

**LIRIK LAGU RANTAU (*SAMBAT OMAH*) KARYA
SILAMPUKAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



SKRIPSI

Oleh :

Shafira Permata Agsar

NIM 2113187021

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

**LIRIK LAGU RANTAU (*SAMBAT OMAH*) KARYA
SILAMPUKAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**



Diajukan oleh :

Shafira Permata Agsar

NIM 2113187021

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 Rupa Murni
2026

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul :

LIRIK LAGU RANTAU (SAMBAT OMAH) KARYA SILAMPUKAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Shafira Permata Agsar, NIM 2113187021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 902021), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



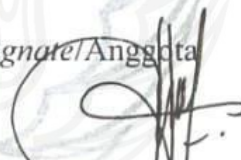
Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M.A.
NUPTK 2744757658231132

Pembimbing II/Anggota



Muhammad Rain Rosidi, S. Sn., M.Sn.
NUPTK 2744757658231132

Cognate/Anggota



Devy Ika Nurjannah, S. Sn., M. Sn.
NUPTK 2744757658231132

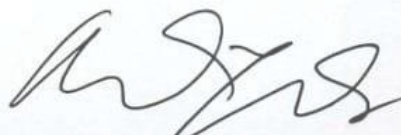
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Saiful Mujidin, S. Sn., M.T.
NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni



Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A.
NUPTK 2744757658231132

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafira Permata Agsar
NIM : 2113187021
Program Studi/Jurusan : Seni Murni
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul LIRIK LAGU RANTAU (*SAMBAT OMAH*) KARYA SILAMPUKAU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS ini adalah sepenuhnya hasil dari pengalaman dan pikiran saya sendiri. Serta tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan telah disertakan dalam Daftar Pustaka.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Shafira Permata Agsar

NIM. 2113187021

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang. Penulis mempersembahkan karya seni grafis ini untuk ayah (Alm), Ibu tercinta, dan seluruh saudagar yang telah mendukung serta mendorong untuk tetap terus berkarya. Segala bentuk dukungan dan pihak-pihak tersebut direalisasikan dengan terwujudnya Tugas Akhir ini sebagai bentuk terima kasih.



MOTTO

“Apapun yang dimimpikan, jangan pernah berhenti bermimpi. Jangan pernah takut akan masa depan yang amat sangat misterius itu. Jalani, yakini, dan percayai. Kita semua tidak berjalan sendirian.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan lancar. Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Lirik Lagu Rantau (*Sambat Omah*) Karya Silampukau Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” merupakan syarat ujian Tugas Akhir Penciptaan karya bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S-1), Program Studi Seni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih dengan penuh sukacita dan kasih sayang dari Allah SWT senantiasa mengiringi kita semuanya. Oleh Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A., selaku dosen pembimbing I sekaligus Koordinator Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas segala bimbingan karya dan arahannya.
2. Bapak Muhammad Rain Rosidi, S. Sn., M. Sn., selaku dosen pembimbing II atas masukan dan arahannya dalam menuliskan laporan ini.
3. Ibu Devy Ika Nurjanah, S. Sn., M. Sn., selaku penguji ahli sidang Tugas Akhir.
4. Bapak Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Muhamad Sholahuddin, S. Sn., M. T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Irwandi, S. Sn., M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Seni Rupa, khususnya Dosen Seni Murni dan semua staf atas semua ilmu yang bermanfaat bagi penulis dan penciptaan karya Tugas Akhir.

