

**BANJARAN ANTASENA SEBAGAI IDE  
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA**

**Sebagai salah satu syarat untuk  
Mendapatkan gelar Strata-1 (S1)  
Program Studi Seni Murni**



**OLEH:**

**PUTRA BIMA SENA**

**NIM. 17149164**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA**

**2024**

## ABSTRAK

Penciptaan karya tugas akhir berjudul *Banjaran Antasena Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* bertujuan untuk melestarikan budaya wayang melalui visual yang berbeda. Agar generasi muda dapat mengenal cerita dan karakter tokoh wayang kulit terutama pada cerita *Banjaran Antasena*. Penulis menggunakan ide dan gagasan yang berdasarkan dari pengamatan dan pengalaman pribadi yang kemudian muncul sebuah inspirasi dan menjadikannya ide gagasan sebagai konsep visual dan non visual. Metode yang akan digunakan dalam pembuatan karya seni grafis ini mengikuti pendekatan penciptaan yang dikembangkan oleh Alma Hawkins yang melibatkan tiga tahapan penting: eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Hasil yang diperoleh dari karya tugas akhir ini, adalah karya seni cetak grafis *silkscreen* dengan visual dan deskripsi yang dihadirkan terinspirasi dari lakon pewayangan *Banjaran Antasena*. Pesan dari penciptaan seni grafis ini diharapkan dapat solusi untuk melestarikan budaya Nusantara khususnya wayang dan juga meneladani sisi positif dari cerita *Banjaran Antasena*.

**Kata Kunci :** *Banjaran Antasena, Seni Grafis, Silkscreen.*

## DAFTAR ISI

MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Manfaat Penciptaan.....	7
E. Tinjauan Karya.....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN KARYA .....	12
A. Konsep Non Visual .....	12
B. Konsep Visual .....	13
BAB III PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	16
A. Metode Penciptaan Karya.....	16
B. Proses Pewujudan Karya.....	20
C. Perwujudan Karya.....	29
BAB IV KARYA.....	38

A. Deskripsi Karya.....	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	50
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN.....	53



## DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prawira Riandi (2022), "*Perbedaan Antihero dan Antivillain, Jangan Sampai Tertukar*", diakses pada 25/08/23 pukul 21:54.
- Agnes, Tia (22 Oktober 2019). "*Mengenal Is Yuniarto yang Populerkan Komik Lokal dan Wayang Superhero*"  
*Komik Sangkuriang Karya R. A. Kosasih*", diakses pada 25/08/23 pukul 23:53
- Lis Purnengsih (2023), "*Gaya Visual Nusantara Dalam Media Cover*"
- Pitoyo Amrih (2007), "*Antareja Antasena : Jalan Kematian Para Ksatria*", Pitoyo Ebook Publishing. Hal. 5.
- Sudarmaji, Dasar-Dasar Seni Rupa (Yogyakarta : ASRITIM, 1979), hal.13
- Verelladevanka Adryamarthanino (2021), Nibras Nada Nailufar "*Sejarah Wayang Kulit*", diakses pada 24/08/23 pukul 03:54.
- Yuniar, Naniem (16 April 2018). "*Benedict Cumberbatch dihadiahi wayang Doctor Strange oleh Is Yuniarto*"