

**FLUKTUASI DIRI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

AHMAD ILHAM FADLULLOH MAKHALI

NIM. 17149161

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

2024

**FLUKTUASI DIRI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata (S-1)

Program Studi Seni Murni

Jurusan Seni Murni



OLEH

AHMAD ILHAM FADLULLOH MAKHALI

NIM. 17149161

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

2024

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR KARYA

**FLUKTUASI DIRI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Oleh:

AHMAD ILHAM FADLULLOH MAKHALI

NIM. 17149161

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta, 30 Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi



I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197607162008121004

Pembimbing yang disetujui



Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197507072008121002

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
FLUKTUASI DIRI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Oleh:

Ahmad Ilham Fadlulloh Makhali

NIM. 17149161

Telah disetujui oleh pembimbing Tugas Akhir untuk diujikan

Surakarta, 19 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua Penguji : Wisnu Adisukma, S.Sn., M.Sn.
Penguji Utama : Deni Rahman, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing : Alexander Nawangseto M, S.Sn., M.Sn.



Deskripsi karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, 19 Juni 2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Dr. Ana Rosmaria, Pd., M.Hum.

NIP. 197705312005012002



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Ilham Fadlulloh Makhali
NIM : 17149161
Tempat, Tgl Lahir : Sragen, 31 Juli 1998
Alamat : Jl Mawar NO. 145 RT 11/RW 01, Perum Gemolong
Permai, Gemolong, Sragen
Program Studi : Seni Murni
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Kekarya Seni, berjudul:

“FLUKTUASI DIRI SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS” adalah karya pribadi dan bukan jiplakan atau meniru, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir Karya Seni ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademisi.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 19 Juni 2024

Yang menyatakan,



Ahmad Ilham Fadlulloh Makhali

NIM. 17149161

ABSTRAK

Penciptaan karya-karya Tugas Akhir Kekaryaannya Seni yang berjudul “Fluktuasi Diri Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis” ini dilatarbelakangi oleh pengalaman pribadi penulis dalam usaha memerangi diri saat menjadi seorang yang emosional hingga menemukan ketenangan hidup lewat musik yang kemudian diwujudkan dalam karya rupa, sehingga muncul kesadaran untuk diungkapkan sebagai proses pembelajaran dan proses kreatif dalam menyikapi fluktuasi diri. Tujuan Tugas Akhir Kekaryaannya Seni ini adalah menciptakan karya-karya grafis beraliran *Romantisisme* dengan sumber inspirasi fluktuasi diri. Proses penciptaan karya pada Tugas Akhir ini mengacu pada metode penciptaan karya yang dirumuskan oleh L.H Chapman, meliputi: upaya menemukan gagasan, menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, serta visualisasi. Pada Tugas Akhir Kekaryaannya Seni ini penulis menciptakan sepuluh karya seni grafis. Karya-karya tersebut diwujudkan menggunakan media tinta cetak di atas kertas, dengan teknik *Relief Print* menggunakan teknik garap *Linocut*.

Kata Kunci: Fluktuasi Diri, *Linocut*, *Relief Print*, *Romantisisme*, Seni Grafis.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga pengerjaan Tugas Akhir Kekarya Seni yang berjudul “*Fluktuasi Diri Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis*” ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan sebagai syarat ujian mencapai derajat sarjana (S1) Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Selesainya Tugas Akhir Kekarya ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak yang telah turut berpartisipasi memberikan dukungan moril maupun materi. Kesempatan kali ini saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis Bapak Ali Mursid dan Ibu Sukilah Haryati beserta saudara Kakak Siti Juzaylah dan Muhammad Jafar Shodiq, adik Kafi A'la Illiyin dan Aswangga Afham Zahar yang selalu memberikan dukungan baik moral, material, maupun spiritual.
2. Bapak Dr. I Nyoman Sukerna S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Ibu Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Ibu Dr. Sn. Syamsiar, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni
5. Bapak I Nyoman Suyasa, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Seni Murni
6. Bapak Alexander Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, yang selalu memberikan masukan, bimbingan, motivasi, dan semangat untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Deni Rahman, S.Sn., M.Sn., Bapak Alexander Nawangseto Mahendrapati, S.Sn., M.Sn, Ibu Theresia Agustina Sitompul, S.Sn., M.Sn., Bapak Wisnu Adisukma, M.Sn., dan Bapak Much. Sofwan Zarkasi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pengampu mata kuliah seni grafis yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, arahan, dan motivasi selama berproses menciptakan karya-karya seni grafis di Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Seluruh dosen jurusan Seni Rupa Murni yang telah memberikan banyak ilmu dan bimbingan selama perkuliahan di ISI Surakarta.
9. Ade Ilham Guntur Saputra, Safira Indah Dewi, teman-teman White House Studio dan teman-teman Seni Rupa Murni angkatan 2017 yang turut berpartisipasi dalam kelancaran Tugas Akhir Karya ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga penulisan laporan Tugas Akhir Kekaryaan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulisan laporan Tugas Akhir Karya ini tentunya masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya, saya selaku penulis laporan Tugas Akhir Karya ini dengan sadar diri menerima segala bentuk kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir Karya ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Penulis

Ahmad Ilham Fadlulloh Makhali

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan Penciptaan.....	7
D. Manfaat Penciptaan.....	8
E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas.....	8
BAB II	19
KONSEP PENCIPTAAN KARYA	19
A. Konsep Non-Visual	19
B. Konsep Visual.....	30
1. Unsur-unsur Visual.....	33
2. Prinsip Komposisi Visual	40
3. Teknik.....	42
BAB III.....	44
PROSES PENCIPTAAN KARYA	44
A. Metode Penciptaan Karya.....	44
B. Proses Pewujudan Karya	46
1. Upaya Menemukan Gagasan.....	46
2. Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan.....	52

3. Visualisasi	58
BAB IV	83
KARYA	83
A. Pengantar Karya	83
B. Deskripsi Karya.....	84
BAB V.....	103
PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Brie Thompson, Chasing The Sun	10
Gambar 2. Dabsmyla, Time & Space	13
Gambar 3. Agung Prabowo, Harvesting Plasma of Fear	15
Gambar 4. Ahmad Ilham, Menjadi Diri Sendiri	17
Gambar 5. Hasil Perenungan	49
Gambar 6. Brainstorming.....	50
Gambar 7. Mencatat.....	50
Gambar 8. Sketsa Spontan	51
Gambar 9. Sara Webley, Zo Crow	53
Gambar 10. Sick Crow.....	54
Gambar 11. Kidmograph	55
Gambar 12. Sketsa Manual (kiri) dan Sketsa Digital (kanan)	57
Gambar 13. Penggaris, Pensil, dan Penghapus	59
Gambar 14. Cutter.....	60
Gambar 15. Kertas Karbon	61
Gambar 16. Pisau Cukil	62
Gambar 17. Roll Grafis.....	63
Gambar 18. Kaca	64
Gambar 19. Scraper atau Pisau Palet	65
Gambar 20. Kain Lap/Perca.....	66
Gambar 21. Sendok dan Botol	67
Gambar 22. Kento.....	68
Gambar 23. Linoleum	69
Gambar 24. Kertas Cetak.....	71
Gambar 25. Tinta Cetak.....	72
Gambar 26. Minyak Goreng	73
Gambar 27. Pemindahan Sketsa pada Linoleum	74
Gambar 28. Pemotongan Bentuk Puzzle.....	76
Gambar 29. Pencukilan	77
Gambar 30. Proses Persiapan Warna Tinta.....	78
Gambar 31. Proses Transfer Warna pada Linoleum	79
Gambar 32. Proses Transfer Warna Linoleum ke Kertas	80
Gambar 33. Proofing.....	81
Gambar 34. Finishing.....	82
Gambar 35. Ahmad Ilham, Terjerat Diri.....	84
Gambar 36. Ahmad Ilham, Merenung	86
Gambar 37. Ahmad Ilham, Menurunkan Ego.....	88
Gambar 38. Ahmad Ilham, Menyadari	90

Gambar 39. Ahmad Ilham, Memaafkan.....	92
Gambar 40. Ahmad Ilham, Menerima Diri.....	94
Gambar 41. Ahmad Ilham, Mulai Memperbaiki.....	96
Gambar 42. Ahmad Ilham, Harapan dan Ketenangan	98
Gambar 43. Ahmad Ilham, Refleksi	100
Gambar 44. Ahmad Ilham, Bebas.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul “Fluktuasi Diri”, dengan perspektif yang difokuskan terhadap ungkapan perasaan yang diilhami atau terinspirasi dari pengalaman hidup penulis yang menceritakan tentang pengalaman penulis menemukan ketenangan diri pada musik kemudian direfleksikan ke dalam karya rupa. Berawal dari penulis berada di dalam keluarga yang sederhana dan memiliki banyak saudara serta menjadi seorang yang pendiam sejak kecil menjadikan banyak hal dan keinginan penulis yang tak terungkapkan. Memiliki kisah menyenangkan di dalam keluarga tentunya sangat membahagiakan terutama saat penulis dapat merasakan kehangatan dan kenyamanan di dalam keluarga. Salah satunya saat keluarga bisa berkumpul bersama sampai menikmati makan bersama dan saling bertukar cerita. Keluarga yang sederhana dan banyaknya saudara pastinya memiliki kebutuhan yang ekstra dan harus mengutamakan kebutuhan penting untuk keluarga yang tentunya menjadikan adanya kebutuhan lain yang bisa tidak terpenuhi. Menjadi anak tengah dari 5 bersaudara menjadikan penulis sering kali merasa memiliki kebutuhan dan keinginan yang tak terpenuhi karena merasa kedua orang tua harus memenuhi kebutuhan utama yang dibutuhkan di dalam keluarga. Sebagai seorang yang pendiam dan tidak ingin merepotkan orang lain menjadikan semua keinginan dan pemikiran penulis sering kali dipendam dan tak diungkapkan, seperti sering menyimpan cerita dan enggan berkeluh

kesah setelah menyaksikan atau mengalami suatu peristiwa, sampai menyimpan kesedihan dan kekecewaan untuk dirasakan sendiri. Memendam yang dilakukan penulis sejak kecil menjadi suatu tumpukan emosi yang semakin hari kian menumpuk. Sampai pada usia 15 tahun saat penulis belum memiliki kematangan diri yang baik dan pengendalian emosi yang belum stabil saat diri sedang merasakan kebahagiaan kemudian di terpa kekecewaan atas keinginan yang tak terpenuhi sering kali penulis melampiaskan perasaannya pada hal yang kurang tepat untuk menyikapi dan mengatasinya. Sering kali penulis menyakiti diri sendiri dengan menyakiti tubuh seperti memukul pada bagian tubuh dan kepala sampai memar atau luka, atau meninjukan kepalan tangan ke tembok, dan bisa saja merusak barang-barang yang ada di dekatnya dengan cara dibanting atau dihancurkan. Pada akhirnya keputusan tersebut menjadi hal yang sering dilakukan ketika penulis tidak mampu mengendalikan emosi akibat dari tidak terungkapkannya keinginan dan pemikiran yang dimiliki penulis. Dengan keadaan seperti itu dan tuntutan sebagai anak untuk terus berkembang pada dunia pendidikan dan cita-cita yang terus menerus memaksa diri sendiri untuk tetap menghadapi semuanya dalam kondisi apapun. Sehingga timbul kegelisahan yang harus disadari dan tentunya harus dipahami dan dibenahi untuk mencapai hidup yang ideal.

Fluktuasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Fluktuasi adalah suatu gejala yang menunjukkan turun-naiknya sesuatu; keadaan turun-naik harga dsb; perubahan”.¹ Sementara secara harfiah menurut Rangkulteman pada artikel *website*,

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengertian fluktuasi. (<https://kbbi.web.id/fluktuasi>), diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022

“Fluktuasi merupakan perubahan naik turunnya suatu variabel. Beberapa berpendapat tidak hanya itu, dalam artian lainnya fluktuasi bisa diartikan sebagai bentuk perubahan yang terus menerus terjadi”.² Fluktuasi juga merupakan sebuah ketidakpastian yang sangat berdampak pada perubahan kondisi diri penulis. Kata yang merujuk pada sifat ketidakpastian ini berkaitan dengan suatu proses atau perkembangan yang terjadi pada objek tertentu. Selain sifat tidak pasti, fluktuasi dapat menunjukkan kegoncangan. Dengan kata lain, fluktuasi dapat menggambarkan situasi yang tidak menentu atau suatu kegoncangan yang membuat suatu kondisi tidak stabil.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis merangkum perspektif dari fluktuasi diri menurut sudut pandang penulis memiliki arti ketidakpastian atau suatu keadaan naik turunnya kondisi atau perasaan seseorang saat merasakan kebahagiaan tiba-tiba merasakan kesedihan dengan mudah saat mengalami peristiwa pada saat itu. Fluktuasi diri yang difokuskan pada berubah-ubahnya suatu kondisi ini memiliki kaitannya pada kehidupan penulis dan memiliki beberapa faktor yang menyebabkan perubahan kondisi itu terjadi. Faktor yang disadari penulis, yaitu ketika sering mendengar atau menerima hal positif kemudian negatif baik dari keluarga atau pertemanan dan lingkungan, bisa juga melalui faktor genetik, serta alam bawah sadar, persepsi dan pikiran dari diri sendiri juga termasuk faktor yang dapat memengaruhi terjadinya fluktuasi diri. Namun

² Rangkulteman. Fluktuasi Adalah: Pengertian dan Penyebabnya. (<https://rangkulteman.id/berita/fluktuasi-adalah-pengertian-dan-penyebabnya>), diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022

diantara faktor tersebut, pengalaman masa lalu lah yang membentuk dasar faktor fluktuasi diri ini terjadi.

Fluktuasi diri juga sebagai kata representasi atau yang mewakilkan kata dari berubah-ubahnya rasa emosional dijadikan gagasan penuh untuk melepaskan beban dalam diri yang telah mempengaruhi aktivitas di kehidupan sehari-hari dan sebagai bentuk perlawanan diri dan harapan untuk mencapai hidup yang ideal seperti mencari sebuah ketenangan, kemantapan diri yang cukup dan tentunya menjadi pribadi yang lebih baik dari hari-hari sebelumnya serta menjadi semangat dan media perwujudan untuk mencari/menciptakan ruang kebebasan dalam berekspresi. Hal ini menjadi momen dan kesempatan bagi penulis untuk berusaha disetiap harinya berdamai dengan diri sendiri, karena mulai dari itu semua akan membentuk dasar dalam perubahan yang baik. Pada akhirnya mencari dan memberi waktu diri sendiri untuk membuka ruang untuk berpikir dan berevaluasi dari sekian hal yang telah terjadi sebagai renungan dan catatan keseharian apa saja yang perlu diperbaiki. Kemudian mulai berbaik kepada diri sendiri tanpa menyakiti, meliputi pikiran dan fisik serta mulai mengubah beberapa hal kecil seperti dari seorang yang pendiam perlahan menjadi orang yang memulai percakapan kata demi kata kepada orang lain, tak lupa menawarkan bantuan ketika selesai bertukar cerita dengan seseorang, menjadikan segala bentuk perbedaan sebagai hal baru dengan menyaringnya sebagai hal yang baik, mengurangi dan berusaha berhenti dalam melakukan hal atau aktivitas yang negatif, menyikapi kekecewaan dengan sabar dan baik, serta selalu berusaha melakukan suatu hal yang memberi dampak kebaikan untuk siapapun.

