

**FENOMENA *DUNNING-KRUGER EFFECT* PADA  
MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Fadhilah Kurnia Gusmiko**

**NIM 2213286021**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**FENOMENA *DUNNING-KRUGER EFFECT* PADA  
MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN  
KARYA SENI GRAFIS**



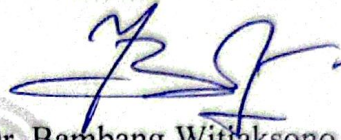
Tugas Akhir ini Diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Seni Murni

2026

Tugas Akhir berjudul:

**FENOMENA *DUNNING-KRUGER EFFECT* PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Fadhilah Kurnia Gusmiko NIM 2213286021, 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 8 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Dr. Bambang Witjaksono, M.Sn.

NUPTK 9659751652130102

Pembimbing II/Anggota



Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn.

NUPTK 7660760661130182

Cognate/Anggota



Dr. Nadiyah Tunukmah, S.Sn., M.A.

NUPTK 2744757658231132

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0551748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni



Dr. Nadiyah Tunukmah, S.Sn., M.A.

NUPTK 2744757658231132


## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhilah Kurnia Gusmiko  
NIM : 2213286021  
Program Studi : Seni Murni

Menyatakan bahwa penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul **“FENOMENA *DUNNING-KRUGER EFFECT* PADA MEDIA SOSIAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS”** merupakan sepenuhnya hasil karya sendiri. Laporan Tugas Akhir ditulis adalah hasil pikiran saya sendiri tanpa adanya campur tangan orang lain kecuali yang secara tertulis dijadikan referensi dalam laporan ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini penulis buat tanpa adanya paksaan.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Fadhilah Kurnia Gusmiko  
NIM 2213286021

## MOTTO



“Tumbuh dan Bernapas”

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena limpahan rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta doa dari orang tua, dosen, serta teman-teman.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Bambang Witjaksono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberi arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.
3. Bapak A.C. Andre Tanama, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang juga berperan memberi arahan, masukan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir.
4. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. selaku *cognate* sekaligus Koordinator Program Studi S-1 Seni Murni ISI Yogyakarta.
5. Seluruh dosen dan staff akademik yang telah memberikan ilmu, informasi, dan bantuan selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman seperjuangan yang dengan senang hati memberikan dukungan, bantuan selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL LUAR</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>ABSTRAK</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Rumusan Penciptaan</b> .....	3
<b>C. Tujuan dan Manfaat</b> .....	3
1. Tujuan.....	3
2. Manfaat.....	3
<b>D. Makna Judul</b> .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN REFERENSI KARYA</b> .....	5
<b>A. Tinjauan Pustaka</b> .....	5
<b>B. Referensi Karya</b> .....	7
<b>BAB III KONSEP PENCIPTAAN DAN KONSEP PERWUJUDAN</b> .....	10
<b>A. Konsep Penciptaan</b> .....	10
<b>B. Konsep Perwujudan</b> .....	15
<b>C. Konsep Penyajian</b> .....	18
<b>BAB IV PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	20
<b>A. Alat</b> .....	20
<b>B. Bahan</b> .....	27
<b>C. Teknik</b> .....	31
<b>D. Tahapan Pembentukan</b> .....	31
1. Tahap Persiapan.....	31
2. Tahap Perwujudan.....	35
3. Tahap Finalisasi.....	40
4. Tahap Dokumentasi.....	43
<b>BAB V TINJAUAN KARYA</b> .....	45

1. Karya 1: <i>Information Overload</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	45
2. Karya 2: <i>Drowning in the Shallow</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm.....	47
3. Karya 3: <i>Construction of Arrogance</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm.....	49
4. Karya 4: <i>Wrong Compass</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm..	51
5. Karya 5: <i>Endless Ascent</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm ....	53
6. Karya 6: <i>Noise Shadow</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	55
7. Karya 7: <i>False Experts</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	57
8. Karya 8: <i>Cherry Picking</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm....	59
9. Karya 9: <i>Echo Chamber</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm ....	61
10. Karya 10: <i>Blind Debate</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .	63
11. Karya 11: <i>Excessive</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	65
12. Karya 12: <i>Unverified Self</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm67	
13. Karya 13: <i>Skipped Process</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	69
14. Karya 14: <i>Vomiting Noise</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm..	71
15. Karya 15: <i>Residue</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm.....	73
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	75
<b>A. Kesimpulan</b> .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76
<b>LAMPIRAN</b> .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Li Hua, <i>Raging Tide I: Struggle</i> , 1947 .....	7
Gambar 2.2 Käthe Kollwitz, <i>Memorial Sheet of Karl Liebknecht (Gedenkblatt für Karl Liebknecht)</i> , 1919-1920 .....	8
Gambar 2.3 Käthe Kollwitz, <i>The Mothers (Die Mütter)</i> , 1921–22 ( <i>published</i> 1923) .....	8
Gambar 2.4 Taring Padi, Poster Hari Buruh .....	9
Gambar 3.1 Contoh <i>Dunning Kruger Effect</i> (1), 2026 .....	12
Gambar 3.2 Contoh <i>Dunning Kruger Effect</i> (2), 2026 .....	12
Gambar 3.3 Contoh <i>Dunning Kruger Effect</i> (3), 2025 .....	13
Gambar 4.1 Tablet.....	20
Gambar 4.2 Pensil dan Penghapus .....	20
Gambar 4.3 Penggaris .....	21
Gambar 4.4 Roll Karet .....	21
Gambar 4.5 Pisau Cukil .....	22
Gambar 4.6 Staples Tembak .....	22
Gambar 4.7 Spons .....	23
Gambar 4.8 Kuas.....	23
Gambar 4.9 Gunting .....	24
Gambar 4.10 Pemecah Mata Ayam .....	24
Gambar 4.11 Amplas .....	25
Gambar 4.12 <i>Doubletape</i> .....	25
Gambar 4.13 <i>Frame</i> Kayu Ukuran 135×75 cm .....	26
Gambar 4.14 Engsel .....	26
Gambar 4.15 Tinta Offset .....	27
Gambar 4.16 Kain Blacu Ukuran 150×60 cm.....	27
Gambar 4.17 MDF Ukuran 120×60 cm .....	28
Gambar 4.18 <i>Gesso</i> .....	29
Gambar 4.19 Cat Akrilik.....	29
Gambar 4.20 X Banner .....	30
Gambar 4.21 Mata Ayam.....	31

