selalu memberikan semangat dan doa.
3. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A, selaku Dosen Pembimbing I yang bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberikan masukan serta ilmu selama proses penulisan Tugas Akhir.
4. Bapak M. Rain Rosidi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu bersedia meluangkan waktu dan telah banyak memberi masukan serta ilmu yang diberikan selama proses penulisan Tugas Akhir.
5. Bapak, Albertus Charles Andre Tanana, M.Sn. selaku cognate yang telah memberikan kritik dan saran selama proses sidang Tugas Akhir.
6. Bapak Amir Hamzah, S.Sn., M.A., selaku dosen wali yang telah mendampingi dan membimbing selama proses perkuliahan.
7. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu.
8. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Seni murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu.

9. Bapak dan ibu Dosen pengampu Jurusan Seni Murni yang telah membantu.
10. Seluruh staf karyawan Jurusan Seni Murni yang telah membantu.
11. Warnol, Anjani, Sekar, anggota grup “REVISI” yang menemani penulis merevisi laporan TA.
12. Ardi, Aldhi, Rana, grup “KALA TIMUR”, yang senantiasa memberi semangat.
13. Jeki, Jole, Panji, lexi, Ipan, anggota grup *Black cobra*, yang selalu mengajak nongkrong ketika penulis dalam keadaan suntuk.
14. Dan seluruh sahabat, teman-teman dan anggota grup pertemanan penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang selalu kebersamai penulis dimasa perkuliahan.

Atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa, penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya, meskipun masih ada kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kemampuan dalam penulisan menjadi lebih baik. Semoga laporan penciptaan Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat serta pengaruh yang baik

Yogyakarta, 18 Desember 2025

Penulis

Fajar Putra Nugraha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Dan Manfaat	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
B. Konsep Perwujudan.....	9
BAB III PROSES PEMBENTUKAN	20
A. Bahan	20
B. Alat	26
C. Teknik	29
D. Tahapan Pembentukan.....	29
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	39
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karya grafis Irving Herrera, Sweet Baroque, screen printints, Screen Printing, 50x35 2022	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Karya grafis Irving Herrera, <i>Malu, Confabulation, Relief on MDF</i> , 112x76, 2018.....	17
Gambar 2.3 Konsep penyajian karya TA.....	1Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Lembar <i>linoleum</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 tinta cetak	20
Gambar 3.3 cat minyak	20
Gambar 3.4 media cetak.....	21
Gambar 3.5 alat tulis	21
Gambar 3.6 spidol marker.....	22
Gambar 3.7 Majalah bekas.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.8 koran bekas.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.9 sketsa yang dicetak.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.10 kertas karbon	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.11 pisau cukil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.12 rol karet	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.13 pisau palet.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.14 gunting.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.15 mesin <i>press</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.16 lem kertas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.17 sketsa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.18 pemindahan sketsa ke matriks.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.19 proses cukil.....	30
Gambar 3.20 proses rol tinta	31
Gambar 3.21 proses cetak	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.22 menggunting hasil cetakan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.23 menempel kolase	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.24 membuat ekspresi spontan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.25 dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Karya 1 Target.....	38
Gambar 4.2 Karya 2 Coffee Vibe	40
Gambar 4.3 Karya 3 Turn 21	42
Gambar 4.4 Karya 4 Chill the Music	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Karya 5 Cat Lover	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Karya 6 The Imaginer	48
Gambar 4.7 Karya 7 Go to the Beach	50
Gambar 4.8 Karya 8 Target.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Karya 9 Figur Remaja	Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Tugas Akhir berjudul “Simbol Keremajaan sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” ini menghadirkan eksplorasi visual mengenai energi, dinamika, serta pengalaman emosional masa remaja melalui media seni grafis. Penciptaan karya berangkat dari perjalanan personal penulis, terutama proses pemulihan psikologis setelah mengalami tekanan mental pada masa perkuliahan. Untuk menjaga keseimbangan emosional, penulis kemudian memilih pendekatan yang lebih positif dengan menghadirkan simbol-simbol keremajaan seperti musik, hewan peliharaan, aktivitas visual, imajinasi, hingga elemen-elemen reflektif.