Kesibukan penulis pada dunia musik menjadi salah satu contoh perlawanan terhadap fluktuasi diri, karena pada dunia musik penulis melakukan aktivitas mendengarkan dan memainkan alat musik menjadi hal yang dianggap mampu memberikan ketenangan dan memiliki ruang kebebasan dalam melepaskan emosi pada diri. Penulis bisa bebas melepaskan beban lewat nada-nada yang diciptakan dengan kesatuan yang harmoni serta mampu mewakili untuk mengungkapkan perasaan yang ada di dalam diri penulis. Berangkat dari sejak kecil melihat dan memiliki alat musik gitar yang dimiliki dan dimainkan kakak dan banyaknya koleksi poster dan kaset menjadi hal yang memikat penulis, karena terlihat mengesankan dan berpikir orang yang dapat memainkan alat musik memiliki keahlian yang istimewa sehingga penulis berminat untuk mempelajarinya dan terus mendalaminya di setiap harinya sampai tumbuh dewasa. Pada usia 20 tahun menjadi momen penulis berfokus pada dunia musik dan dalam 3 tahun pencariannya akhirnya penulis telah sampai merasakan aliran musik *ambient* yang di rasa mampu memberi ketenangan pada diri. Musik *ambient* adalah aliran musik *instrumental* yang berfokus pada pola suara melebihi dari bentuk melodi dan digunakan untuk menciptakan suasana atau kondisi pikiran tertentu.³ Definisi musik *ambient* adalah bentuk musik instrumental yang menonjolkan tekstur bunyi pada *instrumental*, nada, dan suasana hati itu sendiri. Brian Eno, seorang musisi Inggris dan perancang suara yang secara resmi menciptakan frasa “*ambient*”. Dalam karyanya berjudul *Ambient 1: Music For Airport* tahun 1978, di definisikan sebagai

³ (<https://dictionary.com/browse/ambient-music>. Diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024)

musik yang dirancang untuk menimbulkan ketenangan dan ruang untuk berpikir. Ciri-ciri musik *Ambient*, yaitu terdapat penekanan pada atmosfer tekstur, Eksplorasi *timbre* secara bertahap: musik *ambient* tetap ada pada nada dan *akord* untuk jangka waktu yang lama, minim progresi harmonik: musik ini menonjolkan nada sederhana atau bahkan nada tunggal saat membangun suasana keseluruhan, melodi yang tidak ditekankan: musik *ambient* tidak dikenal karena melodinya, namun lebih dikenal karena suasana hati dan *soundscapes*, dan ruang untuk improvisasi.⁴ Musik *ambient* menjadi satu aliran musik yang dibawakan penulis sebagai media atas pengungkapan perasaan yang dirasakan penulis. Definisi tersebut juga mewakili pengungkapan perasaan penulis yang diwakilkan lewat nada-nada yang diciptakan dan dapat menggambarkan suasana tertentu seperti kebahagiaan, kesedihan yang dirasakan penulis. Lewat pendekatan musik *ambient* menjadi bentuk yang dapat menjadi contoh bahwa fluktuasi diri bisa dipecahkan untuk menuju ketenangan diri.

Secara garis besar ini menjadi menarik untuk dijadikan sebagai ide gagasan pada penciptaan karya Tugas Akhir dengan adanya fluktuasi diri atau berubah-ubahnya kondisi pada diri penulis yang meliputi perubahan emosional, sifat, sikap, mental yang dapat mempengaruhi cara berpikir dan bertingkah laku dalam aktivitas sehari-hari dapat dilepaskan dan diungkapkan lewat musik *ambient* mampu dijadikan sebuah metode dalam visual karya seni rupa Tugas Akhir sebagai refleksi terhadap diri sendiri yang terlebih bisa di lihat dan di pahami. Penulis beranggapan bahwa tema yang

⁴ (<https://www.masterclass.com/articles/ambient-music-guide#5-characteristics-of-ambient-music/>. Diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024)

diangkat dalam karya Tugas Akhir ini sebagai suatu hal yang sangat penting, karena terkadang kita sebagai manusia masih menganggap suatu hal dengan sepele. Sehingga dengan adanya pemikiran dan gagasan ini bisa menimbulkan suatu kesadaran, gambaran dan contoh bahwa ada hal yang bisa dilakukan dengan bertujuan untuk mencapai kehidupan yang ideal, dan lewat musik *ambient*, fluktuasi diri ini dapat diubah menjadi suatu hal yang dapat mempositifkan keadaan diri serta mental dan pikiran ketika sedang merasakan suatu perubahan kondisi itu. Sehingga mampu memotivasi diri penulis bahwa reaksi adanya perubahan dari ini sebenarnya mampu diubah menjadi hal yang baik dan positif ketika mampu disadari dan diolah dengan cara yang baik.

B. Rumusan Penciptaan

1. Baimana konsep penciptaan karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan sumber inspirasi “Fluktuasi Diri”?
2. Bagaimana proses penciptaan karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan sumber inspirasi “Fluktuasi Diri”?
3. Bagaimana visualisasi karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan sumber inspirasi “Fluktuasi Diri”?

C. Tujuan Penciptaan

1. Menjelaskan konsep penciptaan karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan sumber inspirasi “Fluktuasi Diri”.

2. Menjelaskan proses penciptaan karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan sumber inspirasi “Fluktuasi Diri”.
3. Menjelaskan visualisasi karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan sumber inspirasi “Fluktuasi Diri”.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi diri sendiri, yaitu dapat melatih, mengembangkan dan mendorong kreativitas untuk membuat inovasi dalam penciptaan karya seni grafis menggunakan teknik linocut dengan ide fluktuasi diri. Serta untuk mendapatkan banyak motivasi, pengetahuan, dan pengalaman dari berbagai sumber masalah yang telah di lewati. Sehingga banyak hal yang dapat dipetik sebagai pembelajaran dalam menjalani kehidupan selanjutnya.
2. Bagi Civitas Akademika Institut Seni Indonesia Surakarta, dapat untuk dijadikan sebagai bahan kajian dan tinjauan untuk dunia pendidikan seni, khususnya seni rupa.
3. Bagi masyarakat secara umum, diharapkan dengan terciptanya karya-karya seni grafis ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan pesan yang mudah dipahami mengenai judul yang diangkat, yaitu “Fluktuasi Diri”.

E. Tinjauan Karya dan Orisinalitas

Dalam penciptaan karya-karya seni grafis Tugas Akhir Karya dengan judul “Fluktuasi Diri”, penulis meninjau beberapa karya yang sudah ada. Tinjauan karya dimaksud bukan untuk meniru karya yang sudah ada, melainkan memposisikan karya-karya Tugas Akhir penulis dengan karya-karya lain yang sudah ada sehingga terlihat persamaan dan perbedaannya. Tujuan peninjauan karya ini agar karya yang diciptakan mencapai titik yang maksimal dan mempunyai karakter pribadi, baik secara teknis, gaya, konsep, tema yang diangkat, dan dapat dipertanggungjawabkan orisinalitas karya-karya seni grafis yang penulis ciptakan.

Karya-karya yang penulis tinjau ini adalah karya dari beberapa seniman dan karya pribadi penulis yang telah diciptakan sebelumnya. Berikut ini paparan tinjauan karya penulis:

1. Brie Thompson



Gambar 1. Brie Thompson, *Chasing The Sun*
Linocut Print on Paper, 40 cm x 40 cm
(sumber: <https://www.lakeeffectpnw.com/prints/casingthesun>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022)

Brie Thompson, seorang *printmaker* dari Portland, Oregon AS, lulusan dari *Ball State University* pada tahun 2008 dengan gelar *Bachelor of Fine Art (BFA)* dalam bidang Seni Grafis dan *Bachelor of Science (BS)* pada bidang Pendidikan Seni. Sejak tahun 2010 hingga sekarang Brie Thompson bergabung dengan koperasi seni grafis nirlaba yang dikelola anggota *Flight 64* dan juga tergabung dalam *Speedballs's Professional Artist Network*, dan masih berkarya hingga sekarang di studio tersebut. Brie Thompson mengenali kekuatan kreatif dengan bekerja di ruang bersama dan menjalankan bisnis seni grafis wanita yang disebutnya *Lake Effect Press*. Karya-karyanya terinspirasi dari berbagai

pemandangan-pemandangan dan yang paling utama ialah pemandangan *Pacific Northwest* untuk memenuhi hasratnya pada *hiking* dan *skiing*.⁵

Karya seni grafisnya yang berjudul “*Chasing the Sun*” adalah cetakan 9 warna yang menggambarkan tentang salah satu perjalanan dengan pemandangan favoritnya di tepian Sungai Columbia Gorge. Aliran sungai yang membentang lebih dari 80 mil membentuk batas antara negara bagian Washington dan Oregon. Ngarai yang bertransisi antara hutan hujan yang beriklim seolah sedang menuju ke padang rumput kering yang menjadi tuan rumah perubahan dramatis dalam pemandangan serta menghabiskan sebagian besar musim panas untuk hiking di kedua sisi sungai.⁶

Karya seni grafis tersebut menjadi salah satu karya yang menginspirasi dengan kesamaan teknik garapnya yaitu *linocut*. Menggunakan warna-warna yang dominan warna hangat dan menggunakan kombinasi garis lurus dan berkelok menjadi kesamaan yang cukup menarik diterapkan dalam karya Tugas Akhir ini. Perbedaannya yaitu pada pemakaian garis atau goresan cukilan pada *linoleum* dimana karya Brie banyak menggunakan garis-garis lurus digunakan sebagai *shading* atau bayang-bayang yang hampir memenuhi pada setiap objek untuk menyamarkan bagian warna objek menjadi gelap dan karya penulis

⁵ <https://www.speedballart.com/pro-artist-network/brie-thompson/>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022

⁶ <https://www.lakeeffectpnw.com/prints/chasingthesunscreen>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022.

menampilkan warna secara utuh / *block* tanpa garis-garis sebagai *shading*. Perbedaan secara visual, penulis menggabungkan bentuk figur burung gagak sebagai objek utama dengan objek yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sebagai objek pendukung sedangkan karya Brie menampilkan bentuk-bentuk dari pemandangan pegunungan yang telah diliatnya pada saat itu.

lukisan dan ilustrasi seni pop yang aneh dan menolak untuk dikreditkan secara individual.⁷

Dabsmyla juga membuat instalasi interaktif dan menyenangkan dengan lukisan yang terinspirasi oleh grafiti, ilustrasi abad pertengahan dan era animasi zaman keemasan Amerika.⁸

Karya seni lukis pada dinding yang berjudul *Time & Space* ini menjadi karya berikutnya yang menginspirasi penulis dalam kesamaan konsep yang dibawa oleh Dabsmyla bagaimana mereka menumpahkan segala perasaannya ke dalam karya seni dengan menggambarkannya melalui benda-benda yang ada di dekatnya. Serta konsep panorama pada lukisannya yaitu sudut pandang mikro ditujukan dalam lingkup visi yang lebih besar sehingga menciptakan keterkaitan antara lukisan besar maupun kecil.⁹ Perbedaan pada karya penulis terdapat pada pemilihan objek yang lebih spesifik seperti burung gagak dan dihadirkan pada setiap karya karena pada karya lukis Dabsmyla sering menampilkan objek-objek yang berbeda dan bentuk-bentuk karakter yang biasanya dijumpai pada serial kartun atau komik dan majalah, serta perbedaan komposisi warna pada karya Tugas Akhir penulis dengan pewarnaan yang dominan berwarna oranye.

⁷ (<https://www.laweekly.com/in-the-industrial-wasteland-of-vernom-a-kooky-pop-art-home-that-you-can-visit/>) diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022)

⁸ (<https://hifructose.com/2015/10/17/dabs-myla-build-their-dream-house-at-modernica-factory-in-la/>) diakses 01 Oktober 2022)

⁹ (<https://dabsmyla.com/about>) diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022)

3. Agung Prabowao “Agugn”



Gambar 3. Agung Prabowo, *Harvesting Plasma of Fear*
Linocut Reduction Print and Gold Leaf on Handmade Recycled Paper
284 cm x 215 cm

(sumber: <https://kohesiinitiatives.com/curioroom/agugn>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 9 Juni 2024)

Agung Prabowo, lebih dikenal dengan julukan AGUGN, lahir di Bandung, Jawa Barat, Indonesia, 1985. Mengambil Jurusan Seni Grafis di FSRD ITB (2005-2010). Sebagian besar elemen karyanya berasal dari alam, Indonesia kuno dan primitif dengan sentuhan pengalaman pribadinya dalam kehidupan sehari-hari. Ketakutan, ketidakamanan, dan bentuk kecemasan lainnya dalam perilaku manusia dari perspektif analisis psiko sering menginspirasi untuk berkreasi (*Initiative*, 2020).¹⁰

¹⁰ <https://kohesiinitiatives.com/curioroom/agugn>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024.

Karya Agung banyak menampilkan kombinasi garis, bentuk, dan warna yang variatif. Teknik pada karya Agung yang menggunakan cetak tinggi atau proses pembuatan dari bahan yang dicukil yaitu *linoleum* menjadi kesamaan pada karya penulis. Secara visual karya Agung terlihat banyak menggunakan kombinasi warna dari teknik *linocut* dengan teknik *photolithography*, sedangkan karya penulis menggunakan teknik reduksi dan *puzzle*. Teknik garap karya Agung lebih ekspresif pada bentuk cukilan yang secara detail dan penekanan pada warna dan bentuk yang lebih ditonjolkan. Warna-warna yang ditampilkan banyak menggunakan teknik gradasi, sedangkan pada karya Tugas Akhir menggunakan teknik *block*.

4. Karya Penulis



Gambar 4. Ahmad Ilham, Menjadi Diri Sendiri
Linocut Print on Paper, 30 cm x 40 cm
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 02 Juli 2021)

Karya penulis yang berjudul “Menjadi Diri Sendiri” adalah karya tugas seni grafis V. Karya ini bercerita tentang manusia yang harus selalu menjadi diri sendiri. Melalui latarbelakangnya yang dikaitkan telah melewati beberapa masalah dalam hidup. Seperti menjadi diri sendiri, melakukan apapun dengan kejujuran tanpa ada rasa kebohongan sedikitpun.

Seperti gagak yang sering dikatakan sebagai hewan yang penuh mitos dan sebagai tanda keburukan namun tetap menjalani hidup yang semestinya, mereka tetap hidup bergerombol sampai menyendiri dan bahkan ada yang mampu berhubungan baik dengan manusia. Sehingga gagak yang berdiri di atas topeng dalam karya seni grafis ini sebagai bentuk penggambaran yang berpesan untuk tetap menjadi diri sendiri dengan segala penilaian yang kita terima. Walaupun sebenarnya kita bisa memilih berbagai topeng yang ada namun tetap memilih untuk melepaskannya semua. Persamaan karya penulis dengan tinjauan karya diatas yaitu dari segi teknik yang digunakan ialah *linocut puzzle* dengan subjek utama ialah figur gagak. Perbedaan pada karya penulis yaitu pada penambahan teknik menggunakan teknik reduksi serta pada pemilihan warna pada objek-objek pendukung dimana pada karya Tugas Akhir memakai warna putih kertas.

