

**DILEMA HIDUP  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh:

**Syaifudin**

**NIM 1212295021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**DILEMA HIDUP  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**Syaifudin  
NIM 1212295021**

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

2019

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Berjudul:

**DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS** diajukan oleh Syaifudin, NIM 1212295021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Andang Suprihadi P., M.S.  
NIP 19561210 198503 1 002

Pembimbing II

Nurriyah Sunnikmah, M.Sn., M.A.  
NIP 19790412 200604 2 001

Cognate Anggota

Drs. Syafruddin M. Hum.  
NIP 19540802 198103 1 004

Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn  
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des  
NIP 19590802 1988032 002



**Tugas akhir ini dipersembahkan untuk**

**Ibu yang selalu percaya segenap jiwa dan raga dengan kelemahanku  
dan Mending Bapa maafkan anakmu yang belum sempat memberikan  
yang terbaik selama Hayatmu di Dunia  
Tak lupa bagi Saudara Kandungku yang turut terbebani jiwa dan raga  
Semoga Engkau sekalian selalu dilimpahkan Kebaikan dan Keselamatan  
oleh ALLAH Subhanahu wa ta'ala**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga proses penulisan laporan tugas akhir dan penciptaan karya seni grafis ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang direncanakan. Tugas akhir penciptaan karya seni grafis yang berjudul “DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS” merupakan syarat kelulusan bagi mahasiswa S-1 Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Rupa Murni, Minat Utama Seni grafis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Adanya kekurangan dari segi gagasan dan teknis penulisan laporan tugas akhir dan penciptaan karya seni grafis, baik yang disengaja atau tidak, segenap hati penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Sehingga kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan, agar dapat memberikan pelajaran yang bermanfaat bagi penulis dalam penciptaan karya seni dan meniti karir ke depannya.

Proses yang dilakukan dalam penulisan laporan tugas akhir dan penciptaan karya seni grafis ini, tidak akan terwujud tanpa bantuan dan saran dari berbagai pihak. Hormat dan ucapan terima kasih yang mendalam disampaikan kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi P.,MS., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali yang telah banyak mendukung dan memberikan bantuan semangat, serta kritik dan saran selama proses penulisan laporan tugas akhir.
2. Nadiyah Tunnikmah, M.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak kritik dan saran selama proses penulisan laporan tugas akhir.
3. Drs. Syafruddin M.Hum., selaku Cognate yang telah membuka keran pengetahuan dan wawasan dalam proses penulisan laporan tugas akhir.
4. Yoga Budhi Wantoro S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Tim Penguji.
5. Para Dosen yang telah membagikan ilmunya selama masa studi di Fakultas Seni Rupa, Jurusan Seni Murni.
6. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Prof. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibu, Bapak, Kakak, Ayuk yang selalu mendukung baik moral maupun materi demi kelancaran selama menempuh perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Teman-teman yang telah membantu selama proses perkuliahan, penulisan laporan tugas akhir, penciptaan karya seni, proses pameran dan telah memberikan rasa kebersamaan baik di dalam maupun di luar kampus.
12. Teman angkatan Seni Grafis Serak 2012 yang selalu bersemangat mengebut tugas di waktu yang telah kita lalui.
13. Keluarga kos yang telah memberikan rasa kebersamaan dan menuangkan warna-warni cerita kehidupan di setiap pertemuan.

Demikian ucapan terimakasih ini disampaikan, mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan dan atas segala bentuk kesalahan yang disengaja ataupun tidak yang telah penulis lakukan. Semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 11 Juli 2019

Syaifudin  
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL -1.....	i
HALAMAN JUDUL -2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	5
C. Tujuan.....	5
D. Manfaat.....	5
E. Makna Judul .....	6
<b>BAB II KONSEP</b>	
A. Konsep Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan.....	11
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b>	
A. Bahan.....	19
B. Alat .....	21
C. Teknik.....	27
D. Tahapan Pembentukan .....	27
<b>BAB IV DESKRIPSI KARYA.....</b>	<b>31</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>54</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>
	vii

## DAFTAR GAMBAR

### GAMBAR ACUAN

<b>Gambar 1.</b> Karya Muhlis Lugis “Kehilangan Tanggung Jawab”.....	12
<b>Gambar 2.</b> <i>Video game</i> dengan sistem <i>FPS</i> .....	15

