

**PENGALAMAN MENJADI KAPSTER SALON
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS
TEKNIK LINOCUT**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
mencapai derajat Sarjana Strata-1
Program Studi Seni Murni
Jurusan Seni Rupa Murni



**OLEH
VITA RUSTIANA
NIM: 17149103**

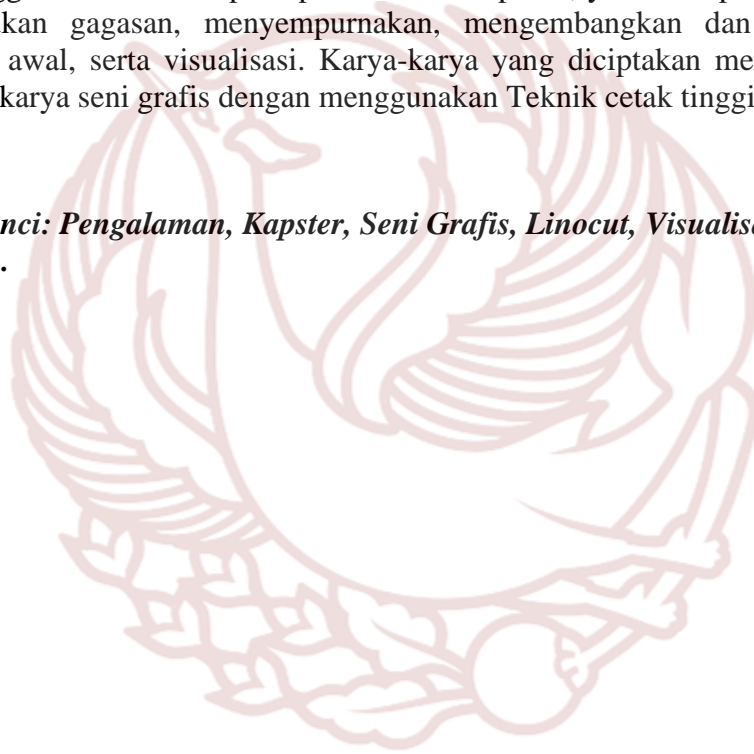
**PROGRAM STUDI SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA**

2024

ABSTRAK

Laporan karya tugas akhir ini berjudul “Pengalaman menjadi Kapster Salon Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis Teknik Linocut”. Penciptaan karya seni grafis ini sebagai bentuk penyampaian cerita aktivitas di salon, mulai dari interaksi antara kapster dan pelanggan, hingga berbagai momen unik dan menarik yang terjadi di salon. Sebagai seorang kapster, penulis mengalami sendiri dan mendengar keluh kesah serta suka dukanya sebagai seorang kapster di salon. Tujuan penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini adalah menjelaskan konsep penciptaan, proses penciptaan dan mendeskripsikan hasil karya-karya seni grafis. Konsep visual yang digunakan untuk pembentukan karya menggunakan bentuk yang cenderung imajinatif yang berasal dari representasi objek figure manusia dan beberapa peralatan salon sebagai objek pendukung. Teknik yang digunakan adalah Teknik cetak tinggi Linocut pada media kertas. Proses penciptaan Karya-karya Tugas Akhir ini menggunakan metode penciptaan L.H. Chapman, yaitu meliputi: upaya dalam menemukan gagasan, menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, serta visualisasi. Karya-karya yang diciptakan merepresentasikan sepuluh karya seni grafis dengan menggunakan Teknik cetak tinggi Linocut.

Kata Kunci: Pengalaman, Kapster, Seni Grafis, Linocut, Visualisasi pada Medium.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	10
A. Latar Belakang Penciptaan.....	10
B. Rumusan Ide/ Gagasan Penciptaan	13
C. Tujuan Penciptaan.....	13
D. Manfaat Penciptaan.....	14
E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas	14
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	18
A. Konsep Non-Visual.....	20
B. Konsep Visual	22
BAB III. PROSES PENCIPTAAN KARYA.....	30
A. Metode Penciptaan	30
B. Proses Perwujudan Karya	31
BAB IV. DESKRIPSI KARYA.....	60
BAB V.	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sjafi'I, Subandi, Sukirno. 2000. NIRMANA DATAR; Unsur, Azas, dan Pola Dasar Komposisi Rupa DwiMarta. STSI Surakarta: DUE-Like. Hal 24.
- Dharsono Sony Kartika. 2007. Kritik Seni. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains. Hal 30.
- Dharsono Sony Kartika. 2016. Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Moderen dalam Paradigma Kekarya Seni. Karanganyar: Citra Sani. Hal 65.
- Dharsono Sony Kartika. 2016. Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Moderen dalam Paradigma Kekarya Seni. Karanganyar: Citra Sani. Hal 63.
- Dharsono Sony Kartika. 2016. Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Moderen dalam Paradigma Kekarya Seni. Karanganyar: Citra Sani. Hal 76.
- Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press. Hal 119-128
- I Wayan Gulendra. 2021. Pengertian Garis dan Bentuk. ISI Denpasar
- Sigit Purnomo Adi. 2020. Seni Cetak Grafis (Edisi Seni Cetak Tinggi). Surakarta: UNS Press. Hal 3.
- Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin. 2020. Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Makassar: Badanpenerbit UNM. Hal 2