8. Untuk bapak Agus Salim Sugio (Alm), selaku ayah dari saya sendiri. Sudah kebersamai, dalam jiwa dan mempercayai saya dalam melanjutkan studi ke jenjang ini sampai akhir hayatnya. Terima kasih atas kebaikan dan ketulusan ayah selama hidup, ayah akan selalu berkesan dihati saya. Tugas Akhir ini terselesaikan juga atas dukungan dan semangat ayah sejak dulu, semoga bara api ini tak akan pernah padam sekalipun dihempas berulang kali. Cita-cita dan impian ayah juga sudah terjawab, kali ini ayah harus pulang dengan tenang. Sudah saatnya anak semata wayangmu ini melanjutkan harapanmu.
9. Teruntuk ibu Purnama Sari yang tercinta. Atas upaya dan perjuangan dalam membesarkan serta mendidik anaknya. Tanpa dukungan dari beliau saya juga tidak akan pernah bertahan sampai di titik ini. Ibu selalu menjadi satu-satunya orang yang paling berharga di dalam hidup. Saya mengucapkan terimakasih banyak atas cinta, do'a, dan perjuangan dalam mendidik juga membesarkan anak tunggalnya ini menjadi pribadi yang bermanfaat bagi orang lain.
10. Untuk sepupu kesayangan saya, Kepinn timun laut a.k.a Roffie Zahran Kanahaya atas antusias dan dukungan semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
11. Untuk seluruh keluarga dari ayah dan ibu, yang telah memberikan dukungan.
12. Untuk band Silampukau, dari karyanya yang sudah menemani perjalanan selama perkuliahan sampai menginspirasi dan menjadi acuan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
13. Dhani Rangga Nanda Martha selaku manusia unik yang tercinta sekaligus teman hidup seperjuangan sejak awal perkuliahan hingga kini, terima kasih banyak atas semua usaha dan dukungan dalam bentuk apapun. Do'a dan kasih sayang selalu menyertaimu.
14. Bintang Sri Rotua dan Azizah Permata Qalbu (si Duo Pisces Maut), Diva, Sekar, Enggar, Kirana, Celia, Sabina, tanpa dukungan moral dari kalian saya tidak akan pernah bertahan sejauh ini. Suka cita atas semua

perjuangan kita sudah dilalui, terima kasih sudah kebersamai saya, do'a dan cinta selalu mengiringi kalian.

15. Untuk anak-anak kontrakan Widoro (Warnol, Dzikril, Danyel), Raka Wanena, Roy (Hilmi Qobus), Aris, Dhito, Yudhistira, yang sudah kebersamai dan memberikan dukungan juga bantuannya, terima kasih atas antusiasnya.
16. Teman-teman Seni Murni Angkatan 2021 atas semua ilmu dan pengalaman yang sudah dijalani bersama.
17. Seluruh Civitas Akademik ISI Yogyakarta yang turut membantu dalam proses belajar ataupun mengajar di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
18. Untuk seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam bentuk apapun, dan tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Tugas Akhir yang dikerjakan ini bukanlah karya yang sempurna. Oleh Karena itu mohon kritik dan saran yang bersifat membangun agar penulis dapat membuat karya yang lebih baik lagi untuk kedepannya. Semoga Tugas Akhir ni memberikan banyak manfaat baik bagi penulis ataupun pembacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 5 Juni 2026

Shafira Permata Agsar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	2
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul.....	3
BAB II KONSEP.....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Perwujudan.....	15
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	32
A. Alat.....	32
B. Bahan.....	36
C. Teknik.....	40
D. Tahap Perwujudan.....	41
BAB IV TINJAUAN KARYA.....	48
A. Karya 1.....	48

B. Karya 2.....	50
C. Karya 3.....	51
D. Karya 4.....	53
E. Karya 5.....	55
F. Karya 6.....	57
G. Karya 7.....	59
H. Karya 8.....	60
I. Karya 9.....	61
J. Karya 10.....	62
K. Karya 11.....	63
L. Karya 12.....	65
M. Karya 13.....	67
N. Karya 14.....	68
O. Karya 15.....	70
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
DAFTAR LAMAN.....	77
LAMPIRAN.....	79
A. Foto Diri Mahasiswa.....	79
B. Curriculum Vitae.....	79
C. Poster Pameran.....	80
D. Situasi Pameran.....	81
E. Katalog.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beberapa palet warna yang akan digunakan untuk karya Tugas Akhir	19
Gambar 2.2 Cover Album Silampukau : Dosa, Kota, & Kenangan.....	27
Gambar 2.3 Cuplikan video klip dari Lagu Silampukau yang berjudul “Lagu Rantau” (<i>Sambat Omah</i>).....	27
Gambar 2.4 Salah satu cuplikan video klip yang ada di dalam lagu yang berjudul “Puan Kelana”.....	28
Gambar 2.5 Salah satu ilustrasi digital dari video klip Silampukau <i>Live in Surabaya</i>	28
Gambar 2.6 Karya Adi Sundoro, FAAAAFEIFS, media tinta di atas kertas, teknik <i>kitchen lithography</i>	30
Gambar 2.7 Karya Adi Sundoro pada tahun 2015.....	31
Gambar 2.8 Karya Adi Sundoro pada tahun 2018.....	31
Gambar 3.1 <i>Screen</i> sablon.....	32
Gambar 3.2 Rakel.....	32
Gambar 3.3 <i>Box</i> penyinaran.....	32
Gambar 3.4 Celemek atau apron.....	33
Gambar 3.5 Wadah kecil.....	33
Gambar 3.6 Pisau palet.....	33
Gambar 3.7 Meja sablon.....	34
Gambar 3.8 <i>Cutter</i>	34
Gambar 3.9 Spons.....	34
Gambar 3.10 Selang air.....	35
Gambar 3.11 Kompresor.....	35
Gambar 3.12 Laptop dan tablet.....	35
Gambar 3.13 <i>Printer</i>	36
Gambar 3.14 <i>Scrub</i> atau <i>squisher</i>	36