Karya diwujudkan melalui teknik grafis sintesa yang menggabungkan *relief printing* (cetak tinggi) sebagai visual utama monokrom dengan teknik kolase sebagai elemen polikromatik yang memperkuat kesan ekspresif dan dinamis. Paduan kedua teknik tersebut menghasilkan komposisi yang menekankan karakter simbolik, gerak, dan suasana khas masa remaja. Melalui sembilan karya yang diciptakan, penulis berupaya merepresentasikan keremajaan sebagai fase penuh eksplorasi, energi kreatif, pencarian identitas, serta proses pendewasaan yang tidak terlepas dari pengalaman jatuh dan bangkit.

Kata kunci: *simbol, keremajaan, seni grafis, relief printing, kolase*



ABSTRACT

This Final Project, titled “Youth Symbols as an Idea for Graphic Art Creation,” presents a visual exploration of the energy, dynamics, and emotional experiences of adolescence through the medium of graphic art. The creation process is rooted in the author's personal journey, particularly the psychological recovery that followed a period of mental pressure during college. To maintain emotional well-being, the author shifted to a more positive thematic approach by visualizing youth-related symbols such as music, pets, visual activities, imagination, and reflective elements.

The artworks were created through a synthetic graphic technique that combines relief printing as the monochromatic primary visual with collage as the polychromatic component, enhancing expressive and dynamic qualities. This combination produces compositions that emphasize symbolic character, movement, and the atmosphere typically associated with youth. Through the nine artworks produced, the project aims to represent adolescence as a phase filled with exploration, creative energy, identity formation, and the process of growing up marked by both challenges and resilience.

Keywords: *symbol, youth, graphic art, relief printing, collage*

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Masa remaja merupakan fase penting dalam kehidupan manusia yang ditandai dengan berbagai gejolak emosional, perubahan identitas, serta semangat eksplorasi yang tinggi. Remaja sering menunjukkan keberanian untuk mengekspresikan diri, mengeksplorasi hal-hal baru, serta mengalami intensitas emosi yang mendalam. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menjadi dewasa, pada masa tersebut akan terjadi beberapa perubahan seperti fisik dan psikologis, perubahan fisik pada remaja yaitu seperti perubahan suara, tumbuhnya buah dada, tumbuhnya jakun, dan perubahan fungsi seksual lainnya, sedangkan perubahan psikologis pada masa remaja yaitu seperti aktualisasi diri dan juga pemikiran (Diananda, 2019). Pada tahap ini, ekspresi diri menjadi bentuk aktualisasi yang signifikan dan seni adalah salah satu medianya.

Penulis awalnya memiliki ketertarikan mendalam terhadap tema mengenai isu kesehatan mental remaja dalam proses berkarya, terutama karena pengalaman pribadi yang dialami penulis pada semester empat. Pada masa tersebut penulis mengalami tekanan internal dan eksternal yang cukup berat, seperti gangguan kecemasan, kelelahan berlebih, *overthinking*, gangguan tidur teratur, yang berdampak pada penurunan performa akademik, hingga gejala depresi. Penyebab hal-hal tersebut bisa terjadi baru penulis sadari pada semester lima, dimana saat itu penulis masih beradaptasi dalam lingkungan yang baru sebagaimana penulis merupakan orang perantau, atas hal tersebut penulis menjadi pribadi yang tertutup dengan orang baru berdampak pada kurang produktifnya penulis selama di perkuliahan. Walaupun pada semester tiga penulis sudah bergabung di kepanitiaan acara kampus dan mengikuti UKM kampus, penulis masih sulit untuk membuka diri kepada orang baru, yang kedua dari beberapa penyebab gangguan yang penulis alami adalah kurang terjalannya komunikasi yang baik terhadap orang terdekat penulis, sehingga membuat penulis menjadi semakin banyak berpikir tentang hal-hal yang