BAB II

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Karya-karya dalam Tugas Akhir ini terinspirasi dari pengalaman pribadi yang pernah dilewati terkait permasalahan dalam fluktuasi diri atau kegoncangan dan ketidakstabilan pada diri penulis. Pengalaman hidup yang membekas dan sangat menyentuh telah sampai pada menemukan kebebasan lewat musik sehingga patut diangkat dalam penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini sebagai perwujudan karya rupa yang dapat dilihat. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dijelaskan rancangan penciptaan karya ini melalui konsep non visual dan konsep visual sebagai berikut:

A. Konsep Non-Visual

Konsep non-visual merupakan wujud perasaan atau gagasan yang berada pada pemikiran dan dimiliki penulis yang mencakup tentang imajinasi, pandangan, sampai pengalaman hidup, serta tentang konsep itu sendiri dan kepekaan penulis terhadap nilai-nilai estetika atau keindahan yang akan disampaikan serta dijadikan sebagai landasan berkarya pada karya Tugas Akhir ini. Landasan berkarya adalah seni sebagai terapi atau disebut *Art Therapy* sebagai konsep media refleksi diri. Seni sebagai terapi, seni yang dianggap mampu menyentuh dan juga mengungkapkan kompleksitas manusia, termasuk tingkat pikiran, tubuh dan jiwa (Jung dalam Serlin, 2007).¹¹ Di sisi lain seni dipercaya dapat memberikan citra diagnostik budaya dan individu, serta

¹¹ Serlin, I. A. (2007). *Why is art important for psychology? The Arts Therapies: Whole Person Integrative Approaches to Healthcare. Theory and Practice of Art Therapist.*

memberikan kesembuhan bagi kesehatan mental dan fisik. Studi menunjukkan bahwa upaya seni dapat mengurangi keluhan stres dan kesehatan, meningkatkan fungsi kekebalan tubuh, memberikan manfaat fisik dan psikologis, dan bahkan membantu orang-orang untuk hidup lebih lama. Seni juga menyediakan akses ke beberapa mode intelijen, komunikasi dan pemecahan masalah (Serlin, 2007).¹²

Sebagai bentuk terapi yang melibatkan proses seni itu sendiri, proses dalam menggambar dan membuat karya Tugas Akhir seni grafis ini sebagai wujud refleksi untuk membantu penulis memperoleh pemahaman diri tentang masalah atau tekanan yang dialami dan bagaimana cara mengatasinya.

Penjelasan *Art Therapy* dalam teori Nguyen (2016) mengungkapkan bahwa terapi seni adalah proses terapi dengan menggunakan kesadaran pribadi dan perubahan terjadi ketika pasien atau klien berinteraksi selama proses materi seni dan ketika individu mampu belajar sesuatu tentang diri mereka dari proses tersebut.¹³ Kemudian Nguyen (2016) menyebutkan dalam *Art Therapy* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai karakteristik dalam terapi ini.

Pertama, terkait komunikasi non-verbal. Terapi ini dapat membantu klien yang tidak dapat mengungkapkan permasalahan secara verbal, komunikasi tersebut dapat disampaikan secara tersirat lewat rangkaian seni dalam terapi yang dilakukan. Bentuk

¹² Ibid

¹³ Nguyen, M. (2016). *Art Therapy – A Review of Methodology*. (January 2015).

komunikasi ini dianggap lebih otentik dibandingkan bahasa verbal, meskipun memiliki banyak keragaman.

Kedua, *Art Therapy* memiliki karakteristik sebagai metafora sebagai sarana terapi. Bersamaan dengan seni yang disalurkan dalam terapi, memungkinkan individu untuk memunculkan dan menarik keterampilan praktis dan psikologis yang tanpa sadar bertumbuh.

Ketiga, *Art Therapy* dianggap sebagai orientasi hubungan. Terapis seni bekerja dengan pertahanan karakter individu dan perlahan membantunya untuk mencerna secara emosional sebagai dampak penuh dari komunikasi simbolik sehingga muncul dalam kesadaran nyata, dalam bentuk simbolis serta bagaimana klien dapat mewujudkannya hubungan berkelanjutan dengan orang lain.

Dengan demikian *Art Therapy* dapat dikatakan sebagai bentuk terapi yang melibatkan proses seni, seperti menggambar sebagai wujud simbolis dari hubungan terapeutik untuk membantu terapis memperoleh pemahaman diri maupun tekanan yang dialami oleh klien. (Nguyen, 2016).¹⁴ Terapeutik sendiri menurut (Suhaila, 2017) adalah cara berkomunikasi yang direncanakan secara sadar, bertujuan, kegiatannya difokuskan pada kesembuhan pasien¹⁵. Berdasarkan pemaparan teori tersebut, dalam karya Tugas Akhir ini penulis dapat menyimpulkan dan ingin menyampaikan cara dan

¹⁴ Nguyen, M. (2016). *Art Therapy – A Review of Metodology*. (Januari 2015).

¹⁵ Suhaila, dkk. (2017). *The Effect of Therapeutic Communication Nurse on Patient Satisfaction in Central Surgery Installation RSUD Kota Yogyakarta*. *Proceeding Health Architecture*, 1 (1):83-95.

bentuk refleksi diri yang dapat memberikan solusi dengan menggunakan konsep seni sebagai terapi.

Kesadaran penulis atas kepribadian pada masa lalunya yang labil, emosional dan menjadi seorang yang pendiam telah menimbulkan masalah yang dirasakan membekas dan menyadari saat memasuki usia 20 tahun yang mengharuskan adanya perubahan dalam diri. Penulis telah melebur pada musik *Ambient*, aliran musik yang dapat mewakili atau mengekspresikan diri penulis untuk mencapai keberlangsungan hidup yang ideal yang kemudian direfleksikan secara visual melalui cukilan yang dibuat pada *linoleum*. Dari kesadaran, kejujuran, kemauan dan kepedulian dalam perasaan yang muncul pada diri penulis mendesaknya untuk diungkapkan kepada diri sendiri dan orang lain sebagai metode dan pengobatan sederhana yang bisa diterapkan pada permasalahan atau konflik yang sama dimiliki dengan penulis.

Dalam penjelasan tersebut penulis menggunakan metode pendekatan seni sebagai terapi seperti yang dijelaskan pada Nguyen (2016), karena penulis secara nyata mengalami dan tersadar adanya hal yang harus diubah dan diperbaiki saat mengalami fluktuasi diri dan harus segera di sadari dan diperbaiki, supaya tidak menimbulkan kegoncangan atau akibat buruk lainnya yang akan lebih merugikan diri penulis.

Pemilihan judul “Fluktuasi Diri Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis” memiliki maksud dan tujuan untuk menciptakan karya seni grafis sebagai media refleksi diri secara visual, berdasarkan pengalaman pribadi penulis yang menemukan kepercayaan dirinya lewat musik saat mengalami perubahan dan

ketidakstabilan diri dan sebagai pembelajaran serta bentuk adanya cara positif yang bisa dilakukan ketika tubuh dan pikiran penulis sedang tidak baik-baik saja untuk mencapai suatu hidup yang ideal.

Mengenai sedikit tentang fluktuasi diri bermula dari pengalaman pribadi penulis yang sering mengalami perubahan pada emosi, kontrol diri, cara bicara, dan cara berperilaku. Secara sederhana pengertian fluktuasi dapat dimaknai sebagai sebuah ketidakstabilan atau ketidakseimbangan sesuatu. Di sisi lain keterkaitan tentang fluktuasi biasanya tidak jauh dari tentang masalah ketidakstabilan ekonomi atau tentang nilai pasar atau data-data dalam suatu bentuk. Seperti Fluktuasi Ekonomi, Fluktuasi Bisnis dan Fluktuasi sektor lain. Seperti Fluktuasi Abses, menurut *Pinhome* fluktuasi abses memiliki penjelasan tentang ketidakstabilan sebuah kesehatan, yang artinya Abses merupakan kondisi reaksi alami tubuh akibat adanya perlawanan dari sistem kekebalan tubuh terhadap infeksi yang menyerang jaringan tertentu. Biasanya terjadi pada kesehatan kulit dan sebagainya, terjadinya kondisi naik turun pada Abses yang terjadi dan tidak dapat diprediksi.¹⁶

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa ketidakstabilan terjadi akan berhubungan erat dengan manusianya itu sendiri, dan menurut penulis bukan hanya tentang fluktuasi ekonomi, bisnis, kesehatan dan suhu, bahkan manusia juga memiliki ketidakstabilan dalam dirinya yang perlu disadari dengan perbedaan disetiap manusianya itu sendiri.

¹⁶ <https://www.pinhome.id/kamus-istilah-properti/fluktuasi-adalah/>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 01 Oktober 2022.

Dari ketidakstabilan emosi pada diri, penulis mencoba menyatukan tentang penjelasan tersebut dengan konsep penulis menjadi fluktuasi diri. Memiliki arti tentang ketidakstabilan atau perubahan kondisi manusia pada siklus tertentu.

1. Merenung

Merenung adalah ketika seseorang sedang memikirkan suatu hal secara terus-menerus dan mendalam. Ketika yang dipikirkan adalah sesuatu yang baik, misalnya cara-cara untuk menghentikan kebiasaan buruknya atau introspeksi diri, tentunya efeknya akan baik untuk dirinya.¹⁷

Dengan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa merenung adalah saat penulis mampu menurunkan egonya untuk berpikir, mengevaluasi dan melakukan upaya berdiskusi dengan pikiran dan hati untuk memikirkan suatu solusi atau jalan keluar yang telah melewati proses perencanaan, melakukan, mengalami, dan mengamati. Dengan merenung penulis akan mengevaluasi banyak hal, tentang apa saja yang telah terjadi dan apa saja yang telah terlewatkan bahkan bisa saja sampai menimbulkan banyaknya pertanyaan, mengapa dan apa yang sebenarnya terjadi. Semua terbentuk dalam bentuk kesatuan yang murni dirasakan penulis.

¹⁷ <https://www.alodokter.com/penyebab-sering-merenung-dan-cara-mengatasinya>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 10 September 2023.

Setelah melewati masa-masa menjadi seseorang pendiam dan memendam segala perasaan, penulis merasa telah kehilangan masa-masa yang dirasa seharusnya bisa dirasakan dengan bahagia dan penuh peristiwa yang bisa diingat.

2. Menyadari

Menurut Muhammad Nur Hidayat, sadar dan menyadari memiliki makna yang sangat luas, pengartiannya tergantung dari masing-masing individu. Sadar merupakan pemahaman pada sebuah kondisi/keadaan yang terjadi. Dan menyadari adalah memahami sebuah kondisi/keadaan baik dari dalam maupun luar diri.¹⁸

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan perlu melalui tahap menyadari sebagai salah satu langkah untuk mengerti dan mengetahui sebab akibat yang dialami dan akan ditemukan solusinya. Sejalan dengan Muhammad Nur Hidayat, Sebelum kita sadar dan menyadari kita harus mempelajari sebuah keadan atau peristiwa yang terjadi. Karena kita harus tahu dan mengetahui sebab dan asal muasal dari sebuah keadaan maupun peristiwa yang terjadi, sebelum kita mengambil sebuah keputusan yang dapat membuat kita untuk mengambil tindakan.¹⁹ Sejak kecil menjadi seorang pendiam dan enggan untuk mengutarakan tentang pemikiran dan kemauannya hanya karena tidak ingin merepotkan orang lain atau keluarga untuk ikut memikirkannya, menjadikan hal dan pengambilan sikap yang sangat membekas pada diri penulis. Hal itu dirasa sangat

¹⁸ <http://nurhidayat.staff.ub.ac.id/2012/01/26/sadar-dan-menyadari/>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 18 September 2023.

¹⁹ Ibid

mempengaruhi hingga usia dewasa. Yang akhirnya membuat penulis selalu memendam segala pemikiran dan perasaannya seorang diri dan menimbun beban yang terasa sulit untuk dibebaskan. Sampai penulis merasa terjat dan berada diujung tanduk yang ingin keluar pada hidup yang seperti itu. Karena penulis merasa telah banyak kehilangan kesempatan dan momen-momen yang seharusnya bisa dilakukan dan dinikmati pada saat itu. Sampai akhirnya membuat penulis merenung dan telah menyadari berbagai masalah dan mencoba mengevaluasi diri untuk melakukan perubahan menuju suatu hidup yang ideal dan meninggalkan cara hidup pada masa lalunya dan lebih membuka diri.

3. Memaafkan

Memaafkan dapat dikatakan suatu proses yang tidaklah mudah untuk dilakukan bahkan dibutuhkan sebuah proses dan upaya perjuangan untuk melakukannya. Menurut artikel KBBI, memaafkan adalah memberi ampun atas kesalahan dan sebagainya; tidak menganggap salah dan sebagainya lagi.²⁰

Berdasarkan pemaparan tersebut penulis telah melewati proses yang cukup sulit untuk memaafkan diri sendiri. Karena begitu banyaknya masalah dan akibat yang dialaminya selama menjadi seorang yang fluktuatif. Namun dengan perenungan atas kesadaran untuk berubah dan memperbaiki diri pada masa lalunya menjadikannya berbesar hati untuk menerima semua keadaan, memaafkan dan berdamai pada diri dan dunianya. Memaafkan tersebut bukan semata-mata hanya

²⁰ <https://kbbi.web.id/maaf>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 20 Mei 2024.

kepada diri sendiri, namun juga memaafkan dan meminta maaf kepada segala hal atau orang lain sekalipun yang telah mempengaruhi penulis menjadikan diri yang fluktuatif pada masa lalu. Karena disilain lain memaafkan juga memiliki manfaat yang baik bagi tubuh. Seperti yang dijelaskan (Nasri, 2018), memaafkan memiliki dampak positif yang sangat banyak, terutama bagi ketenangan batin seorang individu, yaitu dengan memaafkan kita dapat merasakan emosi positif karena tidak lagi mengingat hal-hal yang membuat sakit hati, dapat melepaskan perasan-perasaan *negative*, hati menjadi lebih tenang, dengan berkurangnya rasa marah, tidak lagi merasakan sakit hati dan pastinya dapat menghilangkan rasa dendam yang pernah bersarang dalam hati.²¹

4. Memperbaiki

Adanya tahap merenung, menyadari kemudian memaafkan membuat penulis bisa mengenali berbagai potensi dalam diri baik kekuatan, kelemahan hingga kepribadian. Memperbaiki dalam KBBI memiliki arti (1) membetulkan (kesalahan, kerusakan, dan sebagainya); memperbaiki kekeliruannya; memperbaiki jembatan yang rusak; (2) menjadikan lebih baik (bagus, rapi, dan sebagainya); setiap orang wajib berusaha memperbaiki nasibnya.²²

²¹ Nasri, S. A., Nisa, H., & Karjuniwati, K. (2018). Bagaimana Remaja Memaafkan Perceraian Orang Tuanya: Sebuah Studi Fenomenologis. *Seurune: Jurnal Psikologi UNSYIAH*, 1(2), 102-120.