Gambar 3.15 Cat <i>rubber</i>	36
Gambar 3.16 Cat fasde.....	37
Gambar 3.17 Pigmen warna.....	37
Gambar 3.18 Afdruk (<i>Screen Emulsion</i>).....	37
Gambar 3.19 Emulsi fotosensitif (<i>Sensitizer</i>).....	38
Gambar 3.20 Kertas HVS.....	38
Gambar 3.21 Lakban.....	38
Gambar 3.22 Cairan M3.....	39
Gambar 3.23 Kaporit.....	39
Gambar 3.24 Sabun cair.....	39
Gambar 3.25 Air.....	40
Gambar 3.26 Minyak Tanah.....	40
Gambar 3.27 Proses menggambar sketsa desain menggunakan tablet.....	42
Gambar 3.28 Hasil <i>print</i> desain yang sudah dipecah warna menggunakan aplikasi perangkat lunak.....	43
Gambar 3.29 Proses mencampurkan cairan afdruk dengan <i>sensitizer</i>	43
Gambar 3.30 Proses mengoleskan dan meratakan cairan afdruk yang sudah dicampur dengan <i>sensitizer</i> ke <i>screen</i> sablon.....	43
Gambar 3.31 Proses menempelkan desain dan meratakan minyak tanah pada <i>screen emulsion</i>	44
Gambar 3.32 Proses penyinaran <i>screen</i> sablon.....	44
Gambar 3.33 Proses membersihkan <i>screen</i> sablon dan sisa afdruk.....	45
Gambar 3.34 Pemberian campuran cat dan pigmen pada <i>screen</i> sablon.....	45
Gambar 3.35 Proses mencetak desain yang sudah dipecah warna pada <i>screen</i> sablon.....	46
Gambar 3.36 Hasil cetakan dari teknik <i>silkscreen</i>	46
Gambar 3.37 Hasil cetakan dari teknik <i>silkscreen</i>	46

Gambar 4.1 Karya 1.....	48
Gambar 4.2 Karya 2.....	50
Gambar 4.3 Karya 3.....	51
Gambar 4.4 Karya 4.....	53
Gambar 4.5 Karya 5.....	55
Gambar 4.6 Karya 6.....	57
Gambar 4.7 Karya 7.....	59
Gambar 4.8 Karya 8.....	60
Gambar 4.9 Karya 9.....	61
Gambar 4.10 Karya 10.....	62
Gambar 4.11 Karya 11.....	63
Gambar 4.12 Karya 12.....	65
Gambar 4.13 Karya 13.....	67
Gambar 4.14 Karya 14.....	68
Gambar 4.15 Karya 15.....	70
Foto diri mahasiswa.....	79
Situasi Pameran.....	81

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir ini bertujuan memvisualisasikan pengalaman merantau dan resonansi emosional yang mendalam terhadap "Lagu Rantau (*Sambat Omah*)" karya Silampukau ke dalam medium seni grafis. Dalam karya Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh relevansi lirik lagu tersebut dengan dinamika kehidupan perantau di Yogyakarta, yang sarat dengan kegagalan harapan, himpitan ekonomi, dan kerinduan akan "rumah untuk pulang". Proses penciptaan menggunakan metode interpretasi lirik untuk mengidentifikasi simbol-simbol kunci (jam, tas, gedung-gedung, rumah, jalan, orang merantau) yang kemudian diwujudkan melalui teknik cetak saring (sablon). Pendekatan ikonografi digunakan untuk menyajikan narasi visual yang lugas dan emosional, didukung oleh palet warna melankolis dan penggunaan repetisi. Hasil dari karya ini berupa seri seni grafis yang berfungsi sebagai media refleksi identitas dan sarana komunikasi emosional, menegaskan bahwa merantau adalah pencarian diri yang kompleks, dan membuktikan potensi lirik lagu folk sebagai kerangka konseptual yang kaya dalam penciptaan karya seni rupa.