seharusnya tidak dipikirkan. Masih ada beberapa hal yang menjadi penyebab gangguan ini terjadi, tapi karena penulis sangat menjaga privasi pribadi dan orang-orang di sekitar penulis, penulis merasa cukup untuk memberikan beberapa jawaban dan *sharing* atas hal yang terjadi. Atas pengalaman tersebut kemudian dituangkan penulis ke dalam karya-karya bertema *mental health issues* sebagai bentuk refleksi sekaligus ekspresi atas kondisi emosional saat itu.

Namun, seiring proses berkarya, penulis menyadari bahwa terlalu mendalami tema kesehatan mental justru memperburuk kondisi psikologis penulis. Mengolah tema yang sensitif dan menyentuh trauma pribadi membuat penulis semakin mudah terpicu secara emosional, sehingga mempengaruhi konsentrasi, produktivitas, dan kehidupan sehari-hari. Pada masa tersebut proses berkarya tidak lagi menjadi ruang yang aman, tetapi justru sumber pemicu stres. Penulis kemudian menyadari pentingnya menjaga keseimbangan antara ekspresi seni dan kesehatan mental.

Ketika kondisi penulis mulai membaik pada semester enam, penulis memutuskan untuk mengubah pendekatan tema menjadi sesuatu yang lebih ringan, positif, dan menyenangkan, dengan ini dilakukan melalui pendekatan simbol-simbol keremajaan yang identik dengan keceriaan, eksplorasi, kreativitas, imajinasi, dan momen-momen menyenangkan masa remaja. Keputusan ini tidak menghapus pengalaman sebelumnya, tetapi menjadi langkah penyembuhan diri melalui seni.

Di lingkungan penulis, terutama yang dekat dengan komunitas remaja, terdapat banyak pengalaman yang berkaitan dengan simbol-simbol keremajaan, baik yang bersifat personal maupun sosial. Aktivitas khas remaja seperti mendengarkan musik, berinteraksi dengan hewan peliharaan, menjelajah ruang-ruang baru, hingga kebiasaan berekspresi bebas, merefleksikan semangat eksploratif dan gairah hidup yang kuat. Karya seni grafis yang berangkat dari pengamatan dan pengalaman tersebut dapat mengekspresikan semangat kebebasan, keberanian, kegembiraan, serta keresahan khas masa muda.

Ekspresi tentang pengalaman masa muda telah menjadi tema yang terus hadir dalam berbagai karya, baik dalam bentuk lukisan, fotografi, hingga seni

grafis. Seni grafis sebagai media ekspresi visual memiliki karakteristik unik yang memungkinkan penciptaan simbol-simbol visual yang dinamis dan ekspresif. Menurut Ocvirk dkk (2012), seni grafis adalah "suatu bentuk seni rupa dua dimensi yang diciptakan melalui teknik cetak, yang memberi peluang eksploratif baik dari sisi bentuk maupun tekstur visual." Hal ini menjadikan seni grafis sebagai media yang sangat cocok untuk mengeksplorasi tema tentang semangat keremajaan yang kaya akan dinamika, gerak, dan simbol.

Dengan demikian, penciptaan karya seni grafis bertema "simbol keremajaan" bukan hanya menjadi media ekspresi personal, namun juga menjadi dokumentasi visual tentang dinamika sosial dan psikologis yang hadir dalam masa muda. Penggunaan elemen simbolik dan teknik eksplorasi komposisi menjadi pendekatan artistik yang mampu menangkap energi keremajaan secara estetik dan komunikatif.

