

FLASHBACK: MENINGAT KEMBALI SITUASI
LAMPAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

Sekar Lili Maya Prayoga

NIM 2113186021

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

***FLASHBACK: MENINGAT KEMBALI SITUASI
LAMPAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS***



**Sekar Lili Maya Prayoga
NIM 2113186021**

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:

**FLASHBACK: MENINGAT KEMBALI SITUASI LAMPAU SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Sekar Lili Maya Prayoga,
NIM 2113186021, 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 22 Desember
2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.
NIP 19820328 200604 1 001/NIDN 0028038202

Pembimbing II

Dr. Mytahul Munir, M.Hum.
NIP 197601042 009121 001/NIDN 0004017605

Dosen Penguji Ahli

Devvika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP 19910407 201903 2 024/NIDN 0007049106

Koordinator Program Studi

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

Ketua Jurusan

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 1970-01-19-19903 1 001/NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sekar Lili Maya Prayoga

NIM : 2113186021

Program Studi : S-1 Seni Murni

Judul Karya Tugas Akhir : *Flashback: Mengingat Kembali Situasi Lampau sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*

Menyatakan bahwa karya seni grafis dan karya tulis pada tugas akhir ini merupakan hasil dari proses kreatif penulis sendiri. Keseluruhan karya seni grafis ini bukan merupakan plagiarisme atau hasil dari mengambil karya milik orang lain.

Proses pengembangan ide penulis tidak menutup kemungkinan untuk menerima saran dan masukan dari dosen pembimbing, rekan mahasiswa, maupun pihak lain yang relevan. Saran dan masukan yang diterima merupakan arahan untuk memperkaya perspektif tanpa mengambil alih dalam proses penciptaan karya seni grafis ini.

Apabila kemudian hari ditemukan bukti bahwa karya tugas akhir ini mengandung unsur plagiarisme dan tidak sesuai fakta dalam pernyataan ini, penulis bersedia untuk bertanggung jawab dan diproses oleh tim Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Penulis yang menyatakan



Sekar Lili Maya Prayoga

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, proses penciptaan karya tugas akhir yang berjudul *Flashback: Mengingat Kembali Situasi Lampau sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis*, dapat diselesaikan sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan studi jenjang pendidikan Strata-1 Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

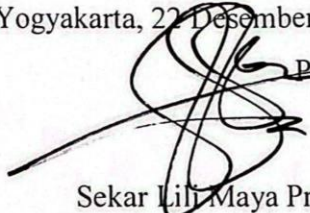
Tugas akhir ini terselesaikan dengan baik berkat dukungan, bantuan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa tulus dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala petunjuk dan kemudahan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Bapak Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang terhormat, atas bimbingan, dan masukan yang memperkaya proses penciptaan karya dan penulisan laporan tugas akhir.
3. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing II yang terhormat, atas arahan, dorongan, dan petunjuk praktis yang bermanfaat dalam proses pembuatan laporan tugas akhir.
4. Ibu Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli yang terhormat, atas ilmu yang diberikan pada masa sidang.
5. Bapak Setyo Priyo Nugroho, M.Sn., selaku Dosen Wali yang terhormat, atas bimbingan dan pendampingan selama proses perkuliahan.
6. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah membantu.
7. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn., yang terhormat, selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah membantu.
8. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., yang terhormat, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah membantu.

9. Bapak dan Ibu Dosen pengampu Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah membantu dan memberikan pengalaman selama masa studi.
10. Seluruh staf Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang sudah membantu.
11. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan dorongan tanpa henti.
12. Anjani, Warnol, Utha, Arum, Imuk, Theresia, Binta, dan teman-teman seperjuangan Mahasiswa Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta Angkatan 2021.
13. Dedek Ayudya, Fauzan, Udin, dan teman-teman pembina Pleton Inti SMP 1 Banguntapan, yang sudah memberikan pengalaman, semangat, dan dorongan tanpa henti.
14. Anak-anak didik penulis, pleton Arjuna, Yudhistira, dan Sadewa, yang selalu memberikan semangat.
15. Seluruh pihak yang memberikan kontribusi dalam terciptanya karya tugas akhir ini.

Karya tugas akhir ini merupakan hasil dari rangkaian pengalaman yang panjang. Atas kehendak Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Proses penciptaan karya yang terus dilakukan juga tidak luput dari kegagalan. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang konstruktif untuk dapat membantu memperbaiki dan mengembangkan karya maupun penulisan pada masa mendatang. Besar harapan penulis agar laporan tugas akhir ini dapat menjadi rekam jejak yang bermanfaat dan memberikan inspirasi bagi siapa pun.