Kata kunci : Lirik lagu, Rantau, Seni Grafis

ABSTRACT

This final project aims to visualize the experience of migration and the deep emotional resonance of Silampukau's song "Lagu Rantau (Sambat Omah)" in the medium of printmaking. This final project is motivated by the relevance of the song's lyrics to the dynamics of migrant life in Yogyakarta, which is fraught with failed hopes, economic pressures, and a longing for a "home to return to". The creative process utilizes the method of lyric interpretation to identify key symbols (clock, bag, buildings, house, road, migrants) which are then realized through screen printing techniques. The iconographic approach is used to present a straightforward and emotional visual narrative, supported by a melancholic color palette and the use of repetition. The result of this work is a series of graphic art pieces that function as a medium for reflecting on identity and as a means of emotional communication, affirming that migration is a complex search for self, and demonstrating the potential of folk song lyrics as a rich conceptual framework for creating visual art.

Keywords: Song lyrics, Migration, Printmaking

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni rupa dan seni musik seringkali menunjukkan harmoni yang mendalam, di mana musik tidak hanya berfungsi sebagai latar suara tetapi juga sebagai inspirasi tematik yang mampu menggerakkan imajinasi visual. Pada situasi ini, musik berperan sebagai kerangka cerita yang dapat diubah menjadi bentuk visual. Hubungan ini dapat terlihat pada genre musik dengan lirik yang kuat, seperti folk, dimana kejujuran dalam narasi dan realitas emosional dari liriknya menjadi dasar yang kaya bagi para seniman visual. Melodi dan ritme dapat mempengaruhi komposisi, warna, dan garis, sedangkan lirik memberikan ide, simbol, dan alur cerita. Lagu bisa menjadi panduan visual holistik, menginspirasi penciptaan karya seni dengan menangkap kedalaman konsep dan suasana dari lagu tersebut, dan menghubungkan pengalaman mendengarkan ke dalam ekspresi visual.

Saat masa-masa remaja, ada banyak hal yang digemari oleh penulis, salah satunya adalah mendengarkan musik. Sedari kecil, almarhum ayah sering mengajak untuk mendengarkan musik-musik Iwan Fals, Ebiet. G. Ade, Chrisye, dan lagu-lagu dengan aliran genre folk-indie barat dan jazz lainnya. Melalui radio tape dan piringan kaset yang diputar setiap pagi, melodi dan nada yang melewati telinga tersebut membangkitkan minat dan semangat penulis dalam mendengarkan musik. Bermula dari kegemaran mendengarkan musik, muncul minat untuk mengekspresikan lagu dengan pengalaman pribadi melalui bentuk visual, khususnya terhadap genre folk-indie yang sejalan dengan warisan mendiang ayah. Musik tersebut cukup relevan dan makin sering didengar ketika memasuki fase merantau di Yogyakarta. Perasaan ini terwakili secara sempurna oleh "Lagu Rantau (*Sambat Omah*)" karya Silampukau. Lagu ini seolah menjadi latar suara yang autentik bagi sebuah kehidupan yang sedang jauh dari rumah. Liriknya yang sederhana mengenai harapan yang tidak

tercapai, perjuangan di kota yang keras, serta kerinduan mendalam akan “tempat untuk pulang” sangat terasa di tengah hiruk-pikuk Yogyakarta.

Titik balik kreatif penulis terjadi pada tahun 2021, saat melakukan perjalanan dari Bandung ke Yogyakarta untuk menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Dinamika kehidupan di "Kota Pelajar" membawa penulis pada realitas baru: perjuangan ekonomi, isu sosial, hingga pencarian identitas di tengah kawan-kawan seperantauan. Di momen inilah, album *Dosa, Kota & Kenangan* milik Silampukau, khususnya lagu "Lagu Rantau (Sambat Omah)", hadir sebagai representasi perasaan yang paling otentik. Meskipun liriknya berlatar Surabaya, esensi "sambatan" (keluhan) tentang harapan yang terbentur realitas keras kota terasa sangat relevan dengan atmosfer sosial di Yogyakarta. Proses merantau ini dapat berdampak dengan sangat signifikan pada identitas seseorang, terutama dalam hal penyesuaian diri dengan lingkungan baru dan pengembangan diri. Orang yang merantau seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti isu sosial, budaya, dan realitas yang memaksa mereka untuk beradaptasi dan menemukan cara baru untuk berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa merantau dapat menjadi proses pencarian identitas yang positif, asalkan mampu mengembangkan diri secara konstruktif. Proses ini tidak hanya melibatkan penyesuaian fisik, tetapi juga emosional dan sosial, di mana seseorang harus belajar mengenali dan menghargai perbedaan, serta membangun jaringan sosial yang baru. Lagu Rantau (*Sambat Omah*) menghubungkan para pencipta kaya dan pendengarnya baik itu secara emosional maupun sosial, termasuk penulis yang ikut mendengarkan karya band Silampukau tersebut.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka Proposal Tugas Akhir ini dirumuskan ke dalam beberapa poin. Diantaranya :