²² <https://kbbi.kata.web.id/memperbaiki/>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 18 September 2023.

Dalam hal ini penulis perlu menyadari tentang adanya hal perbaikan yang harus dilakukan yaitu memperbaiki diri yang menjadikan seorang fluktuatif. Karena individu tersebut sadar bahwa masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki dan bisa menyaring segala masukan yang membangun. Fokusnya lebih ke arah perbaikan diri dan membuatnya ingin terus belajar. Ia akan lebih terbuka sehingga bisa memperluas pola pikirnya.²³

Memperbaiki dalam hal ini penulis telah melakukan seperti mulai berbaik kepada diri sendiri tanpa menyakiti meliputi pikiran dan fisik serta mulai mengubah beberapa hal kecil seperti dari seorang yang pendiam, perlahan menjadi orang yang memulai percakapan kata demi kata kepada orang lain, tak lupa menawarkan bantuan ketika selesai bertukar cerita dengan seseorang, menjadikan segala bentuk perbedaan sebagai hal baru dengan menyaringnya sebagai hal yang baik, mengurangi dan berusaha berhenti dalam melakukan hal atau aktivitas yang negatif, menyikapi kekecewaan dengan sabar dan baik, serta selalu berusaha melakukan suatu hal yang memberi dampak kebaikan untuk siapapun.

Penerapan dalam usaha melakukan hal yang positif pada sendiri yang dilakukan penulis ialah merefleksikan dan mengekspresikan tentang dan energinya lewat musik *Ambient* yang dimainkan dan ciptakan penulis sesuai kondisi saat itu. Musik sebagai media yang dipilih penulis karena sudah melekat di kehidupan sehari-hari sejak kecil yang menyukai dan mempelajarinya sampai usia dewasa.

²³ <https://binus.ac.id/binusian-journey/2022/08/08/self-awareness-untuk-memperbaiki-diri-dan-memperbaiki-hidup/>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 18 September 2023.

Memilih musik *ambient* karena dirasa pantas menggambarkan perasaan dan pikiran yang dirasakan saat sedih maupun bahagia oleh penulis. Yang kemudian direalisasikan secara visual lewat karya Tugas Akhir ini.

5. Merdeka

Kata merdeka memiliki makna sebagai sebuah keadaan bebas atau mengalami kebebasan. Adelbert Snijders menyatakan bahwa bebas berarti “tidak ada hambatan, tidak ada paksaan, tidak ada halangan, tidak ada aturan”. Artinya kemerdekaan atau kebebasan adalah kondisi dimana seseorang “seharusnya” bisa merdeka atau bebas dalam menentukan pilihan hidupnya sendiri.²⁴

Diri yang merdeka adalah suatu kondisi di mana seseorang secara sadar, penuh dan utuh menerima dirinya sendiri. Lebih dari itu, diri yang merdeka berarti seseorang berada dalam kondisi yang terbebas dari tekanan secara mental dan mampu berdamai dengan masa lalunya. Seperti penulis yang telah melewati masa menjadi seorang yang fluktuatif pada akhirnya mampu berdamai dan merdeka dengan masalah dan keadaan itu. Lewat pengekspresian dan refleksi terhadap musik ternyata mampu dan sangat efektif bagi penulis untuk berdamai dengan keadaan. Yang kemudian di transformasikan ke dalam karya seni grafis Tugas Akhir sebagai pendekatan refleksi yang bisa dilihat secara visual untuk dilihat dan

²⁴ <https://www.kompasiana.com/hesdonaraha/611c9c2731a2873db6685bd2/merdeka-dalam-pilihan-menjadi-diri-sendiri>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 18 September 2023.

sebagai pembelajaran bagi diri sendiri dan orang lain yang mengalami hal yang sama dengan penulis.

Pemilihan konsep non-visual tersebut yang dirasa paling cocok dengan pengalaman penulis sendiri, agar pesan yang ingin disampaikan penulis tersampaikan secara maksimal kepada semua orang. Terciptanya konsep non-visual ini diangkat dari pengalaman penulis itu sendiri yang telah penulis terapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk refleksi dan adanya cara yang positif untuk dilakukan ketika tubuh penulis sedang mengalami energi atau hal negatif.

B. Konsep Visual

Konsep visual karya seni grafis yang bertemakan fluktuasi diri ini menggunakan konsep metafora visual dan simbol untuk mengartikan karya yang diwujudkan. Konsep Metafora menurut Searle (1979) menyebutkan bahwa kedudukan metafor dalam keseluruhan bahasa kias atau figuratif dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu (1) metafora yang diposisikan dalam pengertian luas atau sebagai payung untuk semua Bahasa kias, dan (2) metafora dalam arti yang sempit. Posisi sebagai payung tersirat dalam pandangan yang dikonsepskan Searle (dalam Ortony, ed 1979:92-123). Searle menyatakan istilah metafora sebagai sebuah ekspresi kebahasaan yang bermakna figuratif.²⁵ Konsep Simbol menurut Suzzane K.Langer dalam jurnal ilmiah Satri Yadi

²⁵ Searle, J. 1979. Metaphor. In: A. Ortony (Ed.) *Metaphor and Thought* (pp. 92-123). New York: Cambridge University Press.

mengatakan, “Realitas yang diangkat ke dalam simbol seni pada hakikatnya bukan realitas objektif, melainkan realitas subjektif, sehingga bentuk atau form simbolis yang dihasilkan mempunyai ciri khas yang amat khas. Pengalaman subjektif bisa menjadi isu suatu forma simbolis yang ingin diungkapkan. Jika pengalaman ini adalah suatu perasaan yang kuat, maka pembentukan forma ini akan menunjukkan ekspresivitas yang sedemikian kuat mengakar, sehingga bentuk forma tersebut seolah-olah hidup. Bentuk atau forma tersebut akan menjadi nilai-nilai estetik dari suatu objek.”²⁶ Pada penciptaan karya Tugas Akhir ini, penulis tentu memiliki arti dan makna tersendiri, dari makna yang sempit terlihat jelas dari objek-objek sederhana yang digambarkan dan dapat diartikan sendiri oleh *audience* serta arti dan makna yang luas dari kesederhanaan objek yang dipilih penulis.

Berkaitan dengan jenis atau bentuk karya, penulis mengusung gaya aliran *Romantisisme*. Aliran yang mengedepankan unsur emosi suatu karya dengan penggambaran dan pembangunan citra yang dramatis, teatrical dan memiliki suasana seperti dalam mimpi.²⁷ *Romantisisme* ini menitikberatkan emosi, imajinasi dan ide untuk kembali pada keniscayaan sejarah dan alam. Berawal dari abad ke-18 di Eropa Barat, gerakan *romantisisme* adalah aliran seni yang berawal dari sastra dan merambah ke seni rupa, hingga ke gerakan intelektual secara umum di masa itu. Istilah

²⁶ Satri Yadi, Dhasono, Yuniarti Munaf. 2018. Aso Gombalo Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis, *Gorga Jurnal Seni Rupa*, Vol. 07 No. 02. Hal 179-180. (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/download/11056/9861>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024)

²⁷ <https://serupa.id/aliran-romantisisme>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024.

romantisme pertama kali digunakan di Jerman pada akhir 1700-an oleh kritikus seni August dan Friedrich Schlegel yang menulis buku kritik berjudul *Romantische Poesie* (puisi romantik). Penyair Inggris William Wordsworth menjadi tokoh utama dalam gerakan ini pada tahun 1815-an.²⁸ Aliran *romantisme* memiliki ciri umum yang seragam, yaitu imajinatif; meskipun tetap realistis adegan yang digunakan cenderung tampak teatrikal, subjektif; penciptaan seni dianggap sebagai ekspresi diri seniman, menggunakan intensitas emosional yang tinggi, pencitraan atau suasana memiliki kualitas seperti mimpi, dan menggambarkan perasaan yang kuat tidak harfiah atau menggunakan perumpamaan dan simbol.²⁹

Pada karya Tugas Akhir ini, bentuk visual yang dihadirkan dari bentuk-bentuk imaji olahan dari beberapa bentuk yang dijumpai penulis yang memiliki korelasi terhadap tema Tugas Akhir ini, seperti figur burung gagak dengan objek-objek pendukung di sekitar yang ditemui dan terpikirkan secara spontan oleh penulis yang dapat membantu memvisualkan proses merefleksikan fluktuasi diri dan diolah melalui penghayatan, pengalaman, serta imajinasi penulis.

Teknik yang di pilih pada penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah cetak tinggi *linocut*. Salah satu teknik dengan pencukilan pada permukaan pada *linoleum* yang dicapai dengan teknik *puzzle* dan reduksi. Pemilihan teknik tersebut diambil sebagai salah satu refleksi yang diterapkan untuk Karya Tugas Akhir sebagai tahap pelepasan

²⁸ <https://serupa.id/aliran-romantisme>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024.

²⁹ Ibid

emosi pada setiap kebersihan goresan yang dicukil. Karena penulis ingin mencapai kebersihan yang maksimal pada teknik cukil sehingga karakter cukil yang memiliki karakter berserat tidak dibutuhkan untuk lebih menonjolkan bentuk objek dan warna-warna. Selain itu penyajian karya dipasangkan pada figura berwarna putih untuk mendapatkan kesan minimalis dan fokus pada karya.

Konsep visual seni grafis merupakan unsur-unsur yang terkandung dalam karya seni. Unsur-unsur visual yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk tertentu sebagai gagasan ungkapan yang dikemas dengan penerapan prinsip-prinsip komposisi visual dalam kaidah penciptaan karya seni grafis secara umum. Garis, warna, bentuk dan teknik yang kemudian menjadi bagian dari visual seni grafis.

1. Unsur-unsur Visual

Unsur visual yang dimaksud di sini adalah unsur-unsur yang dapat di tangkap dan diidentifikasi secara kasat mata seperti garis, bentuk dan warna, yang disusun (diorganisasikan) secara *artistic* (mempertimbangkan prinsip penyusunan) hingga membentuk wujud baru yang disebut seni rupa.

a. Garis

Garis adalah suatu hasil goresan nyata atau batas limit suatu benda, ruang, rangkaian massa dan warna. Raut garis secara umum dapat dibedakan atas lurus, lengkung dan bertekuk atau patah. Oleh karena garis mempunyai lebar,

tubuhnya dibatasi oleh dua sisi, maka berdasarkan ukuran tubuhnya dapat pula dibedakan atas garis tebal dan garis tipis. Setiap jenis garis memiliki karakter dan dapat menyimbolkan sifat atau keadaan tertentu sebagai salah satu unsur bahasa rupa.³⁰

Garis pada karya seni grafis Tugas Akhir ini merupakan unsur utama pada karya. Garis di sini merupakan unsur terpenting pada karya. Penempatan garis pada karya terletak pada garis yang membentuk objek pada karya. Garis-garis tersebut tercipta dari sisa-sisa cukilan pada karet *linoleum* yang sengaja dibuat penulis agar membentuk motif yang sesuai dengan objek. Garis juga berperan sebagai pemisah antar objek.

b. Bentuk

Dalam penciptaan karya seni, bentuk merupakan hasil interpretasi nilai terhadap bentuk-bentuk eksternal melalui pengamatan dan perenungan, yang kemudian menjadi pengalaman baik yang lebih bersifat imajiner. Ketika rangsangan intuitif, secara internal muncul suatu dorongan terhadap emosi untuk mengekspresikan kembali nilai-nilai tersebut yang disusun atas dasar pertimbangan-pertimbangan estetik dan artistik, melalui pemanfaatan

³⁰ Sofyan Aslam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin, 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negri Makassar.

medium tertentu seperti bahan, warna, tekstur serta teknik yang digunakan. Dalam hal ini penikmat dapat menangkap perasaan tertentu atau terbangkitkan perasaan tentunya, karena bentuk lahiriah (inderawi) dari suatu karya seni juga dapat memberikan pengalaman imajiner dan mengembangkan pesan pada penikmat.³¹

Pada karya Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa bentuk yang digabungkan menjadi satu kesatuan dalam karya seni grafis yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Visual yang digunakan meliputi:

1) Burung Gagak

Gagak, adalah anggota burung pengicau (*Passeriformes*) yang termasuk dalam marga *Corvus*, suku *Corvidae*.³² Dalam karya-karya Tugas Akhir digunakan sebagai penggambaran tokoh atau subjek utama pengganti diri penulis.

Burung gagak menjadi objek yang menarik perhatian penulis terhadap fenomena dan fakta unik tentang kehidupan sosial burung gagak. Dari keseluruhan warnanya yang nyaris berwarna hitam serta

³¹ I Wayan Gulendra. 2021. Pengertian Garis dan Bentuk. ISI Denpasar. (sumber: <https://core.ac.uk/download/pdf/12237816.pdf>)

³² <https://earthlife.net/common-ravens/>, diakses oleh Ahmad Ilham pada 9 Juni 2024.

memiliki fenomena yang bertebaran di masyarakat bahwa kemunculannya sering dianggap sebagai tanda akan adanya kematian atau hal yang mengerikan namun memiliki keunikan tersendiri, salah satunya yang terdapat pada kisah anak nabi adam as yang dijelaskan dalam sebuah kitab suci Al-Qur'an sebagai hewan yang diutus untuk mengajarkan manusia bagaimana cara menguburkan mayat saat seekor burung gagak menggali-gali tanah untuk menguburkan mayat temannya yang sudah mati.

Dari kisah tersebut burung gagak dalam karya-karya Tugas Akhir digunakan penulis sebagai simbol diri penulis, penggambaran subjek utama yang memberikan atau mencontohkan tawaran solusi dalam menyikapi diri saat penulis mengalami fluktuasi diri yang di visualkan dalam karya-karya Tugas Akhir.