Yogyakarta, 22 Desember 2025


Penulis
Sekar Lili Maya Prayoga

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv-v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii-ix
ABSTRAK	x-xi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat	2
D. Makna judul	3
BAB II	5
A. Konsep Penciptaan.....	5
B. Konsep Perwujudan	10
BAB III.....	17
A. Bahan.....	17
B. Alat.....	21
C. Teknik	26
D. Tahapan pembentukan	27
BAB IV	40
BAB V.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMAN	66
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Berkumpul bersama anak didik penulis.....	6
Gambar 2.2 Berkumpul bersama teman-teman penulis.....	6
Gambar 2.3 Lingkaran warna atau <i>color wheel</i> menunjukkan warna primer, sekunder, dan tersier	13
Gambar 2.4 Value warna menunjukkan tingkat kecerahan warna	13
Gambar 2.5 Kazuki Okuda, <i>Good Night</i> , 2021	14
Gambar 2.6 Kazuki Okuda, <i>Silkworm Princess</i> , 2024	14
Gambar 2.7 Ben Bauchau, <i>Entangled</i> , 2023	15
Gambar 2.8 Ben Bauchau, <i>ANCESTOR'S ASSEMBLY</i> , 2025.....	16
Gambar 2.9 Ben Bauchau, <i>Empty Prayers</i> , 2023	16
Gambar 3.1 Tinta offset warna cyan, magenta, kuning, dan hitam	17
Gambar 3.2 Kertas manila putih.....	18
Gambar 3.3 Pasta pengering.....	18
Gambar 3.4 Karet lino	19
Gambar 3.5 Thinner B	20
Gambar 3.6 Kain bekas	20
Gambar 3.7 Pisau cukil.....	21
Gambar 3.8 Spatula dan rol karet,	22
Gambar 3.9 Keramik	22
Gambar 3.10 Penggaris, <i>cutter</i> , gunting, pensil, dan bolpoin	23
Gambar 3.11 Plester kertas.....	24
Gambar 3.12 Kento.....	24
Gambar 3.13 Sendok dan gelas kaca	25
Gambar 3.14 Pembuatan sketsa pada klise.....	27
Gambar 3.15 Proses penebalan sketsa menggunakan bolpoin	28
Gambar 3.16 Proses pencukilan pertama	28
Gambar 3.17 Proses pencampuran warna menggunakan spatula.....	29

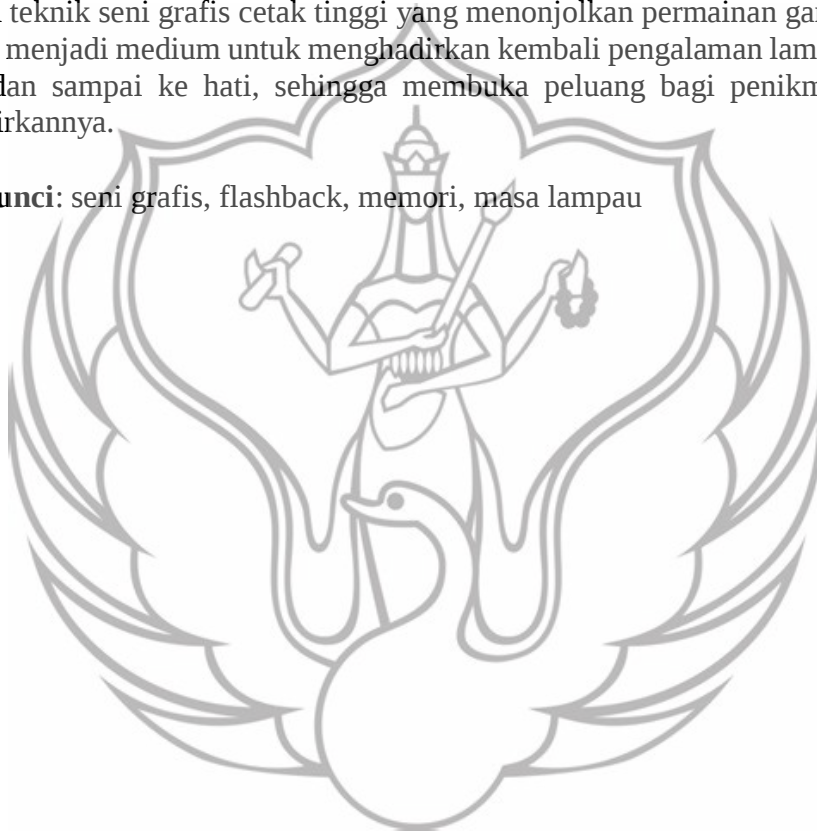
Gambar 3.18 Persiapan pemberian warna dengan cara mengambil tinta menggunakan rol karet	29
Gambar 3.19 Proses transfer tinta pada klise atau matriks.....	30
Gambar 3.20 Proses penyesuaian klise atau matriks pada kento	30
Gambar 3.21 Proses mencetak menggunakan punggung sendok dan gelas.....	31
Gambar 3.22 Proses mencetak dengan cara diinjak	31
Gambar 3.23 Hasil cetakan warna pertama	32
Gambar 3.24 Proses pencukilan warna selanjutnya	32
Gambar 3.25 Proses pemberian warna kedua dengan cara mengambil tinta menggunakan rol karet.....	33
Gambar 3.26 Hasil cetak warna kedua.....	33
Gambar 3.27 Hasil cetak warna ketiga.....	34
Gambar 3.28 Area yang dibatasi dengan plester kertas untuk mencetak warna selanjutnya.....	35
Gambar 3.29 Hasil cetak warna keempat.....	35
Gambar 3.30 Hasil cetak warna kelima.....	36
Gambar 3.31 Hasil cetak warna keenam	36
Gambar 3.32 Hasil cetak warna ketujuh.....	37
Gambar 3.33 Hasil cetak warna kedelapan	37
Gambar 3.34 Hasil cetak warna kesembilan	38
Gambar 3.35 Proses penulisan nomor edisi, teknik, judul, dan tahun pembuatan	38
Gambar 3.36 Finishing karya dengan pigura kayu,.....	39
Gambar 4.1 Sekar Lili M.P, <i>Arsip</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025	41
Gambar 4.2 Sekar Lili M.P, <i>SV Saat Hujan</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025.....	43
Gambar 4.3 Sekar Lili M.P, <i>Napak Tilas 1</i> , 69 cm x 59 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025.....	455
Gambar 4.4 Sekar Lili M.P, <i>Napak Tilas 2</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025.....	466