1. Bagaimana lirik "Lagu Rantau (*Sambat Omah*)" karya Silampukau diinterpretasikan dalam penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana ide dari interpretasi Lagu Rantau (*Sambat Omah*) karya Silampukau diwujudkan dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Dari rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan untuk tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menafsirkan dan memaknai lirik Lagu Rantau (*Sambat Omah*) karya Silampukau sebagai refleksi pengalaman merantau yang dituangkan ke dalam ekspresi visual seni grafis.
2. Menciptakan visualisasi seni grafis dari hasil interpretasi lirik Lagu Rantau (*Sambat Omah*) karya Silampukau dengan menggabungkan pengalaman pribadi.
3. Mengeksplorasi elemen-elemen visual seni grafis yang efektif dan relevan untuk menyampaikan tema kerinduan, identitas, dan pengalaman merantau.

Dari rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan untuk manfaat dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media untuk menyebarkan dan memperkenalkan makna lirik Lagu Rantau (*Sambat Omah*) karya Silampukau kepada khalayak melalui pendekatan visual.
2. Mengembangkan kemampuan teknis seni grafis dan memperdalam ekspresi personal melalui interpretasi dan penciptaan karya berbasis musik.
3. Sebagai kajian akademis yang menggabungkan bidang musik, lirik, dan visual seni grafis, sebagai referensi penciptaan karya interdisipliner.

D. Makna Judul

Judul yang diangkat dalam Proposal Tugas Akhir ini adalah “Lirik Lagu Rantau (*Sambat Omah*) Karya Silampukau Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Maka dari itu, untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam menafsirkan pada judul proposal perlu adanya pembatasan perihal makna dan arti kata yang termuat pada judul.

1. Lirik

Lirik lagu merupakan ekspresi seseorang tentang suatu hal yang sudah dilihat, didengar, maupun dialaminya. Seorang pencipta lagu melakukan

penulisan kalimat dan kata-kata dengan menggunakan semiotika atau sejenis karakter bahasa terhadap syair atau lirik lagu yang dibuatnya. Permainan bahasa maupun penyimpangan makna kata dan diperkuat dengan penggunaan melodi dan notasi lirik lagunya sehingga pendengar semakin terbawa dengan apa yang dipikirkan pengarangnya (Awe, 2003). Menurut KBBI sendiri, lirik adalah karya sastra berupa puisi yang berisi curahan perasaan pribadi, atau susunan kata sebuah nyanyian. Lirik lagu bertujuan untuk menyampaikan isi atau pesan dari penulis kepada pendengarnya. (<https://kbbi.web.id/lirik>, diakses pada 17 Oktober 2025 pukul 14:15 WIB).

Dari beberapa pengertian diatas, lirik merupakan sebuah reaksi simbolik dari manusia terhadap apa yang telah terjadi pada kehidupannya. Baik itu dari lingkungan, maupun apa yang sedang manusia itu rasakan, dan dipengaruhi oleh akal sehat dan rasionalitas seorang manusia.

2. Lagu

Menurut (Aldiansyah et al., 2019 dalam Fadhila, Aulia Zahra. 2020.) Definisi lagu adalah ragam suara yang berirama. Dalam definisi lain, lagu sendiri adalah wujud musik berupa suatu kerangka termasuk dari irama dan melodi yang tersusun dalam dinamika, harmoni, dan tempo. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lagu memiliki beberapa definisi, yang paling umum adalah ragam suara yang berirama (dalam bercakap, bernyanyi, membaca, dan sebagainya) atau nyanyian. (<https://kbbi.web.id/lagu>, diakses pada 29 September 2025 pukul 17:57 WIB).

3. *Sambat*

Menurut kamus bahasa Jawa Sutrisno, *sambat* itu memiliki arti mengeluh. Awal muncul kata *sambat* berasal dari bahasa Jawa yang artinya mengeluh. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *sambat* adalah kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan susah atau berkeluh kesah karena penderitaan, kesakitan, kekecewaan, dan sebagainya.