2) Objek Pendukung

a) Lingkaran / Matahari

Lingkaran, adalah bentuk yang terdiri dari semua titik dalam bidang yang berjarak tertentu dari titik tertentu. Yang memiliki arti Lingkaran memiliki pergerakan yang bebas dan lingkaran bisa berputar. Sehingga ini menggambarkan sesuatu yang hidup pada karya.

b) Kotak

Kotak, dalam karya memiliki garis yang kaku dan tegas mengesankan rasionalitas. Kotak juga memiliki kesan kejujuran dan kestabilan. Dari segi psikologi bentuk kotak memiliki kesan keamanan, kedamaian dan persamaan. Dan kotak dapat mewakili sebuah kepribadian, yang memiliki arti sebagai wadah penggambaran penulis dapat menyimpan segala sesuatu yang dimiliki atau didapatinya dan dapat membagikan apa yang penulis miliki.

c) Tangga

Tangga, adalah sebuah konstruksi yang dirancang untuk menghubungkan dua tingkat vertikal yang memiliki jarak satu sama lain. Dalam karya dipakai untuk menggambarkan ketika ingin mencapai suatu ruangan yang tinggi, kita harus melewati beberapa anak tangga bahkan ratusan anak tangga. Memiliki arti semuanya butuh proses dan perjuangan untuk menuju puncak tertinggi.

d) Kursi

Kursi, adalah sebuah perlengkapan rumah tangga yang digunakan sebagai tempat duduk. Namun dalam karya, kursi

diartikan penulis sebagai tanda penulis saat sedang stres, lelah dan perlu istirahat.

e) Topeng

Topeng dapat didefinisikan sebagai suatu replika wajah yang dibentuk atas bahan dasar yang tipis atau ditipiskan. Wujud demikian membuat topeng dijadikan penulis suatu kata yang tepat sebagai ungkapan figuratif yang mewakili masing-masing pribadi dan menggambarkan suatu energi yang positif dan negatif.

f) Buku

Buku melambangkan hasrat penulis terhadap pengetahuan dan sumber informasi yang kemudian dijadikan makna saat penulis sedang tersesat dan mencoba menemukan makna kehidupan.

c. Warna

Menurut ilmu fisika, warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Menurut ilmu bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen atau zat warna. Dalam seni rupa warna merupakan salah satu unsur penting.³³ Warna sebagai salah satu elemen atau media seni rupa, merupakan unsur susun yang penting, diperankan dan difungsikan untuk kepentingan tertentu. Peran warna diantaranya; warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang atau simbol, dan warna sebagai simbol ekspresi.³⁴

Warna yang digunakan pada karya Tugas Akhir ini memiliki peran warna sebagai simbol. Penggunaan warna oranye yang dominan pada karya-karya Tugas Akhir upaya memberi kesan hangat yang kuat dan semangat dalam karya yang diharapkan mampu memberikan kesan ketenangan seperti arti warna oranye itu sendiri. Dari artian ketenangan dan semangat tersebut penulis menganggap sejalan dengan tema-tema karya yang diangkat pada karya-karya Tugas Akhir ini.

³³ Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, dan Muh. Muhaimin. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM. hal. 21.

³⁴ Dharsono Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. hal. 48.

2. Prinsip Komposisi Visual

Penyusunan komposisi visual sebagai metode sebagaimana mengatur, menata, atau mengorganisir unsur-unsur seni rupa agar karya seni yang diciptakan memiliki makna dan nilai artistik. Beberapa prinsip komposisi visual diantaranya:

a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah koheisi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetis suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetis, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh.³⁵ Kesatuan yang tercipta dalam Karya Tugas Akhir ini diupayakan melalui teknik garap dan pengorganisasian unsur garis pada setiap bentuk gambar dalam karya. Serta upaya menyatukan dua objek atau lebih yang digabungkan menjadi bentuk baru dan diikat oleh garis yang terlihat jelas. Penulis juga memunculkan hasil dari cukilan yang menjadikan karya grafis ini terlihat menyatu.

³⁵ Dharsono Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni* (Karanganyar: Citra Sani), hal. 65.

b. Keselarasan (*Harmony*)

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda secara dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (*harmony*). Interval sedang menimbulkan laras dan desain yang halus dan umumnya berwatak laras. Namun harmonis bukan berarti merupakan syarat untuk semua komposisi/susunan yang baik.³⁶ Keselarasan dalam penciptaan karya grafis ini dicapai dengan memadukan unsur garis, bentuk dan warna yang saling mendukung dan dikombinasikan melalui teknik garap yang tidak jauh berbeda.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur yang dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan.³⁷ Keseimbangan

³⁶ Dharsono Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Moderen dalam Paradigma Kekarya Seni* (Karanganyar: Citra Sani), hal. 63.

³⁷ Dharsono Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Moderen dalam Paradigma Kekarya Seni* (Karanganyar: Citra Sani), hal. 76.

pada penciptaan karya grafis ini terletak pada penggabungan burung gagak dengan objek sekitar menjadikan suatu keseimbangan yang tercipta antara diri sendiri dengan lingkungan sekitar.

3. Teknik

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini memiliki hal penting yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu harus mempunyai kemampuan serta pengetahuan dalam mengelolah alat dan bahan. Berdasarkan penggunaan alat dan bahan, pada penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis menggunakan teknik cetak tinggi *Linocut*. *Linocut* adalah teknik cetak tinggi yang menggunakan bahan *linoleum* sebagai permukaan cetakan. Pada cetak tinggi, bagian dari suatu permukaan cetak yang terkena tinta adalah bagian yang menonjol. Bagian menonjol ini dapat dicapai karena tempelan atau hasil pencukilan bagian yang tidak tercetak. Pada cetak cukil bagian yang tidak mencetak dicukil dengan pahat atau pisau (Mariano 1988:15).³⁸ Pemilihan bahan *linoleum* sebagai master/matrix cetak pada pembuatan karya Tugas Akhir ini yaitu agar karya yang dibuat mendapatkan kemudahan dalam mencapai kebersihan dan kejelasan pada bentuk dan warna yang diinginkan karena tekstur dari permukaan karet *linoleum* yang halus dan lunak sehingga memudahkan penulis dalam melakukan proses pencukilan.

³⁸ Sigit Purnomo Adi. 2020. *Seni Cetak Grafis (Edisi Seni Cetak Tinggi)*. Surakarta: UNS Press. Hal. 3.

Permukaan *linoleum* juga tidak menyerap tinta, sehingga warna yang dihasilkan bisa lebih terlihat jelas.

Pada teknik *linocut*, penulis menggunakan teknik *puzzle* dan teknik reduksi pada setiap karya yang diciptakan. Teknik *puzzle* adalah cara memotong pola *linoleum* menjadi beberapa bagian kemudian disusun menjadi satu pada saat akan dilakukan proses pencetakan. Sedangkan teknik reduksi adalah teknik pencukilan pada *linoneum* yang proses pencukilan dan pencetakannya sesuai urutan warna terang ke gelap. Teknik *puzzle* digunakan sebagai variatif yang dapat disusun ulang dan dapat melakukan tahapan *multicolor* saat mencetak sebagai pemanfaatan efisiensi waktu proses mencetak, kemudian teknik reduksi digunakan untuk menghasilkan efek garis warna dari cukilan pada *linoleum* yang diterapkan pada penggarapan karya pada Tugas Akhir ini.

BAB III

PROSES PENCIPTAAN KARYA

A. Metode Penciptaan Karya

Pada proses penciptaan karya Tugas Akhir yang berjudul “*Fluktuasi Diri Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis*” ini penulis menggunakan metode penciptaan yang dikemukakan oleh L.H Chapman dalam buku Humar Sahman “*Mengenalinya Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*” (1993), menurutnya di dalam penciptaan karya ada tiga tahap yaitu:

1. Tahap pertama upaya menemukan gagasan, pada tahap ini dilakukan proses penemuan gagasan atau proses pencarian inspirasi. Mencari inspirasi adalah upaya seniman mendapatkan dorongan kreatif yang memberikan dorongan kuat untuk mencipta setelah ditemukannya gagasan.³⁹
2. Kedua adalah menyempurnakan, mengembangkan, memantapkan gagasan awal yaitu menyempurnakan artinya mengembangkan menjadi gambaran pravisual yang nantinya dimungkinkan untuk diberi bentuk atau wujud konkrit-lahiriah. Jadi gagasan yang muncul pada tahapan awal masih harus disempurnakan menjadi gagasan sedemikian rupa, sehingga nantinya pada

³⁹ Humar Sahman. 1993. “*Mengenalinya Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*” Semarang: IKIP Semarang Press. Hal 119 (Sahman, 1993)

kerja penuangannya ke dalam medium dengan mudah akan memperoleh bentuk terminalnya.⁴⁰

3. Ketiga adalah visualisasi, pada tahap ini seniman menuangkan gagasan hasil dari proses sebelumnya pada medium yang sudah ditentukan. Seniman mengawali proses mencipta dengan membuat sketsa kemudian pewarnaan dasar diteruskan sampai proses *detailing*.⁴¹

Penggunaan teori L.H Chapman dalam penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini tentunya masih disesuaikan lagi dengan situasi dan kondisi yang dilakukan pada saat penggarapan karya seni grafis Tugas Akhir ini, agar proses perwujudan karya mendapatkan hasil karya seni yang optimal. Pada tahap ke tiga yaitu tahap perwujudan, penulis membuat perubahan sedikit terkait dengan teknik garap yang dilakukan penulis, yaitu mempersiapkan alat dan bahan, perwujudan karya, hingga melakukan *finishing*.

⁴⁰ Ibid

⁴¹ Humar Sahman. 1993. "Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika" Semarang: IKIP Semarang Press (206:123)

B. Proses Pewujudan Karya

1. Upaya Menemukan Gagasan

Tahapan ini adalah tahap pencarian untuk menemukan gagasan yang akan digunakan sebagai bahan mentah dalam menghasilkan ide-ide baru. Semakin banyak pengalaman atau informasi yang dimiliki oleh seseorang mengenai masalah atau tema yang digarapnya semakin memudahkan dan melancarkan perlibatan dirinya dalam proses tersebut. Upaya-upaya yang dilakukan untuk menemukan gagasan pada tahapan ini adalah observasi, perenungan, dan brainstorming. Aktivitas tersebut dilakukan sebagai stimulus untuk memunculkan gagasan. Semua gagasan awal yang didapatkan kemudian disempurnakan, dikembangkan dan dimantapkan pada tahap penciptaan selanjutnya.

A. Observasi

Pada langkah observasi dilakukan untuk mendapatkan data terkait tema permasalahan dengan cara menggali ingatan dan mengingat momen-momen saat penulis menjadi seorang yang fluktuatif dan telah menyadarinya bahwa apa yang terjadi dimasa lalunya perlu adanya perubahan untuk bisa mencapai hidup yang ideal. Kemudian penulis melakukan riset sederhana diantaranya, membaca buku atau artikel, dan menonton film yang berkaitan tentang fluktuasi diri. Beberapa observasi melalui buku atau artikel, dan menonton film merupakan upaya penulis untuk menambah wawasan dalam mendukung

dan merangsang ide-ide sesuai tema yang diangkat pada karya Tugas Akhir, sebagai berikut:

- Buku

Dr. Doni Putra, Lc., M.Hum., 2020, “Belajar Tadabur Ilmu Karakter Pada Lebah, Burung Gagak dan Singa”, Bukupedia *Member of Guepedia group*

- Artikel

1. Lala Bohang, 2024, “Menemukan Kesenangan di Tengah Fluktuasi Hidup”, Greatmind ID

<https://greatmind.id/article/menemukan-kesenangan-di-tengah-fluktuasi-hidup/>, Diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024

2. Atya Faudina, 2024, “Perjalanan Pendewasaan Melalui Musik”, Greatmind ID

<https://greatmind.id/article/perjalanan-menemukan-pendewasaan-melalui-musik/>, Diakses oleh Ahmad Ilham pada 11 Juni 2024

- Film

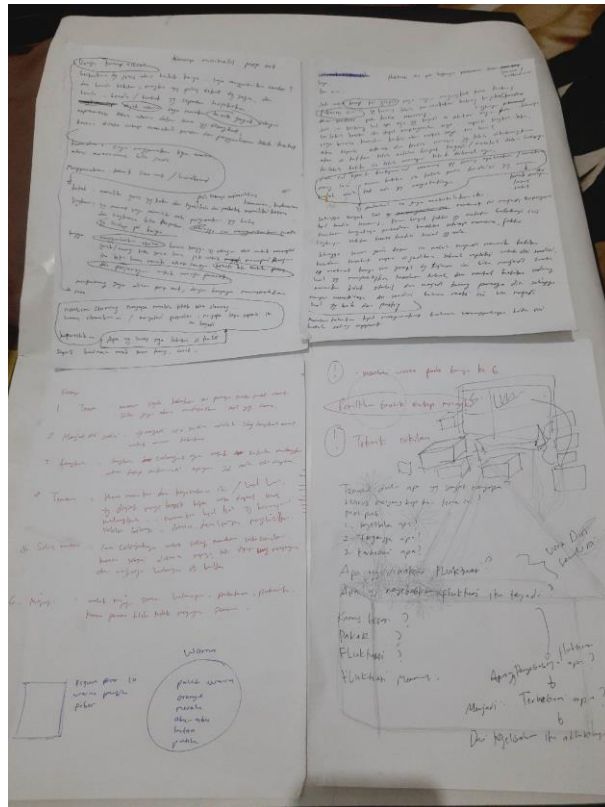
The Fault in Our Stars, Film yang mengisahkan tentang seorang remaja bernama Hazel Grace Lancaster yang menderita kanker teroid yang telah menyebar ke paru-parunya. Kondisi ini memaksa Hazel membawa tabung oksigen kemanapun ia pergi. Orang tuanya mulai menyadari kalau perjuangan melawan kanker perlahan membuat Hazel depresi dan Ibu

Hazel mendesaknya untuk mengikuti kelompok dukungan atau *support group* bagi pasien kanker. Disitulah ia bertemu Agustus Waters, yang kehilangan satu kakinya karena kanker tulang. Dan mereka saling menemukan kesenangan sampai ketenangan saat bersama dan mengikuti kelompok dukungan. Mereka berpikir selama dijalani bersama semua terasa tenang dan menyenangkan. Dari film tersebut penulis menyimpulkan ketika seseorang yang memiliki gangguan atau masalah yang sedang dihadapi ketika ia bisa menemukan ketenangan ia akan mampu melewatinya.

Seperti penulis saat mengalami fluktuasi diri ketika merefleksikannya lewat musik menemukan dan merasakan ketenangan lewat alat *instrument* yang dimainkan.

B. Perenungan

Perenungan dilakukan untuk mengendapkan semua data observasi, informasi, pengetahuan serta pengalaman-pengalaman yang terkumpul dari rangsangan objek seni, kemudian diolah dan dipadukan, diperkaya dari sumber ide yang terkumpul kemudian muncul menjadi sebuah gagasan. Selain itu merenungkan penentuan apa saja yang akan disajikan dalam setiap karya grafis Tugas Akhir baik penentuan bentuk, warna, maupun lainnya yang hendak dituangkan ke dalam karya seni grafis.



Gambar 5. Hasil Perenungan
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 11 Mei 2024)

Setelah melakukan perenungan maka langkah selanjutnya adalah mencatat atau membuat coretan-coretan dari hasil perenungan yang didapat, supaya gagasan yang diperoleh dapat dengan mudah dikembangkan dalam proses selanjutnya. Yang dihasilkan dari mencatat dan membuat coretan-coretan ialah sketsa spontan.