Gambar 4.5 Sekar Lili M.P, <i>Good Old Days 1</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi pertama dari tiga edisi, 2025	488
Gambar 4.6 Sekar Lili M.P, <i>Good Old Days 2</i> , 69 cm x 59 cm, linocut print pada kertas, edisi kedua dari tiga edisi, 2025	499
Gambar 4.7 Sekar Lili M.P, <i>Disunggi Bapak</i> , 69 cm x 59 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025.....	50
Gambar 4.8 Sekar Lili M.P, <i>Didulang Ibuk</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025.....	52
Gambar 4.9 Sekar Lili M.P, <i>Sandikala Simbah</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi kedua dari tiga edisi, 2025	533
Gambar 4.10 Sekar Lili M.P, <i>Setelah Hujan dengan Mbah Uti</i> , 69 cm x 59 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025	555
Gambar 4.11 Sekar Lili M.P, <i>Pasukan Terbaik</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi ketiga dari tiga edisi, 2025.....	566
Gambar 4.12 Sekar Lili M.P, <i>Lapangan Sore Hari</i> , 69 cm x 59 cm, linocut print pada kertas, edisi kedua dari tiga edisi, 2025	588
Gambar 4.13 Sekar Lili M.P, <i>Total</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi kedua dari tiga edisi, 2025	599
Gambar 4.14 Sekar Lili M.P, <i>Terbayar</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi kedua dari tiga edisi, 2025	60
Gambar 4.15 Sekar Lili M.P, <i>17.00 Mandala Krida 2025</i> , 59 cm x 69 cm, linocut print pada kertas, edisi kedua dari tiga edisi, 2025.....	61

ABSTRAK

Penciptaan karya ini menunjukkan bahwa pengalaman pribadi dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi dalam pembuatannya. Mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan memori dan ingatan, menjadi menarik dan tidak mubazir jika kemudian dijadikan ide dalam penciptaan karya seni grafis. Tema *flashback* diangkat sebagai landasan dalam proses penciptaan karya seni grafis ini. Menelusuri kembali berbagai situasi masa lampau yang meninggalkan kesan mendalam, menjadi upaya yang dilakukan untuk menyusun kembali momen-momen berharga tersebut. Setiap memori dihadirkan dalam wujud visual yang berupaya untuk mengilustrasikan atmosfer, detail, dan nuansa emosional yang melekat pada pengalaman tersebut. Melalui teknik seni grafis cetak tinggi yang menonjolkan permainan garis, karya yang tercipta menjadi medium untuk menghadirkan kembali pengalaman lampau yang lebih hidup dan sampai ke hati, sehingga membuka peluang bagi penikmat seni untuk menafsirkannya.