4. *Omah*

Dalam kamus bahasa Jawa-Indonesia, arti kata *omah* dalam bahasa Jawa ke Indonesia artinya adalah Rumah. *Omah* merupakan sebuah kata dari bahasa Jawa *Ngoko* Kasar, yaitu bahasa yang paling banyak digunakan di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur dan Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Rantau

Menurut (Marta, Suci. 2014:28), merantau memiliki arti berlayar atau mencari penghidupan di tanah rantau atau pergi ke negeri lain untuk mencari penghidupan, ilmu, dan sebagainya.

Menurut KBBI rantau merupakan; 1. Berlayar (mencari penghidupan) di sepanjang rantau (dari satu sungai ke sungai lain dan sebagainya); 2. Pergi ke pantai (pesisir); pergi ke negeri lain (untuk mencari penghidupan, ilmu, dan sebagainya). (<https://kbbi.web.id/rantau>, diakses pada 17 Oktober 2025 pukul 14:21 WIB).

6. Karya

Makna kata karya adalah hasil dari suatu usaha, upaya, perbuatan, atau ciptaan. Kata ini dapat merujuk pada berbagai macam hal, seperti hasil pekerjaan (tugas, pekerjaan), hasil ciptaan seni (lukisan, musik), atau hasil tulisan (karangan, karya sastra). (<https://kbbi.web.id/merantau>, diakses pada 17 Oktober 2025 pukul 14:22 WIB).

7. Silampukau

Menurut salah satu personil Silampukau (Eki) Arti Silampukau adalah kepodang, burung kuning keemasan yang indah dengan kicauan merdu."Mereka adalah biduan di alam raya. Orang-orang Melayu lampau memanggil burung itu Silampukau,". (<https://silampukau.com>, diakses pada 17 Oktober 2025 pukul 14:23 WIB).

8. Ide

Menurut Susanto (2011:187) ide adalah pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karya. Ide atau pokok isi merupakan suatu yang hendak diketengahkan. Ide atau pokok isi ini berasal dari berbagai sumber,

seperti pengalaman pribadi, pengalaman terhadap lingkungan sekitar, atau isu-isu sosial yang sedang terjadi.

9. Penciptaan

Penciptaan karya seni dipahami sebagai serangkaian proses kreatif yang terstruktur dan saling berkesinambungan. L.H. Chapman dalam Humar Sahman (1993: 119) menjelaskan bahwa proses tersebut berlangsung melalui tiga tahapan pokok, yakni dimulai dari penemuan gagasan awal (*inception of an idea*), dilanjutkan dengan proses pengembangan dan pematangan gagasan tersebut (*elaboration and refinement*), hingga pada akhirnya gagasan diwujudkan secara nyata ke dalam sebuah medium (*execution in a medium*).

Dalam Konteks yang lebih luas, penciptaan merujuk pada proses yang menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik itu dalam bentuk karya seni, ide, produk, atau inovasi. Penciptaan juga melibatkan kreativitas serta imajinasi, dan sering kali berhubungan dengan upaya untuk memenuhi kebutuhan atau mencari penyelesaian dalam sebuah masalah.

10. Seni Grafis

Menurut (Amy Zahrawaan, 2022:84), Seni grafis adalah salah satu cabang seni rupa yang mempunyai bentuk dasar dua dimensi dan dibuat dengan prinsip cetak menggunakan plat (matriks). Hal ini membuat karya seni grafis dapat dilipatgandakan (produksi massal). Media yang biasa digunakan untuk membuat plat cetakan diantaranya adalah, papan kayu, lembaran logam, lembaran karet linoleum, *silkscreen*, dan batu litografi. Teknik–teknik grafis biasanya diaplikasikan pada media kertas atau kain, namun tidak menutup kemungkinan untuk diaplikasikan pada media lain yang berbidang datar

Berdasarkan uraian makna judul di atas, judul karya tugas akhir penciptaan ini merupakan sebuah proses kreatif penciptaan karya seni rupa dua dimensi dengan menggunakan teknik cetak saring (Seni Grafis). Narasi lirik dan suasana emosional dalam “Lagu Rantau (*Sambat Omah*)” pada karya band Silampukau ini adalah sebuah bentuk referensi yang

diinterpretasikan. Penulis berupaya untuk menafsir esensi “*sambatan*” perantau tersebut, seperti isu sosial, rasa kerinduan akan rumah, dan perjuangan hidup yang menjadi representasi visual yang memiliki kesamaan konsep antara pengalaman auditif dan artistik