### BAHAN DAN ALAT

<b>Gambar 3.</b> Tinta cetak .....	18
<b>Gambar 4.</b> Papan MDF	
<b>Gambar 5.</b> Kertas <i>concorde</i> putih.....	19
<b>Gambar 6.</b> Pertalite	
<b>Gambar 7.</b> Pengering cat .....	20
<b>Gambar 8.</b> Pisau cukil	
<b>Gambar 9.</b> Rol tinta .....	21
<b>Gambar 10.</b> Pensil dan penghapus	
<b>Gambar 11.</b> Batu hijau	
<b>Gambar 12.</b> Kertas karton.....	22
<b>Gambar 13.</b> Spidol berbasis air	
<b>Gambar 14.</b> Amplas	
<b>Gambar 15.</b> Skrap .....	23
<b>Gambar 16.</b> Stik es krim	
<b>Gambar 17.</b> Kaca	
<b>Gambar 18.</b> Kain lap dan tisu .....	24
<b>Gambar 19.</b> Sendok	
<b>Gambar 20.</b> Penggaris	
<b>Gambar 21.</b> Perekat kertas dan <i>double tape</i> .....	25
<b>Gambar 22.</b> Binder dan gantungan baju	

### TAHAP PEMBENTUKAN

<b>Gambar 23.</b> Pemotongan MDF.....	26
<b>Gambar 24.</b> Pengamplasan MDF.....	27

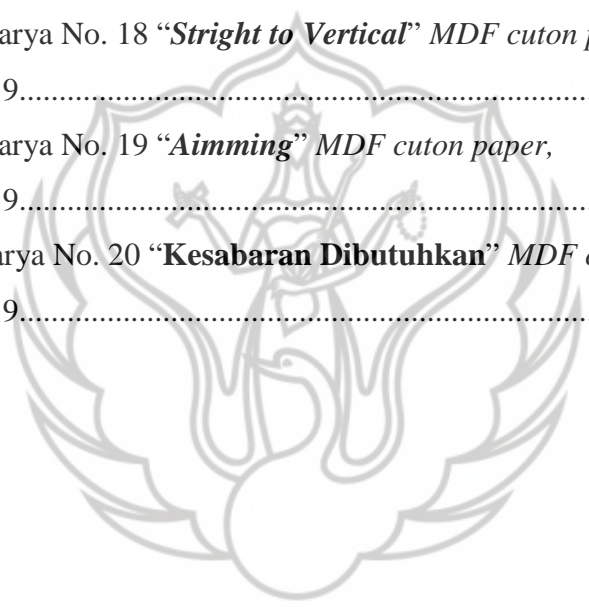


<b>Gambar 25.</b> Penggambaran sketsa	
<b>Gambar 26.</b> <i>Kento</i> .....	28
<b>Gambar 27.</b> Proses pencukilan MDF.....	31
<b>Gambar 28.</b> Pencetakan tahap tiga	
<b>Gambar 29.</b> Pencetakan tahap akhir	
<b>Gambar 30.</b> Karya siap display .....	32

## **GAMBAR KARYA**

<b>Gambar 18,</b> Karya No. 1 “ <i>Pray For Actions</i> ” MDF cuton paper, 40 x 55cm, 2018.....	33
<b>Gambar 19,</b> Karya No. 2 “ <i>Creation of Inspirations</i> ” MDF cuton paper, 73 x 41cm, 2017.....	35
<b>Gambar 20,</b> Karya No. 3 “ <i>Cheeeese</i> ” MDF cuton paper, 40 x 55cm, 2019.....	36
<b>Gambar 21,</b> Karya No. 4 “ <i>Between</i> ” MDF cuton paper, 55 x 40cm, 2018.....	37
<b>Gambar 22,</b> Karya No. 5 “ <i>Catch #1 - Almost</i> ” MDF cuton paper, 27 x 40cm, 2018.....	38
<b>Gambar 23,</b> Karya No. 6 “ <i>Catch #2 - Ohh, It’s Gone</i> ” MDF cuton paper, 27 x 40cm, 2018.....	39
<b>Gambar 24,</b> Karya No. 7 “ <i>Brightness Hands</i> ” MDF cuton paper, 40 x 73cm, 2019.....	40
<b>Gambar 25,</b> Karya No. 8 “ <i>Tertimbun Tiang</i> ” MDF cuton paper, 40 x 27cm, 2019.....	42
<b>Gambar 26,</b> Karya No. 9 “ <i>The Bright One</i> ” MDF cuton paper, 27 x 40cm, 2019.....	43
<b>Gambar 27,</b> Karya No. 10 “ <i>Broken</i> ” MDF cuton paper, 27 x 40cm, 2019.....	44
<b>Gambar 28,</b> Karya No. 11 “ <i>Divergent</i> ” MDF cuton paper, 27 x 40cm, 2019.....	45
<b>Gambar 29,</b> Karya No. 12 “ <b>Kunci</b> ” MDF cuton paper,	