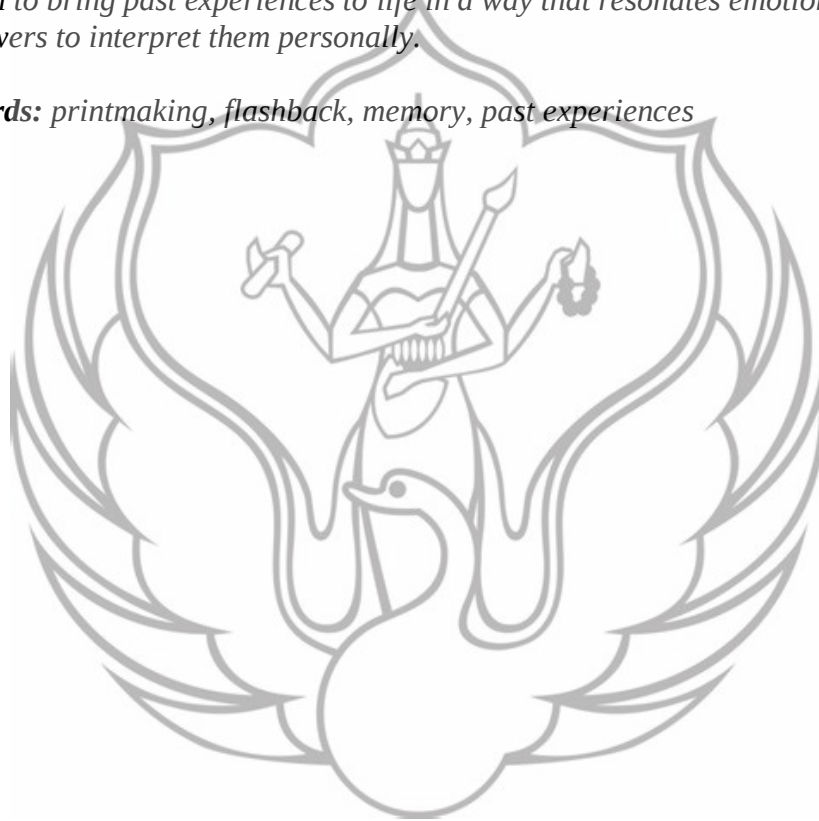
Kata kunci: seni grafis, flashback, memori, masa lampau



ABSTRACT

The creation of this artworks demonstrates that personal experiences can serve as a source of inspiration in its development. Experiences related to memory and recollection become meaningful and valuable when used as ideas for creating printmaking. The theme of flashback is adopted as the foundation in the process of producing this printmaking artworks. Revisiting various past situations that have left a strong impression serves as an effort to reconstruct those precious moments. Each memory is presented visually, aiming to illustrate the atmosphere, details, and emotional nuances inherent in the experience. Through the high-relief printmaking technique, which emphasizes the interplay of lines, the resulting works become a medium to bring past experiences to life in a way that resonates emotionally, allowing art viewers to interpret them personally.

Keywords: *printmaking, flashback, memory, past experiences*



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anugerah Tuhan untuk mengingat merupakan suatu keunikan sekaligus keanehan yang luar biasa. Memori dalam kehidupan sehari-hari memengaruhi penulis pada momen saat itu, atau saat waktu yang akan datang. Peristiwa-peristiwa lampau yang terekam, wajah teman-teman yang penulis kenali, bahkan percakapan akan sesuatu pada masa lampau, semua bercampur menjadi harmoni dalam memori penulis.

Tumbuh besar dan mengenyam pendidikan di Kota Yogyakarta, banyak orang yang penulis temui dengan kepribadian dan latar belakang yang berbeda-beda, dari sekolah dasar swasta Muhammadiyah yang lebih berfokus dalam pendidikan religius, menuju sekolah menengah negeri yang memiliki fokus yang lebih meluas dalam akademik, hingga kini melanjutkan bangku perkuliahan di ISI Yogyakarta. Latar belakang pendidikan yang beragam membuat penulis selalu belajar dalam sosialisasi dengan banyak orang, dari yang sebelumnya tidak tahu apa itu seni, hingga kini mendapatkan pengalaman berharga tentang seni. Pengalaman sebelum kuliah dan saat kuliah merupakan guru terbaik dalam kehidupan penulis. Lahir, tumbuh, dan dewasa dalam keluarga dan lingkungan akademik seni, memberi banyak pembelajaran dalam berkehidupan, membuat penulis sangat bersyukur atas bekal—mental—ilmu keterampilan yang tertanam dalam diri, dan akan tetap terus belajar. Lingkungan tempat penulis tinggal juga ikut andil dalam merakit memori.