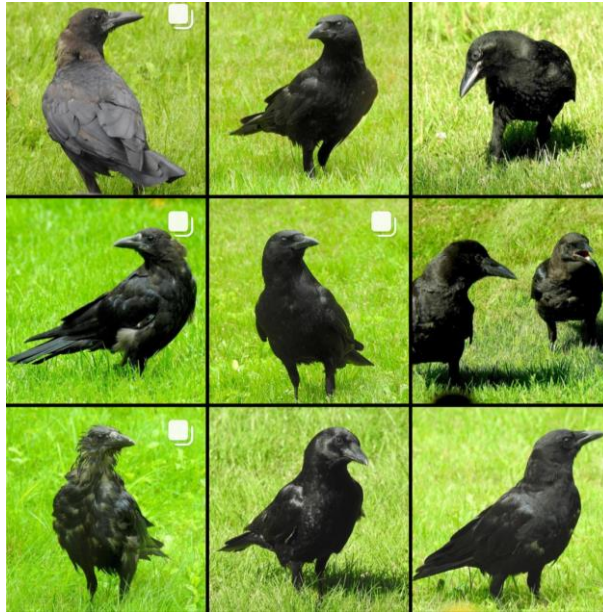
Gambar 8. Sketsa Spontan
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 9 Juni 2024)

2. Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan

Gagasan untuk membuat karya tugas akhir sebagai refleksi dan terapi diri bahwa lewat musik penulis bisa mengatasi diri yang fluktuatif yang kemudian direfleksikan secara visual lewat karya rupa sebagai ide awal penciptaan karya tugas akhir seni grafis. Menyempurnakan, Mengembangkan dan Memantapkan Gagasan Awal pada tahapan ini semua gagasan awal yang sudah didapatkan akan disempurnakan, dikembangkan dan dimantapkan. Dibutuhkan imajinasi dan kesadaran yang mendalam agar dapat dihasilkan karya-karya yang total sesuai ekspektasi. Tahapan ini dilakukan penyempurnaan terhadap gagasan awal kemudian dilanjutkan dengan mengembangkan, dan memantapkannya. Penelusuran informasi pendukung atau tambahan, pengamatan, dan pembuatan studi visual yang didapatkan dari buku, artikel, observasi melalui sarana internet sebagai rangsangan dalam mengolah unsur warna, bentuk, objek-objek. Tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkannya agar dapat mewujudkan ekspresi yang tepat sesuai dengan gagasan yang telah ditemukan sebelumnya. Sehingga apa yang telah dilalui dalam proses tersebut berakhir pada pemantapan gagasan awal yang telah mengalami penyempurnaan dan pengembangan.

a) Studi Visual

1) *Zo Crow* sebagai referensi bentuk burung gagak pada Karya Seni Grafis



Gambar 9. Sara Webley, *Zo Crow*
(sumber: https://instagram.com/zo_crow/. Diakses oleh Ahmad Ilham pada 2 Februari 2024)

Foto-foto burung gagak yang diabadikan oleh Sara Webley menampilkan berbagai macam pose atau gaya dan gerak-gerik seperti tingkah laku burung gagak dari sisi manapun. Sehingga penulis dapat mengetahui dan menggambarkan dan dapat dijadikan penulis sebagai referensi bentuk visual burung gagak yang dihadirkan dalam karya-karya seni grafis Tugas Akhir.

2) *Sick Crow* sebagai referensi visual pada Karya Seni Grafis



Gambar 10. *Sick Crow*

(sumber:

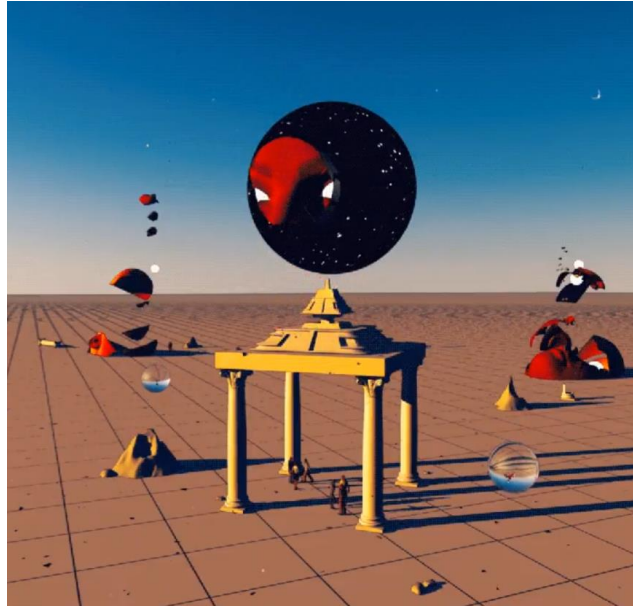
<https://www.instagram.com/p/B9ixuulAMPD/?igsh=NWdmaHVzNnR2dmcz>.

Diakses oleh Ahmad Ilham pada 2 Februari 2024)

Ilustrasi oleh Sick Crow menjadi referensi visual pada karya-karya seni grafis

Tugas Akhir dengan penegasan pada *outline*.

3. *Kidmograph* sebagai referensi latar visual Pada Karya Seni Grafis



Gambar 11. Kidmograph
(sumber: <https://x.com/kidmograph/>. Diakses oleh Ahmad Ilham pada 2 Februari 2024)

Karya Digital oleh Kidmograph menjadi referensi visual berikutnya pada karya-karya Seni Grafis dengan menggambarkan latar yang luas dan menampilkan beberapa objek di tengah sebagai sebagai fokusnya.

b) Menelusuri Makna dan Simbolik

Dalam upaya mendapatkan bentuk final suatu ciptaan perlu ditelaah tentang kreativitas dan kemampuan untuk bermain menggunakan daya imajinasi. Penelusuran simbolik dan makna menjadi hal yang penting dalam penciptaan karya seni grafis ini sebab proses perenungan dan menjadikan seni sebagai sebagai ekspresi terjadi pada tahapan ini. Menelaah kembali makna apa yang dihadirkan untuk menyampaikan sebuah makna dalam karya seni. Setelah gagasan awal telah ditemukan, maka penciptaan simbol serta penyertaan makna dalam karya perlu melakukan atau menelusuri, mengkaji dan menafsir ulang agar sampai kepada pemahaman personal serta tercapai ketepatan pemilihan simbol atau makna yang ingin diekspresikan. Dalam karya Tugas Akhir ini simbol yang dihadirkan berupa bentuk burung gagak, kursi, matahari, ruang kotak, tangga. Hal yang dilakukan penulis saat penelusuran makna dan simbolik pada salah satu bentuk adalah burung gagak, penulis mencari dan membaca artikel tentang fakta-fakta burung gagak, kemudian mencatat dan memahami tentang arti-arti penggambaran burung gagak, dilanjutkan mencari referensi karya seniman yang menggunakan objek burung gagak. Hal tersebut ditafsirkan kembali dan direfleksikan pada diri penulis dengan sesuai yang dipikirkan pada akhirnya menghasilkan burung gagak sebagai simbol diri penulis. Bahwa burung adalah diri penulis, seorang yang ingin memberitahukan bagaimana cara menyikapi fluktuasi diri.

c) Menentukan Rancangan Karya

Selanjutnya pada tahap ini yaitu menentukan rancangan karya disertai dengan alasan atau pertimbangan dalam memilih alat dan bahan sebagai media serta tehnik yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis ini. Alasan pemilihan alat, bahan, dan tehnik dalam menciptakan karya seni grafis harus diperhatikan, agar hasil yang dicapai sesuai dengan suatu gagasan yang diekspresikan.



Gambar 12. Sketsa Manual (kiri) dan Sketsa *Digital* (kanan)
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Rancangan karya dibuat dengan melakukan sketsa pada kertas *sketsbook* menggunakan pensil lalu didigitalkan hingga menentukan warna yang digunakan melalui aplikasi *Infinite Painter*. Penggunaan aplikasi ini

dimaksudkan untuk mempermudah penataan objek-objek visual dan warna sesuai keinginan penulis demi memperkuat gagasan yang disampaikan. Tujuan pembuatan sketsa yaitu untuk menuangkan gagasan dengan mengolah bentuk, warna dan komposisi ke dalam beberapa jumlah rancangan karya.

3. Visualisasi

Pada tahap upaya menemukan gagasan melakukan beberapa observasi, perenungan, brainstorming dan pada tahap menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal berada dalam proses penyusunan apa yang diperoleh sebelumnya. Maka pada tahapan ini visualisasi yang dilakukan berdasarkan apa yang diperoleh pada tahapan selanjutnya yang kemudian dilanjutkan dengan proses pewujudan ke dalam sebuah media.

Sebelum memasuki tahap visualisasi, terdapat penjelasan khusus pada pemilihan alat dan bahan dan teknik. Kematangan dan pengalaman pada proses eksperimen juga dibutuhkan untuk menentukan kapasitas yang dimiliki oleh alat dan bahan, baik dari segi kekurangan serta kelebihan, hal ini dimaksudkan untuk meminimalkan kendala dalam proses penciptaan karya.

1) Alat

Beberapa alat yang digunakan pada penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini diantaranya adalah:

a) Penggaris, Pensil, dan Penghapus



Gambar 13. Penggaris, Pensil, dan Penghapus
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Dalam proses pembuatan sketsa, penulis menggunakan pensil dan penghapus untuk mempermudah penggambaran pada kertas yang nantinya akan digambar lagi menggunakan aplikasi *Sketchbook Autodesk* pada *handphone*. Pensil digunakan untuk menebalkan gambar jadi yang sudah di transfer ke karet *linoleum* menggunakan kertas karbon.

b) Cutter



Gambar 14. *Cutter*
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Cutter dipergunakan untuk memotong papan karet *linoleum* dari bentuk semula yang berupa lembaran menjadi potongan-potongan yang sesuai dengan ukuran yang akan dipergunakan, dan juga untuk memotong kertas sesuai dengan ukuran yang dibutuhkan.

c) **Kertas Karbon**



Gambar 15. Kertas Karbon
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Kertas karbon pada perwujudan karya seni grafis ini dipergunakan untuk mentransfer gambar dari kertas *print* ke karet *linoleum* menggunakan pensil sesuai dengan pola gambar.

d) Pisau Cukil



Gambar 16. Pisau Cukil
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Penciptaan karya seni grafis tugas akhir ini penulis menggunakan pisau cukil yang digunakan untuk membuat klise cetak dengan teknik cetak tinggi. Dalam penggarapannya penulis hanya menggunakan pisau cukil dengan mata pisau berbentuk V dan U yang mempunyai karakter cukilan yang tegas pada permukaan karet *linoleum*. Goresan mata pisau V lebih dicapai dengan detail untuk membuat efek-efek cukilan pada setiap objek pada karya. Dan mata pisau U digunakan untuk mencukil gambar objek yang memiliki bidang yang luas.

e) **Roll Grafis**



Gambar 17. *Roll Grafis*
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Roll grafis biasanya terbuat dari bahan karet yang padat atau terbuat dari bahan lainnya dengan permukaan yang rata. Fungsinya untuk mengambil tinta pada alas kaca dan meratakannya pada permukaan karet *linoleum*. Pada proses pengerjaan Tugas Akhir ini *roll* yang digunakan memiliki ukuran panjang 5 cm dan 10 cm. Pemilihan *roll* untuk meratakan tinta pada lino karena konsentrasi tinta pada lino yang lebih merata.

f) Kaca



Gambar 18. Kaca
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Kaca digunakan sebagai wadah atau tempat untuk mencampur tinta. Kaca juga digunakan untuk meratakan tinta menggunakan *roll* sebelum ditransfer pada permukaan karet *linoleum* untuk kemudian dicetak. Kaca yang dipilih dengan ketebalan 3 mm sampai 10 mm dan berukuran kurang lebih 40 cm - 100 cm. Karena untuk mencampur tinta harus memiliki permukaan yang rata dan halus, agar saat pengambilan tinta menggunakan *roll* dapat terambil secara merata ke seluruh permukaan *roll* dan agar mudah untuk membersihkannya.

g) *Scraper* atau Pisau Palet



Gambar 19. *Scraper* atau Pisau Palet
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Scraper atau pisau palet balat yang digunakan untuk mengambil tinta dan mencampur tinta pada kaca.

h) Kain Lap / Perca



Gambar 20. Kain Lap/Perca
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Kain lap dipergunakan untuk membersihkan sisa tinta cetak yang masih menempel pada permukaan karet *linoleum* agar tetap bersih dan bisa digunakan untuk mencetak warna selanjutnya. Pemilihan bahan kain lap dari sisa kaos karena bahan ini mudah menyerap serta tidak tertalu tebal ataupun tipis, sehingga bahan tersebut memudahkan saat proses pencetakan dan pembersihan.

i) Sendok dan Botol



Gambar 21. Sendok dan Botol
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Sendok dan botol merupakan alat yang digunakan sebagai pengganti mesin *press* yang biasa digunakan dalam pencetakan karya seni grafis teknik cetak tinggi atau dalam. Tekstur sendok yang tebal dan keras menjadi pemilihan karakteristik tersendiri karena mudah diatur dalam penekanan saat mencetak, kemudian bagian bawah botol yang bergerigi memberikan kesan tekstur garis-garis pada hasil cetakan sehingga menjadi hal yang menarik bagi penulis.

j) Kento



Gambar 22. Kento
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Kento digunakan sebagai penanda batas kertas dan *linoleum* untuk mencapai kemudahan presisi saat proses mencetak yang di buat dari *yellowboard*, memiliki ketebalan yang sama dengan master cetak atau karet *linoleum* pada Tugas Akhir ini, ukuran kento tentu saja lebih besar beberapa senti menter dari ukuran kertas yang akan digunakan untuk mencetak karya, lalu kento dibuat dengan cara memotong bagian tengah *yellowboard* sesuai dengan ukuran master. Setelah kento menjadi berlubang pada bagian tengah, letakkan kertas pada bagian tengah di atas kento, pastikan lubang pada kento tertutup dengan kertas. Buat garis siku

di kento pada setiap ujung kertas untuk mengatur konsistensi presisi cetakan pada kertas dan mengunci master yang dikerjakan dengan teknik *puzzle* maupun teknik reduksi.

2) Bahan

Beberapa bahan yang digunakan pada penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir ini diantaranya adalah:

a) Linoleum

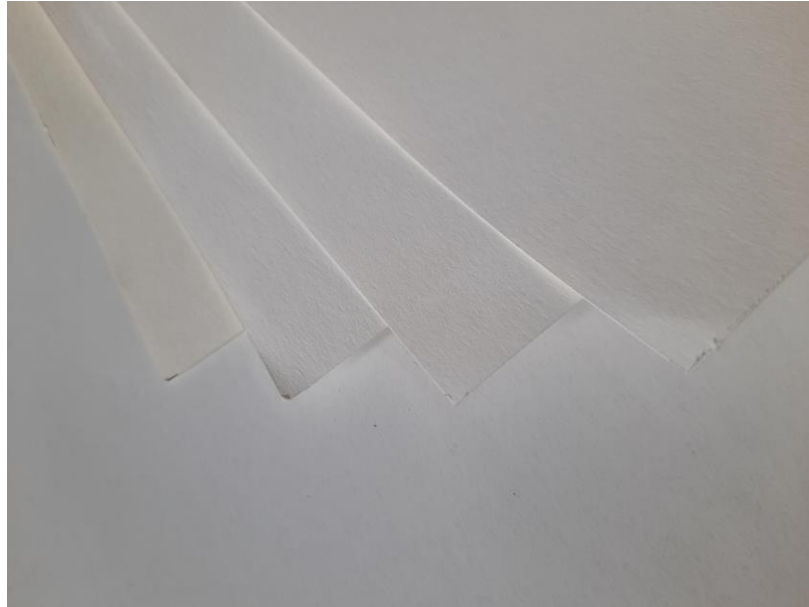


Gambar 23. *Linoleum*
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Linoleum pada tugas akhir ini digunakan sebagai bahan utama yaitu sebagai *matrix* atau master pada teknik cetak tinggi seni grafis. *Linoleum* merupakan lembaran berbasis karet dengan permukaan yang rata, halus dan cukup lunak, sehingga sangat mudah untuk proses pencukilan dan pemberian tinta menggunakan *roll*.