27 x 40cm, 2019.....	46
<b>Gambar 30</b> , Karya No. 13 “ <b>Patah</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
27 x 40cm, 2019.....	47
<b>Gambar 31</b> , Karya No. 14 “ <b>Resist</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
73 x 41cm, 2019.....	48
<b>Gambar 32</b> , Karya No. 15 “ <b>Perebutan</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
30 x 41cm, 2019.....	49
<b>Gambar 33</b> , Karya No. 16 “ <b>Traped</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
27 x 40cm, 2019.....	51
<b>Gambar 34</b> , Karya No. 17 “ <b>Blooming</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
27 x 40cm, 2019.....	52
<b>Gambar 35</b> , Karya No. 18 “ <b>Stright to Vertical</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
27 x 40cm, 2019.....	53
<b>Gambar 36</b> , Karya No. 19 “ <b>Aimming</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
30 x 40cm, 2019.....	54
<b>Gambar 37</b> , Karya No. 20 “ <b>Kesabaran Dibutuhkan</b> ” <i>MDF cuton paper</i> ,	
40 x 30cm, 2019.....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

<i>CURRICULUM VITAE</i> .....	60
POSTER PAMERAN .....	62
FOTO PROSES DISPLAY KARYA .....	63
FOTO SUASANA PAMERAN .....	64
KATALOGUS .....	65



## ABSTRAK

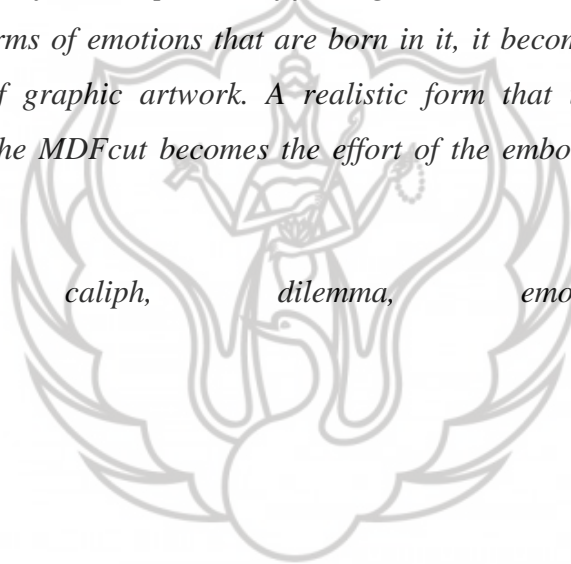
Manusia adalah makhluk hidup yang berproses dengan menggunakan kapasitas dan kemampuan akalnya untuk menunjukkan derajat yang sebaik-baiknya sebagai khalifah. Berbagai masalah yang menghadang dalam proses pemenuhan kualifikasi sebagai khalifah, menuntun dirinya untuk lebih kreatif agar mendapatkan nilai positif demi memudahkan jalan hidupnya. Sepertihalnya dilema yang terjadi dalam proses menambah kemampuan dalam bidang seni rupa yang penulis jalani. Larangan yang menyangkut moral ketuhanan dalam penggunaan objek bernyawa sebagai objek gambar, menjadi masalah yang memberikan keterpurukan dari eksistensi diri atas nilai yang diyakini. Akhirnya proses inkubasi dengan cara berfikir kritis digunakan sebagai jalan pencarian solusi terhadap dilema yang terjadi. Sehingga dari proses pencarian solusi dalam mengatasi dilema yang terjadi dan berbagai bentuk emosi yang terlahir di dalamnya, menjadi latar belakang dalam penciptaan karya seni grafis. Bentuk realistik yang dipadukan dengan teknik cukil MDF menjadi usaha perwujudan yang dilakukan.