Gambar 4.22 Mata Ayam.....	32
Gambar 4.23 Pengecatan MDF .....	32
Gambar 4.24 Pemasangan Kanvas .....	33
Gambar 4.25 Proses Pemberian Gesso.....	33
Gambar 4.26 Proses Penghalusan Kanvas dengan Pemberian Gesso.....	34
Gambar 4.27 Kanvas yang Siap Digunakan Sebagai Media Cetak .....	34
Gambar 4.28 Sketsa di Atas MDF .....	35
Gambar 4.29 Proses Pencukilan.....	36
Gambar 4.30 Hasil Akhir Pencukilan pada MDF .....	36
Gambar 4.31 Proses Penintaan.....	37
Gambar 4.32 Proses Rol Tinta .....	38
Gambar 4.33 Proses Pencetakan (1).....	39
Gambar 4.34 Proses Pencetakan (2).....	39
Gambar 4.35 Hasil Cetak (1) .....	40
Gambar 4.36 Hasil Cetak (1) .....	40
Gambar 4.37 Pemasangan Eyelet.....	41
Gambar 4.38 Penulisan Identitas.....	41
Gambar 4.39 Rangka X Banner .....	42
Gambar 4.40 Hasil Karya yang Siap dipajang.....	43
Gambar 4.41 Proses Dokumentasi .....	44
Gambar 5.1 <i>Information Overload</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm	45
Gambar 5.2 <i>Drowning in the Shallow</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	47
Gambar 5.3 <i>Construction of Arrogance</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm.....	49
Gambar 5.4 <i>Wrong Compass</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm.....	51
Gambar 5.5 <i>Endless Ascent</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	53
Gambar 5.6 <i>Noise Shadow</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	55
Gambar 5.7 <i>False Experts</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	57
Gambar 5.8 <i>Cherry Picking</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm.....	59
Gambar 5.9 <i>Echo Chamber</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	61
Gambar 5.10 <i>Blind Debate</i> , Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm .....	63

Gambar 5.11 *Excessive*, Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm..... 65  
Gambar 5.12 *Unverified Self*, Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm ..... 67  
Gambar 5.13 *Skipped Process*, Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm..... 69  
Gambar 5.14 *Vomiting Noise*, Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm..... 71  
Gambar 5.15 *Residue*, Cetak Cukil Kayu pada Kanvas, 120×60 cm..... 73



## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi membuat akses pengetahuan menjadi semakin luas dan instan, namun kondisi tersebut juga memunculkan fenomena *Dunning-Kruger Effect*, yaitu bias kognitif yang menyebabkan seseorang memiliki rasa percaya diri berlebih terhadap kemampuan atau pengetahuannya sendiri. Fenomena tersebut banyak ditemukan dalam kehidupan sosial. Berangkat dari pengalaman pribadi dan pengamatan sosial, penulis memvisualisasikan fenomena tersebut ke dalam karya seni grafis cetak tinggi. Penciptaan karya ini bertujuan menghadirkan refleksi mengenai pentingnya kesadaran berpikir, kemampuan memahami keterbatasan diri, serta sikap kritis dalam menerima dan menyebarkan informasi di informasi saat ini.