Berawal dari keresahan penulis yang timbul dari pengalaman terjadinya *flashback* saat semakin dewasa, semakin kerap terjadi di waktu-waktu tertentu, mengubah suasana menjadi lebih kelam dan emosional. Memori penulis terputar secara tiba-tiba dan berlalu begitu saja, dan tidak jarang mengalami *flashback* karena adanya pemicu bahkan kecil dan sepele. Peristiwa ini terkadang muncul saat penulis berada dalam kondisi yang lelah dan terlalu larut dalam pikiran, membuat

hal-hal seolah terulang dan terjadi dua kali, memutar kembali memori berkesan saat itu dengan waktu yang sekejap. Peristiwa yang penulis alami seperti: saat hujan yang menimbulkan *petrichor* atau bau khas yang timbul ketika air hujan mengenai permukaan tanah, mengingatkan penulis saat masa kecil dahulu, juga berada di suatu tempat dalam waktu tertentu, atau sekadar mendengarkan musik yang membuat momennya menjadi bernilai karena kandungan lagu dan aransementnya yang berhubungan dengan masa lampau.

Berkuliah di ISI Yogyakarta, membuat penulis belajar mengenai beragam pendekatan visual dalam berkarya dan melihat pameran-pameran yang diikuti oleh teman-teman mahasiswa dan dosen, menjadikan penulis belajar bagaimana cara memvisualisasikan sebuah cerita yang menjadi latar belakang setiap karya dengan maksimal, sehingga makna pada setiap karya dapat tersampaikan. Penulis mencoba untuk mengungkapkan keresahan dari pengalaman yang sangat berkesan tersebut melalui visual penciptaan karya seni grafis.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan, terdapat tiga hal yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Maka dapat dirumuskan dalam rumusan masalah.

B. Rumusan Penciptaan

1. Pendekatan visual seperti apa yang digunakan dalam penciptaan karya ini?
2. Bagaimana memvisualkan pengalaman *flashback* dalam karya seni grafis?
3. Makna apa yang terkandung dalam karya yang dibuat?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan:

- a. Mewujudkan gambaran pengalaman *flashback* yang dialami oleh penulis dalam bentuk visual
- b. Menyampaikan suasana emosional berbeda yang dirasakan penulis pada setiap momen terjadinya *flashback*

- c. Mengenang momen-momen menyenangkan dan mengharukan yang berkesan lewat karya seni grafis

2. Manfaat:

- a. Memberikan rasa puas batin bagi penulis karena kenangan dan pengalaman yang berkesan lewat *flashback* berhasil tergambarkan dalam karya seni grafis
- b. Menjadikan karya seni grafis sebagai media nostalgia yang mampu memicu untuk mengingat kembali kenangan-kenangan yang telah lampau
- c. Memberikan gambaran akan pengalaman pribadi tentang terjadinya *flashback*

D. Makna judul

Penulis memilih judul *Flashback: Mengingat Kembali Situasi Lampau Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* untuk mendeskripsikan praktik penciptaan dalam karya seni grafis. Didapatkan makna pada setiap kata yang digunakan sebagai berikut :

Flashback : adalah kilas balik atau mengingat kembali peristiwa masa lalu. Menggambarkan kondisi tertentu di masa lalu (Nugraha, 2022: 98)

Mengingat : adalah perbuatan menyimpan hal-hal yang sudah pernah diketahui untuk pada suatu saat lain dikeluarkan dan digunakan kembali (Sarlito, 1982: 55)

Situasi : *si·tu·a·si/ n* 1 kedudukan (letak sesuatu, tempat, dan sebagainya); 2 keadaan. (KBBI, <https://kbbi.web.id/situasi>, diakses: 10 November 2024)

Lampau : *lam·pau/ a* 1 lalu; lewat. (KBBI, <https://kbbi.web.id/lampau>, diakses: 10 November 2024)

Penciptaan : *pen·cip·ta·an/ n* proses, cara, perbuatan menciptakan. (KBBI, <https://kbbi.web.id/penciptaan>, diakses: 10 November 2024)

Seni Grafis : merupakan karya seni rupa yang tercipta melalui prinsip juga prosedur cetak-mencetak yang mengacu pada acuan cetak atau klise atau matriks yang sudah disiapkan dan terancang (Tanama, 2020: 38)

Makna keseluruhan dari judul tugas akhir ini dapat disimpulkan bahwa fenomena *flashback* sangat menarik untuk diingat kembali guna dijadikan ide atau gagasan yang selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk karya seni grafis.