Kata kunci : khalifah, dilema, emosi, solusi

## **ABSTRACT**

*Humans are living things that process by using their capacities and abilities to show the best degree as caliphs. The various problems that confronted the process of fulfilling qualifications as caliphs, led him to be more creative in order to get positive values in order to facilitate his way of life. Like the dilemma that occurs in the process of increasing the ability in the field of visual art that the writer goes through. The prohibition concerning divine morality in the use of living things as an object of drawing, becomes a problem that gives a deterioration of the existence of self from the values believed. Finally the incubation process with critical thinking is used as a way of finding solutions to the dilemmas. So, from the process of finding a solution to overcome the dilemma and various forms of emotions that are born in it, it becomes the background in the creation of graphic artwork. A realistic form that is combined with the techniques of the MDFcut becomes the effort of the embodiment that is carried out.*

*Keywords: caliph, dilemma, emotion, solution*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk hidup yang berproses dengan menggunakan kapasitas dan kemampuan akalinya untuk menunjukkan derajat yang sebaik-baiknya sebagai khalifah.

“Khalifah berarti wakil atau pengganti yang memegang kekuasaan dan mandat dari Allah . . . untuk mewujudkan kemakmuran di muka bumi. Kekuasaan yang diberikan itu bersifat kreatif yang memungkinkan manusia untuk mengolah dan mendayagunakan apa yang tersedia di bumi untuk kepentingan hidup dengan sebaik-baiknya”.<sup>1</sup>

Akan tetapi peran sebagai khalifah tidak membuat manusia secara mutlak dapat menggunakan kekuasaannya, karena Allah telah memberikan berbagai aturan dan larangan untuk membatasinya. Supaya mereka tidak melampaui batas dan malah menimbulkan kerusakan di muka bumi.

Untuk menjadi khalifah, berbagai cara dapat dilakukan untuk memenuhi kualifikasi yang dibutuhkan, asalkan perbuatan tersebut masih tetap berada pada ranah agama yang telah diajarkan dan diperintahkan. Pembatasan-pembatasan yang diberikan kepada manusia dalam perannya sebagai khalifah, memberikan kesempatan baginya untuk menggunakan akal dan daya kreatifnya dalam menemukan cara. Salah satu cara tersebut adalah dengan menuntut ilmu,

Menuntut ilmu adalah upaya manusia untuk mencari dan memperoleh pengetahuan, karena “pengetahuan–pengetahuannya memperbolehkan dia untuk berprestasi secara lebih baik dan untuk memperoleh kedudukan yang lebih tinggi, dan juga karena pengetahuan dalam dirinya sendiri merupakan suatu nilai.”<sup>2</sup> Sehingga ilmu dan pengetahuan yang didapatkan “menurut Merleau-Ponty akan menjadi suatu pengalaman yang memberikan perasaan, ingatan, hasrat dan gairah,”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>MuslimNurdin, dkk., *Moral Dan Kognisi Islam: Buku Teks Agama Islam untuk Perguruan Tinggi Umum* (Bandung: Alfabeta, 1993), p. 15

<sup>2</sup>Louis Leahy, *Manusia, Sebuah Misteri: Sintesa Filosofis Tentang Makhluk Paradoksial* (Jakarta: Gramedia, 1993), p. 71

<sup>3</sup>BambangSugiharto, *Untuk Apa Seni?* (Yogyakarta: Matahari, 2013)

Menuntut ilmu dalam hal ini penulis maknai sebagai proses untuk menambah pengetahuan dan kemampuan atau *skill* dalam bidang seni rupa. Ketertarikan akan bidang seni rupa bermula dari pendidikan dasar seni rupa yang didapat saat berada di bangku Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dua Batanghari. Berada di jurusan desain komunikasi visual saat itu, membuat penulis akrab dengan hal yang berhubungan dengan unsur-unsur desain yang terdapat di seni rupa. Ditambah beberapa guru yang merupakan alumni dari pendidikan seni di Yogyakarta, membuat Institut Seni Indonesia Yogyakarta terpilih sebagai destinasi untuk mengembangkan dan mewujudkan apa yang menjadi tujuan.

Selang waktu kurang lebih empat semester masa kuliah, dengan berbagai ilmu dan pengalaman dalam bidang seni, baik yang berifat teoretis hingga praktis, secara tidak langsung menjadikan penulis seorang yang dengan serius menggeluti dunia gambar. Keindahan anatomis dari figur makhluk hidup menjadi objek gambar yang penulis favoritkan. Hingga akhirnya hal tersebut mulai goyah, ketika diketahui apa yang penulis lakukan sebagai mahasiswa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, adalah sesuatu yang dapat memberikan masalah dalam hal ideologi kepercayaan.