**Kata kunci:** *Dunning-Kruger Effect*, metakognitif, seni grafis



## **ABSTRACT**

*The development of information technology has made access to knowledge increasingly widespread and instantaneous, but this has also given rise to the Dunning-Kruger Effect, a cognitive bias that causes individuals to overestimate their own abilities or knowledge. This phenomenon is frequently found in social life. Drawing on personal experience and social observations, the author visualizes this phenomenon in a relief printmaking. This work aims to reflect on the importance of conscious thinking, the ability to understand one's limitations, and a critical attitude in receiving and disseminating information in today's information age.*

**Keywords:** *Dunning-Kruger Effect, metacognition, printmaking*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penulis tumbuh pada era perkembangan teknologi informasi yang membuka akses terhadap pengetahuan menjadi semakin luas, terbuka, bahkan instan. Persebaran informasi yang dahulu sulit dijangkau, kini dapat dengan mudah bertebaran. Kondisi ini membawa manfaat besar, sekaligus tantangan baru berupa banjir informasi yang seringkali tanpa bantuan pemahaman memadai. Hal ini berpengaruh dalam proses belajar dan berbagi pengetahuan, khususnya bagi penulis. Sejak kecil, penulis memiliki ketertarikan terhadap cara kerja dunia sekitar. Hari ini pun, penulis sering tertarik untuk mencari tahu tentang informasi yang menurut penulis menarik untuk diulik, baik yang tersedia di dunia nyata, maupun saat berselancar di media sosial, yang merupakan pengalaman menarik yang menguras waktu. Sesampainya pada salah satu momen, penulis menemukan postingan dengan tiga kata yang terasa asing di kepala. Tiga kata itu adalah *Dunning-Kruger Effect*. Ketika membaca postingan tentang *Dunning-Kruger Effect* pada platform Twitter, muncul rasa tidak nyaman dan sedikit tersinggung saat melihat penjelasan singkat mengenai teori tersebut karena fenomena ini bisa terjadi dalam diri penulis. Fenomena ini bukan hanya pengalaman pribadi, tetapi menjadi pola sosial pada era ini sehingga layak menjadi objek penciptaan.

*Dunning-Kruger Effect* ini sangat penting untuk dikaji dan dikembangkan ke dalam penciptaan seni grafis, karena ini adalah fenomena persepsi yang menurut pengamatan penulis ternyata banyak bermunculan sehingga dirasa bahwa ini harus divisualkan dalam karya. Selain menganggap teori dan fenomena ini dapat divisualisasikan, teori ini pada akhirnya berpengaruh terhadap cara penulis dalam mengendalikan diri, bersosialisasi, dan mengembangkan rasa empati. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh David Dunning dan Justin Kruger pada tahun 1999 melalui sebuah artikel penelitian berjudul “*Unskilled and Unaware of it*”.

Penelitian tersebut berusaha membuktikan mengapa beberapa individu dengan kemampuan rendah cenderung merasa dirinya mampu, dan melebih-lebihkan kompetensinya, serta tidak jarang dilakukan sambil menjatuhkan individu

lainnya (Ehrlinger et al., 2008). Kruger & Dunning (1999: 2) mengatakan “kegagalan untuk menyadari bahwa seseorang telah berkinerja buruk malah akan membuat seseorang berasumsi bahwa ia telah berkinerja baik. Fenomena ini merupakan bentuk faktor lain seperti akses kelebihan informasi, dan *post-truth*, dimana emosi dan keyakinan pribadi ataupun kolektif kadang kala mengalahkan fakta. Kondisi ini turut memperkuat terjadinya kesalahan dalam menilai kemampuan.

Jika membawa fenomena ini kedalam aspek kehidupan bersosial, efek ini dapat ditemukan di berbagai aspek kehidupan dan bisa menimbulkan keresahan. Khususnya pada media sosial, banyak individu atau netizen yang merasa cukup memahami suatu isu hanya karena melihat potongan informasi atau opini singkat, lalu dengan percaya diri membagikan pandangan yang belum tentu akurat, yang akhirnya akan menarik diri, menonaktifkan komentar, atau bahkan mengunci profil mereka saat benturan realita memaksa mereka untuk sadar. Hal ini dapat berbahaya jika dilakukan secara masif yang dapat mempengaruhi sudut pandang suatu individu, bahkan komunitas terhadap sesuatu, dan lebih berbahaya dapat memunculkan hoax dan misinterpretasi yang muncul akibat rendahnya kemampuan, dalam hal ini kemampuan literasi (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2020). Kondisi ini menciptakan paradoks baru di era informasi, yaitu semakin mudah pengetahuan diakses, semakin besar pula peluang kesalahan dalam menilai kemampuan diri sendiri. Namun, fenomena tersebut tidak hanya terjadi pada orang lain, melainkan cermin refleksi bagi diri sendiri. Dalam proses berkomunikasi, berkarya maupun belajar, sering kali muncul rasa yakin dan percaya diri berlebih terhadap kemampuan dan pengetahuan pribadi, yang pada akhirnya disadari sebagai bentuk ketidaktahuan yang belum terungkap seiring bertambahnya kesadaran. Kesadaran, dalam hal ini menjadi titik refleksi penting bahwa manusia kerap terjebak antara keyakinan dan ketidaktahuan. Proses menyadari dan menerima keterbatasan tersebut menjadi bagian dari perjalanan memahami diri sendiri. Seperti yang dikatakan A.Y., Shin (2022: 2) “kita perlu menyadari apa yang tidak kita ketahui untuk belajar lebih banyak”.