Pemilihan bahan menggunakan karet *linoleum* karena memiliki kualitas kehalusan yang mempermudah proses pencukilan dalam berbagai arah dan bentuk, juga untuk mendapatkan hasil cukilan yang mendetail dan maksimal. Selain itu karet *linoleum* juga tidak menyerap tinta, jadi hasil warna yang tercetak sesuai dengan sampuran warna yang diinginkan.

b) Kertas Cetak



Gambar 24. Kertas Cetak
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Kertas cetak untuk karya tugas akhir penulis memilih menggunakan jenis kertas *old mill*, karena kertas *old mill* terbuat dari bahan yang bebas klorin, guna menjaga ketahanan usia kertas dari pengaruh udara tempat penyimpanan kertas sehingga usia kertas menjadi lebih lama. Tentunya dengan tempat penyimpanan yang dapat menjaga kebersihan kertas seperti *box* kayu atau amplop yang terbuat dari kertas *duplex*. Kertas *old mill* juga memiliki penyerapan yang bagus untuk pencetakan menggunakan tinta *offset*.

c) Tinta Cetak



Gambar 25. Tinta Cetak
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Tinta cetak atau tinta *offset* dalam kesehariannya sering ditemukan di beberapa toko alat percetakan offset dan toko alat percetakan sablon. Tinta tersebut memiliki kualitas yang baik dalam pencetakan karya, tinta yang berbasis minyak dan memiliki ketahanan serta kepekatan warna yang baik.

d) Minyak Goreng



Gambar 26. Minyak Goreng
(sumber: Foto oleh Ahmad Ilham, pada 27 April 2024)

Minyak goreng digunakan sebagai pembersih sisa tinta *offset* pada *linonelum* dan peralatan cetak, yaitu *roll*, *scraper*, dan kaca karena minyak goreng memiliki kemampuan untuk mengencerkan tinta cetak yang baik untuk membersihkan sisa tinta berbasis minyak.

Setelah menyiapkan alat dan bahan, penulis mulai melakukan proses visualisasi karya. Langkah-langkah yang penulis lakukan, yaitu:

3) Proses / Tahap Pengerjaan

a) Pembuatan Plat atau Master/Matrix

1. Pemindahan Sketsa ke *Linoleum*



Gambar 27. Pemindahan Sketsa pada *Linoleum*
(Sumber: Foto oleh Anggit Nugroho, pada 28 April 2024)

Rancangan karya atau sketsa yang telah dipilih dari tahap pembuatan sketsa di kertas hingga dibuat secara digital kemudian di *print* pada kertas seukuran *matrix* dan dipindahkan ke *linoleum*

dengan cara *transfer paper* menggunakan kertas karbon. Selanjutnya mempertegas sketsa dengan menggunakan pulpen hitam dengan tujuan ketika proses pencetakan dengan teknik reduksi, sketsa pada master/*matrix* tidak hilang dan memudahkan untuk proses pencukilan selanjutnya.

2. Pemotongan Bentuk *Puzzle*



Gambar 28. Pemotongan Bentuk *Puzzle*
(Sumber: Foto oleh Bernadetus, pada 28 April 2024)

Pemotongan *linoleum* sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat bertujuan untuk menghemat waktu pengerjaan dan meminimalisir kesalahan yang akan terjadi.

3. Pencukilan



Gambar 29. Pencukilan
(Sumber: Foto oleh Anggit Nugroho, pada 28 April 2024)

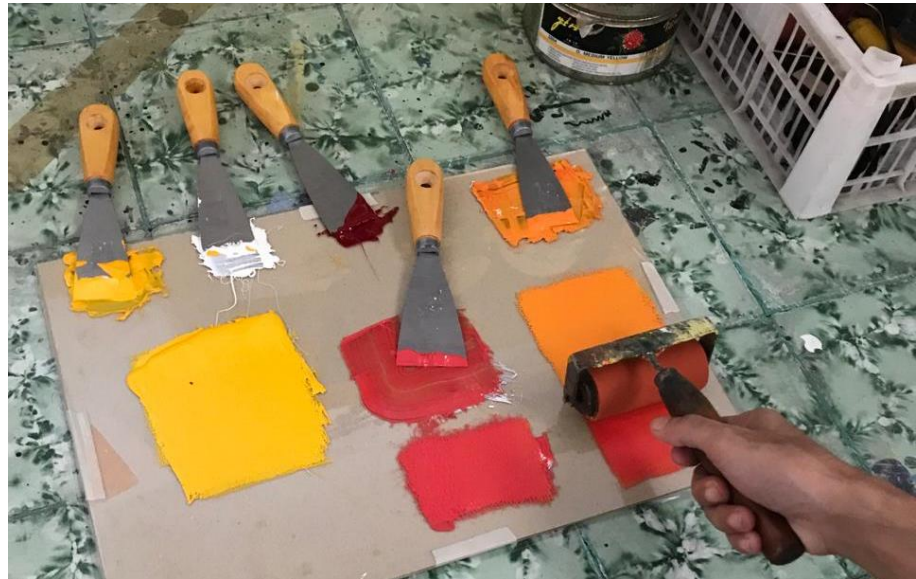
Proses pencukilan pada karya Tugas Akhir ini di nyatakan proses akhir pada pembuatan master/matrix. Setelah memotong *linoleum* sesuai dengan pola gambar sehingga membentuk *puzzle*, dan teknik yang digunakan pun teknik *puzzle* terlebih dahulu. Setelah semua warna pada teknik *puzzle* tercetak, barulah proses pencukilan dengan teknik reduksi dilakukan. Pada proses pencukilan, penulis menggunakan pisau cukil dengan mata pisau V yang digunakan guna mencapai detail dan mata pisau U digunakan untuk mencukil gambar

objek yang memiliki bidang yang luas pada penggarapan karya grafis

Tugas Akhir ini.

b) Proses Cetak Karya

1. Proses Persiapan Warna Tinta



Gambar 30. Proses Persiapan Warna Tinta
(sumber: Foto oleh Agung, pada 28 April 2024)

Proses ini adalah proses persiapan tinta untuk di *transfer* ke *linoleum* menggunakan *roll*. Menggosokan *roll* dengan tinta yang sudah siap hingga merata pada seluruh bidang *roll*.

2. Proses *Transfer* Warna pada *Linoleum*



Gambar 31. Proses *Transfer* Warna pada *Linoleum*
(sumber: Foto oleh Bernadetus Ghea, pada 28 April 2024)

Proses ini adalah proses *transfer* warna dari *roll* yang sudah diberi warna ke seluruh permukaan bidang *linoleum*.

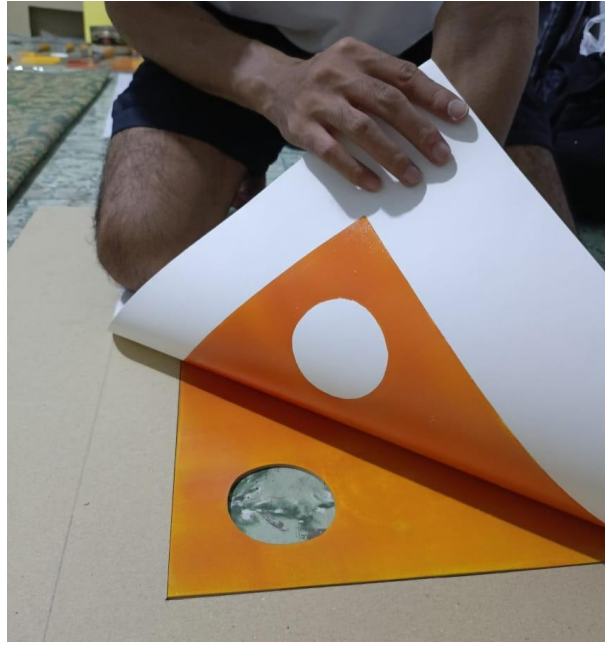
3. Proses *Transfer* Warna pada *Linoleum* ke Kertas



Gambar 32. Proses *Transfer* Warna *Linoleum* ke Kertas
(sumber: Foto oleh Bernadetus Ghea, pada 28 April 2024)

Proses ini proses untuk menghasilkan gambar dari plat yang sudah diberi warna sebelumnya. Penggunaan sendok untuk meratakan warna pada kertas dengan cara digosok memudahkan untuk proses *proofing* warna sesuai yang diinginkan.

4. *Proofing*



Gambar 33. *Proofing*
(sumber: Foto oleh Bernadetus Ghea, pada 28 April 2024)

Proses *Proofing* adalah proses pengecekan hasil cetak sebelum dinilai selesai, proses ini memiliki fungsi untuk melihat kekurangan dari proses cetak karya. Kekurangan dapat berupa kurangnya tinta pada papan plat sehingga tidak nampak hasil yang begitu jelas atau samar pada proses cetak ataupun kurangnya tekanan saat proses mencetak sehingga perlu diatur kembali agar mendapatkan tekanan yang cukup. Proses ini juga membantu melihat bagian mana yang terlewatkan pada proses mencukil *linoleum*.

c) *Finishing*



Gambar 34. *Finishing*
(sumber: Foto oleh Anggit Nugroho, pada 29 April 2024)

Pada tahapan ini dilakukan pemberian *tittle* pada karya dengan mengikuti kaidah yang ada pada seni grafis. Pemberian *tittle* dengan menggunakan pensil dan format dari kiri ke kanan adalah edisi, teknik, judul, nama pengkarya dan tahun penciptaan karya. Setelah *tittle* karya, maka tahap selanjutnya yaitu penyimpanan karya dan pengarsipan karya. Penyimpanan karya dilakukan dengan menyimpan karya pada amplop sesuai dengan ukuran kertas karya dengan maksud untuk menjaga karya agar lurus dan tidak terlipat. Pengarsipan karya dilakukan dengan memotret karya yang telah diciptakan dan dibuat menjadi katalog.

BAB IV

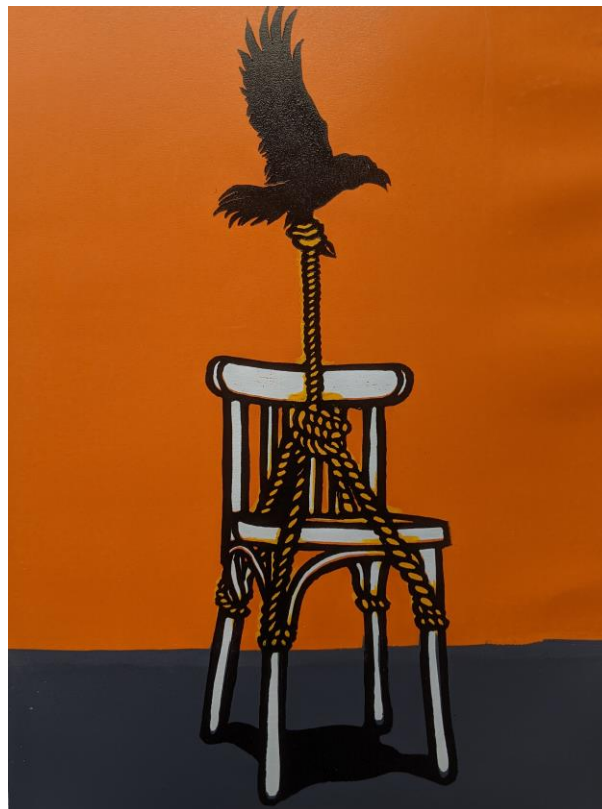
KARYA

A. Pengantar Karya

Penciptaan karya seni grafis Tugas Akhir dengan judul “Fluktuasi Diri Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis” ini tercipta dari proses penulis seorang fluktuatif yang berusaha dalam memerangi diri dan menemukan ketenangan lewat musik kemudian direfleksikan ke dalam bentuk visual/rupa. Teknik cetak tinggi atau *Relief Print* dengan penggunaan warna-warna terang pada karya. Selain itu penyajian karya akan dibingkai menggunakan bingkai *fiber* berwarna putih dengan pertimbangan visual agar lebih fokus pada karya.

B. Deskripsi Karya

1. Karya I



Gambar 35. Ahmad Ilham, *Terjerat Diri*
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

Karya pertama yang berjudul “*Terjerat Diri*” terinspirasi dari pengalaman penulis yang mengalami fluktuasi diri, berubah-ubahnya pada kondisi mental, sikap dan mengalami ketidakstabilan pada emosi dan kepercayaan diri.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang sedang berusaha terbang namun kakinya terjatoh oleh tali pada sebuah kursi.

Seekor burung gagak yang sedang terjatoh tali pada kursi, menggambarkan kisah penulis yang sedang terjatoh menjadi seorang yang fluktuatif lewat visual tali yang mengikat. Visual kursi yang menggambarkan tempat untuk istirahat mengisyaratkan penulis seharusnya untuk duduk berdiam diri memahami dan merenung setiap apa yang terjadi dalam hidupnya.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah setiap masalah yang dialami manusia pasti ada jalan keluarnya. Selama manusia itu mau menyadari, berusaha menemukan dan memperbaiki apa yang menjadi kendalanya.

2. Karya II



Gambar 36. Ahmad Ilham, *Merenung*
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

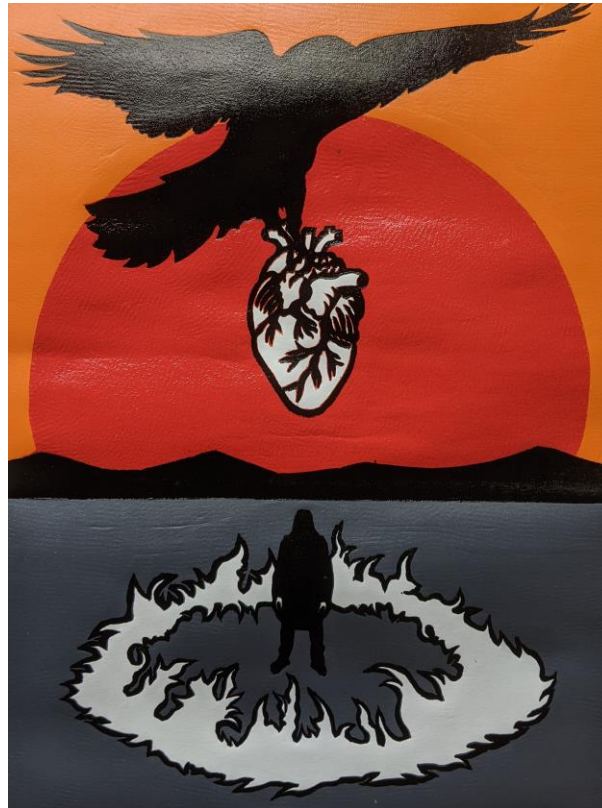
Karya yang berjudul “Merenung” ini terinspirasi dari penggambaran langkah-langkah yang diterapkan penulis dalam usaha memerangi diri menjadi seorang yang fluktuatif. Langkah pertama yang dilakukan penulis ialah menurunkan egonya dengan merenung, berpikir mengevaluasi dan melakukan upaya berdiskusi dengan pikiran dan hati.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang sedang berdiri diatas potongan topeng wajah yang terjatuh diantara pagar kawat dengan latar yang luas dan adanya lingkaran berwarna merah sebagai visual matahari.