Salah satu dari beberapa yang diketahui seperti yang telah dijelaskan dalam hadis Ibnu 'Abbas *radhiallahu'anhuma*, beliau berkata:

Aku mendengar *Rasulullah Shallallahu'alaihiWasallam* bersabda: Barangsiapa yang di dunia pernah menggambar gambar (bernyawa), ia akan dituntut untuk meniupkan ruh pada gambar tersebut dihari kiamat, dan ia tidak akan bisa melakukannya (HR. Bukhari dan Muslim).<sup>4</sup>

Perasaan takut membebani hati dan pikiran, hingga melahirkan keraguan-raguan yang menjadi dilema. Situasi tersebut membuat kemunduran dalam aktifitas perkuliahan dan berkesenian. Sehingga kurang lebih dua semester masa kuliah, membuat penulis mengalami krisis eksistensi akan nilai-nilai yang dimiliki.

Setelah dirasa terlalu lama berada dalam kondisi kemunduran, tumbuhlah perasaan gundah yang mendorong penulis untuk menemukan solusi. Kemudian solusi tersebut digunakan sebagai cara yang dirasa mampu memberikan nilai positif dalam mengatasi dilematika yang terjadi. Sehingga perenungan diri

---

<sup>4</sup><http://www.muslim.or.id>(diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, jam 22.38 WIB)

menjadi pilihan yang digunakan untuk menemukan solusi yang dibutuhkan. Proses perenungan diri menuntun penulis untuk kembali merangkum faktor-faktor yang memberikan permasalahan terhadap suatu proses yang sedang penulis jalani, yaitu menuntut ilmu. Akhirnya dengan berpikir kritis terhadap faktor yang menjadi dilematika tersebut, membawa penulis kepada sebuah konsep pemikiran yang dirasa mampu menjadi solusi yang dibutuhkan. Pengertian berfikir kritis adalah “suatu proses dimana seseorang atau individu dituntut untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi untuk membuat sebuah penilaian atau keputusan berdasarkan kemampuan, menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman.”<sup>5</sup>

Adapun bentuk dari konsep pemikiran tersebut yaitu, bahwa dengan menjadi ahli dibidang seni rupa khususnya dalam aktifitas menggambar, bukanlah sesuatu yang menjadikannya kesombongan, atau bermaksud menyekutukan Allah, tetapi mencari jalan berkah melaluinya. Sebagai contoh konkretnya seperti peristiwa perjuangan Sunan Kalijaga atau Raden Said dalam menyebarkan agama Islam. Beliau menggunakan jalur kesenian seperti halnya lagu dan wayang sebagai media dakwahnya.

Selain itu sebuah hadis dari Ibnu 'Abbas *radhiallahu'anhuma* yang memberikan alternatif jalan dalam menanggulangi perihal hukum penggambaran makhluk bernyawa, yaitu: “Jika kamu mesti mengerjakannya, maka buatlah (gambar) pohon-pohon dan apa-apa yang tidak bernyawa (roh).” (H.R. Muslim).<sup>6</sup> Sehingga dari konsep pemikiran dan petunjuk yang didapatkan, membuat penulis merasakan kembali akan nilai positif yang terdapat dari proses menuntut ilmu di bidang seni rupa. Salah satu bentuk nilai positif yang penulis dapatkan adalah sebuah rangsangan dalam menciptakan karya seni grafis yang penulis gunakan sebagai usaha pemenuhan tugas akhir penciptaan karya seni.

Bercermin dari permasalahan yang penulis alami, sudah sewajarnya dalam proses pemenuhan kualifikasi sebagai khalifah, manusia menemukan berbagai rintangan yang menghadang. Kemudian dari rintangan tersebut menuntun manusia untuk menggunakan daya kreatifnya dalam pencarian jalan keluar.

---

<sup>5</sup><https://www.gurupendidikan.co.id/berpikir-kritis/> (diakses pada tanggal 24 Juli 2019, jam 22.19 WIB)

<sup>6</sup><https://muslim.or.id/26684-hukum-menggambar-makhlukbernyawa.html> (diakses pada 24 Juli 2019, jam 21.30 WIB)



Sehingga dari proses mengatasi permasalahan tersebut, manusia akan memperoleh nilai positif yang menjadi petunjuk untuk menuntun dan memudahkan jalan hidupnya dalam mendapatkan apa yang menjadi impiannya.