Melalui tugas akhir ini, penulis ingin mengangkat kembali semangat keremajaan dalam konteks pengalaman pribadi dan lingkungan sekitar. Diharapkan karya ini dapat menjadi arsip visual yang tidak hanya mengungkapkan energi kreatif remaja, tetapi juga menjadi arsip emosional dan kultural yang merekam nilai-nilai semangat, keberanian, dan kebebasan yang sering terlupakan dalam proses kedewasaan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penciptaan karya seni grafis ini adalah:

1. Bagaimana simbol keremajaan dijadikan ide dalam penciptaan seni grafis?
2. Bagaimana ide tentang keremajaan diwujudkan dalam karya seni grafis?
3. Bagaimana teknik, penggunaan alat, dan bahan yang diterapkan dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengekspresikan semangat keremajaan melalui karya seni grafis sebagai bentuk refleksi atas pengalaman pribadi dan pengamatan terhadap dinamika masa muda.
2. Mewujudkan karya seni grafis sintesa yang menggabungkan teknik cetak tinggi (*relief print*) dengan kolase dan tulisan tangan sebagai pendekatan visual yang bersifat personal, dinamis dan naratif.

Penciptaan karya ini diharap dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Menjadi bahan studi dan diskusi dalam perkuliahan seni rupa mengenai teknik dan simbol keremajaan.
2. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap semangat positif masa muda melalui media seni grafis.

D. MAKNA JUDUL

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam judul maka pada bagian ini judul diuraikan per kata dan diberi kesimpulan sebagai berikut:

- Simbol:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), simbol diartikan sebagai “tanda yang menyatakan sesuatu; lambang” yang digunakan untuk mewakili gagasan, konsep, atau makna tertentu secara tidak langsung. Simbol berfungsi sebagai media representasi yang memungkinkan suatu makna disampaikan melalui bentuk, gambar, atau objek yang telah disepakati secara sosial atau kultural. Dalam konteks seni, simbol memiliki peran penting karena dapat memuat lapisan makna yang lebih dalam daripada sekadar bentuk visualnya, sehingga memungkinkan seniman menyampaikan pesan emosional, filosofis, atau naratif secara lebih efektif.

- Keremajaan:

Secara bahasa, keremajaan berasal dari kata dasar *remaja* dengan imbuhan *ke-...-an* yang berarti keadaan atau sifat remaja.

Menurut KBBI, *keremajaan* adalah hal yang bersifat remaja; keadaan masih muda; masa muda.

Dalam kajian psikologi dan perkembangan, *keremajaan* sering diartikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan sosial.

- Ide:

KBBI mendefinisikan *ide* sebagai “gagasan, pikiran, atau rancangan” yang menjadi dasar dalam proses berpikir maupun tindakan kreatif. Ide merupakan inti dari proses penciptaan karena menjadi sumber awal munculnya konsep, imajinasi, dan eksplorasi visual dalam karya seni. Sebagai bentuk pemikiran abstrak, ide berfungsi sebagai landasan bagi seniman untuk mengembangkan tema, simbol, teknik,

serta arah estetika yang ingin dicapai. Dengan demikian, ide menjadi fondasi konseptual yang mengarahkan proses kreatif dari tahap perencanaan hingga terwujudnya sebuah karya seni.

- Seni grafis:

Menurut Stefanny, Suartini, dan Sutsisno (2025), seni grafis mencakup proses kreatif yang melibatkan pemindahan gambar dari suatu bidang ke media lain melalui teknik cetak seperti relief printing, intaglio, litografi, maupun cetak saring, yang masing-masing menawarkan karakter visual dan potensi eksplorasi yang berbeda. Ensiklopedia Britannica juga menegaskan bahwa *graphic art* merupakan bentuk ekspresi visual yang berfokus pada garis, bidang, dan citra yang dihasilkan melalui proses pencetakan maupun reproduksi visual lainnya, sehingga seni grafis tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga nilai estetika dan gagasan yang diusung seniman.

Berdasarkan penjelasan makna judul di atas, yang dimaksud dengan simbol remaja sebagai ide penciptaan seni grafis adalah upaya untuk membentuk gambaran atau konsep keremajaan yang dialami penulis maupun remaja di sekitar penulis melalui simbol-simbol.