Permasalahan dari pengalaman hidup yang penulis alami, khususnya dalam memperoleh solusi untuk mengatasi dilema atas keterbatasan tindakan dalam menggambar dan menciptakan karya seni menggunakan objek makhluk bernyawa, menjadi sesuatu yang memberikan daya tarik sebagai objek pembahasan untuk tugas akhir penciptaan karya seni. Kemudian pendidikan yang telah diperoleh selama menuntut ilmu di fakultas seni rupa, jurusan seni murni, minat utama seni grafis, diharapkan dapat menjadi stimulus dalam menciptakan karya seni grafis yang memiliki nilai artistik namun sejalan dengan faktor-faktor yang menjadi pembahasan. Seperti halnya pengertian karya seni menurut Sudarmadji:

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya sebuah karya seni adalah pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena seseorang akan mengamati suatu obyek maka akan ada stimulus (ransangan). Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna obyek secara pribadi sesuatu dengan pengalamannya. Biasanya obyek adalah benda atau hal yang menimbulkan kelahiran karya seni.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup>Sudarmadji, *Dasar-dasar Kritik Seni Rup*, (Jakarta: Dinas Musium Sejarah, 1979), p. 30

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan pembahasan di latar belakang, maka dapat dirumuskan untuk tugas akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana dilema hidup yang diangkat sebagai ide penciptaan.
2. Bagaimana visualisasi ide dalam karya seni grafis.
3. Bagaimana karya disajikan.

## **C. Tujuan**

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dimengerti dan dipahami dari karya tulis ini, yaitu;

1. Mendapatkan solusi untuk mengatasi dilema yang berhubungan dengan batasan terhadap penggambaran objek bernyawa.
2. Mengetahui bagaimana proses penciptaan karya seni grafis yang dilakukan oleh penulis.
3. Memvisualkan gagasan yang berkaitan dengan seni rupa terhadap dilema hidup.

## **D. Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penulis dan pembaca, yaitu;

1. Sebagai sarana penyadaran diri penulis dari masalah yang dirasakan.
2. Sebagai tahapan iluminasi dalam proses kreatif dari tahap inkubasi, pengumpulan data, penulisan, hingga terciptanya karya seni.
3. Memberikan dan menambah informasi mengenai referensi yang digunakan untuk penelitian dan penciptaan karya tulis selanjutnya.
4. Memberikan dan menambah informasi mengenai bagaimana penciptaan karya seni grafis yang dilakukan dari pengumpulan ide, persiapan, hingga proses perwujudan diselesaikan.

## E. Makna Judul

Untuk menghindari kesalahan dalam pemahaman karena meluasnya arti dan perbedaan penafsiran terhadap judul **“DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS”**, berikut penjelasannya:

- Dilema : Situasi sulit yang mengharuskan orang untuk menentukan pilihan antara dua pilihan, antara dua kemungkinan yang sama-sama tidak menguntungkan.<sup>8</sup>
- Hidup : Masih terus ada, bergerak, dan bekerja sebagaimana mestinya.<sup>9</sup>
- Ide : Pokok isi yang dibicarakan oleh perupa melalui karya-karyanya.<sup>10</sup>
- Penciptaan : Menurut Suzzane K. Langer, cipta/ kreasi adalah . . . elemen-elemen yang disusun oleh seorang seniman menjadi sebuah perwujudan, yaitu bentuk ekspresi.<sup>11</sup>
- Seni grafis : Bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses mencetak dan memiliki kelebihan karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya.<sup>12</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, judul **“DILEMA HIDUP SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS”** adalah pengalaman riil atau nyata yang penulis alami atas dilema yang terjadi dikala proses pemenuhan kualifikasi sebagai

<sup>8</sup>Dinas Pendidikan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), p. 265

<sup>9</sup><https://kbbi.web.id/hidup> (diakses pada tanggal 13 Juni 2019, jam 10.54 WIB)

<sup>10</sup>Mikke Susanto, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa* (Yogyakarta: DictiArt Lab, 2011), p. 187

<sup>11</sup>Suzzane K. Langer, *Problematika Seni* (Bandung: Sunan Ambu, 2006), p. 47

<sup>12</sup>NooryanBahari, *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), p. 83

khalifah, yaitu keterbatasan tindakan yang berhubungan dengan moral ketuhanan atas ketertarikan penulis dalam memperdalam ilmu atau *skill* dalam bidang seni rupa, khususnya dalam penggambaran makhluk bernyawa. Sehingga keterbatasan ini memberikan stimulus pada penulis untuk menemukan solusi dalam pencarian jalan keluar dari dilematika yang terjadi.

Kemudian dalam perwujudan nilai, emosi, proses dan dampak yang terlahir dari masalah yang terjadi ke dalam sebuah karya seni dua dimensi, sehingga visualisasi direalisasikan ke dalam karya seni dengan menggunakan teknik seni grafis.