Burung gagak yang sedang berdiri di atas potongan topeng wajah di antara pagar kawat menandai sedang bertengger atau beristirahat dan terlihat seperti merenung atau memikirkan sesuatu. Ini menggambarkan langkah awal penulis dalam menyikapi diri yang fluktuatif. Dengan merenung penulis akan melakukan suatu aktivitas batin untuk berpikir, mengamati, mengevaluasi dan menentukan langkah ke depannya. Tentang apa saja yang telah terjadi dan apa saja yang telah terlewatkan. Visual matahari pada setiap karya menggambarkan tentang harapan baik yang akan selalu ada menyinari saat penulis melakukan usaha dalam memerangi diri.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah setiap perjalanan dan yang telah terlewat akan menjadi suatu pelajaran bagi penulis. Ketika itu menjadi suatu hal yang negatif bahwa itu perlu di sadari dan direnungkan untuk memperbaiki langkah ke depannya menjadi lebih baik.

3. Karya III



Gambar 37. Ahmad Ilham, Menurunkan Ego
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

Karya yang berjudul “Menurunkan Ego” ini terinspirasi dari langkah pertama saat melakukan metode merenung yaitu menurunkan ego. Menjadi salah satu langkah penting yang harus dilakukan karena ego kerap sekali menjadi musuh utama dalam diri penulis.

Dalam karya ini penulis menghadirkan seekor burung gagak dengan mencengkram jantung di kedua kakinya yang sedang terbang diatas manusia di tengah-tengah lingkaran kobaran api. Dengan latar yang memvisualkan gunung-gunung lengkap dengan langit *orange* dan mataharinya.

Makna visual burung gagak yang terbang dengan mencengkram erat jantung dari manusia yang terjebak pada kobaran lingkaran api menggambarkan penulis yang terjatuh menjadi seorang yang fluktuatif harus menurunkan ego sebagai langkah awal untuk memerangi diri.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk menyampaikan pesan utama dalam memerangi diri yang fluktuatif dengan cara menurunkan ego untuk berdiskusi dan berpikir dengan hati dan pikiran.

4. Karya IV



Gambar 38. Ahmad Ilham, Menyadari
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

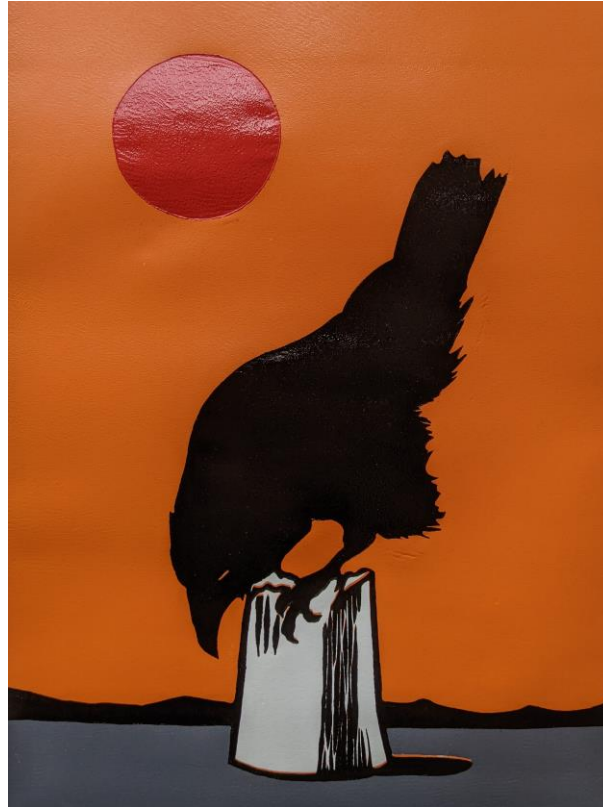
Karya yang berjudul “Menyadari” ini terinspirasi dari langkah selanjutnya yang dilakukan penulis setelah merenung, serta menurunkan ego yaitu menyadari. Sulit untuk mengutarakan keinginan dan perasaan sejak kecil menjadikan diri selalu memendam semuanya sehingga menjadikan beban memumpuk yang dirasakan penulis. Hal tersebut mendasari penulis harus menyadari apa saja yang menjadi penyebab terjadinya hal itu.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang sedang bertengger di atas sebuah ruangan kotak yang memiliki pintu masuk dengan anak tangga dan lingkaran matahari yang besar.

Makna visual burung gagak yang digambarkan sedang bertengger menggambarkan ekspresi bentuk penulis yang telah menyadari. Dengan makna visual ruangan kotak menggambarkan sebuah rumah dan menjadi tempat sumber utama kejadian yang menyebabkan penulis menjadi seorang yang fluktuatif adalah ketika berada di rumah.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk terus berusaha menyadari segala hal yang mempengaruhi jalan hidup kita sebagai manusia yang akan terus mengalami proses masa pendewasaan.

5. Karya V



Gambar 39. Ahmad Ilham, Memaafkan
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

Karya yang berjudul “Memaafkan” ini terinspirasi dari langkah setelah memasuki tahap menyadari dalam diri. Pengalaman penulis saat memerangi diri dari masa pendewasaan yang begitu rumit penulis telah menyadari dan mengetahui apa saja yang menjadi sebab dan akibat dari diri yang fluktuatif. Sehingga penulis harus memaafkan diri sendiri untuk menerima diri dari apa saja yang sudah terjadi dan dari segala hal yang menyakitinya harus dimaafkan.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang sedang membungkuk di sebatang pohon dengan latar yang memvisualkan gunung-gunung lengkap dengan langit *orange* dan matahari.

Makna visual burung gagak yang membungkuk menggambarkan penulis telah memaafkan diri sendiri atas masa lalu yang telah terjadi yang membuat pribadi dirinya seperti sekarang.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah memaafkan diri sendiri perlu dilakukan untuk menghentikan perasaan dendam, jengkel, atau marah ketika merasa disakiti serta untuk berdamai pada diri dan dunia.

6. Karya VI



Gambar 40. Ahmad Ilham, Menerima Diri
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

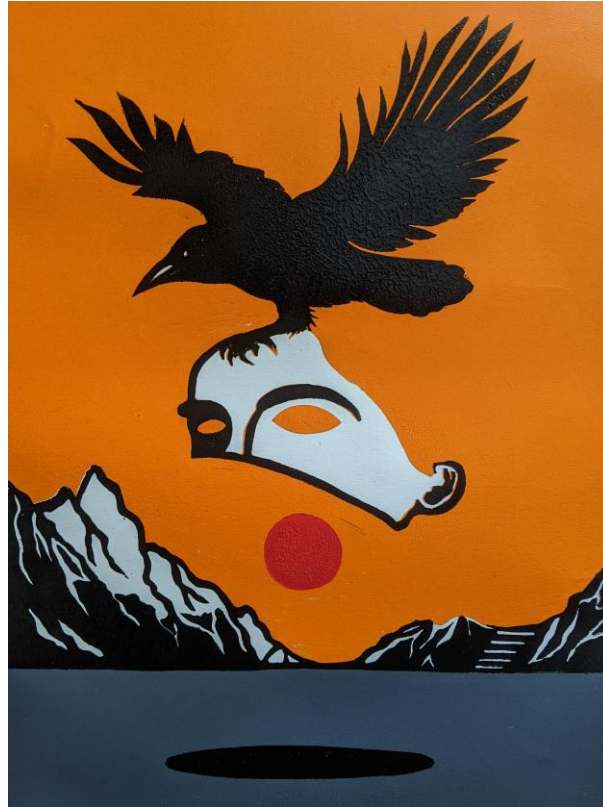
Karya yang berjudul “Menerima Diri” ini terinspirasi dari langkah setelah memaafkan diri yang dilakukan penulis dan menerima diri atas masa lalu yang telah terjadi.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang terbang dengan sosok laki-laki dan bayangan tubuhnya, serta lingkaran berbentuk kaset *vinyl*.

Makna visual laki-laki dan burung gagak menggambarkan diri penulis yang telah memaafkan diri sendiri dan menerima diri atas bayang-bayang dirinya dan masa lalunya. Sedangkan makna visual *vinyl* yang digambarkan seolah-olah menjadi matahari menggambarkan atas harapan dan ketenangan yang akan terus ada dan menyinari apa yang akan dilakukan penulis ke depannya.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk terus memaafkan diri dan berbesar hati menerima diri ketika merasakan sakit atau kekecewaan.

7. Karya VII



Gambar 41. Ahmad Ilham, Mulai Memperbaiki
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

Karya yang berjudul “Mulai Memperbaiki” ini terinspirasi dari langkah berikutnya yang dilakukan penulis setelah melakukan beberapa metode yaitu merenung, menyadari, memaafkan dan menerima diri yang menghasilkan potensi dalam diri baik kekuatan, kelemahan, hingga kepribadian. Kesadaran penulis untuk berubah serta muncul pergerakan dalam hati penulis untuk berbenah diri dengan menerima kemudian meninggalkan dirinya yang

fluktuatif dan menemukan serta melakukan kegiatan yang mempositifkan tubuh penulis.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang terbang dengan mencengkram erat potongan topeng dengan kedua kakinya. Dengan latar yang memvisualkan gunung-gunung lengkap dengan langit *orange* dan matahari.

Burung gagak dengan mencengkram erat potongan topeng wajah bagian atas menggambarkan penulis telah menyadari, mencari dan menemukan potongan dirinya dalam memerangi sifat fluktuatif yang ada dalam dirinya. Gunung-gunung yang divisualkan sebagai gambaran masa lalu penulis yang telah dilewatinya.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk terus berusaha dalam memerangi hal yang tidak baik pada diri. Dengan cara menyadari, mengamati, mengevaluasi dan mencari apa saja yang harus dilakukan. Semua masalah pasti akan menemukan jalan dan cara yang baik untuk menyikapinya.

8. Karya VIII



Gambar 42. Ahmad Ilham, Harapan dan Ketenangan
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

Karya yang berjudul “Harapan dan Ketenangan” ini terinspirasi dari pengalaman penulis yang telah melakukan perubahan dalam diri dengan merubah menjadi pribadi yang lebih baik dan aktif dari kepribadian di masa lalunya dengan harapan mendapatkan energi yang positif dan kehidupan yang baik.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang berdiri diatas kursi di dampingi dengan tumbuhan serta kedua tangga dan lingkaran matahari yang besar.

Makna visual burung gagak yang berdiri di atas kursi yang ditemani tumbuhan dan tangga menggambarkan diri penulis yang ingin merasakan ketenangan dan berharap pada sinar matahari yang akan terus menyinari setiap langkah penulis di masa depan.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk terus berusaha menjadi diri yang lebih baik serta berusaha dan yakin atas harapan dan tujuan yang akan dicapai memiliki titik terang yang selalu menerangi.

9. Karya IX



Gambar 43. Ahmad Ilham, Refleksi
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)

Karya yang berjudul “Refleksi” ini terinspirasi dari keseharian penulis sejak kecil yang tak jauh dari musik dan baru di sadari penulis menjadi kegiatan positif yang signifikan memproses dan melepaskan emosi dan pikirannya, penulis merasa bisa bebas mengekspresikan serta melebur dan menyatu ke dalam alunan musik ketika mendengarkan dan memainkan alat musik yang

akhirnya dijadikan metode untuk refleksi untuk mencapai ketenangan diri ketika penulis mengalami fluktuasi diri.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak dengan posisi terbang dengan visual kaset pita dengan suasana yang di dampingi tumbuhan dan jantung diatas tangga serta lingkaran matahari yang besar.

Makna visual burung gagak menggambarkan penulis yang telah menemukan metode refleksi yang pas untuk dirinya yaitu pada musik. Makna visual tumbuhan dengan jantung serta kaset pita dan tangga dikedua sisi menggambarkan penulis yang tumbuh sejak kecil tak jauh dari musik sampai pada akhirnya musik dapat memberikan dan memberi ruang untuk dapat mengekspresikan emosi dan pikirannya untuk mencapai ketenangan lewat makna visual jantung.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk mencapai sebuah ketenangan diri tidak harus dengan cara yang sulit atau mempersulit diri, bahwa dengan upaya untuk mau melakukan perubahan diri dari masa lalu yang buruk dengan metode merenung, menyadari, memaafkan, memperbaiki, dan merdeka pasti akan menemukan solusinya di dekat kita.

10. Karya X



*Gambar 44. Ahmad Ilham, Bebas
Linocut on Paper, 40 cm X 60 cm, 2024
(foto oleh Ahmad Ilham, 2024)*

Karya yang berjudul “Bebas” ini terinspirasi dari pengalaman penulis setelah melakukan semua metode pada akhirnya menemukan tawaran solusi untuk mencapai ketenangan pada diri penulis dalam memerangi diri yang fluktuatif. Musik menjadi medium terapi diri karena penulis merasakan dan mendapatkan energi positif lewat lantunan nada yang menenangkan saat

mendengarkan dan memainkan alat musik sehingga penulis dapat melepas beban penulis.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah seekor burung gagak yang hinggap pada alat pemutar *vinyl* diatas buku dengan tumbuhan.

Makna visual burung gagak dan alat pemutar *vinyl* menggambarkan penulis yang bisa bebas dari diri yang fluktuatif lewat musik yang mampu membantu merefleksikan dan mengekspresikan emosi yang ada dalam dirinya untuk menemukan makna dan ketenangan lewat makna visual buku.

Pesan moral yang ingin disampaikan melalui karya ini adalah untuk terus berusaha dalam memerangi hal yang tidak baik pada diri. Dengan menemukan dan melakukan hal yang dapat mempositifkan tubuh serta percaya semua masalah pasti akan menemukan jalan dan cara yang baik untuk menyikapi dan menyelesaikannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada penulisan ini berangkat dari pengalaman pribadi penulis yang mengalami fluktuasi diri telah menemukan ketenangan hidup lewat musik yang kemudian diwujudkan dalam karya rupa. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk menjadikannya sebagai sumber inspirasi, setelah melalui proses perenungan dan observasi muncul rasa kagum serta bangga karena penulis dapat menemukan dan memberikan tawaran solusi sebagai media refleksi yang bisa diterapkan oleh diri sendiri dan orang lain yang memiliki permasalahan yang sama. Penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis berupaya untuk menghadirkan burung gagak sebagai simbol dari diri penulis dapat diwujudkan pada karya yang diangkat ini. Penulis memvisualkan burung gagak sebagai objek utamanya karena memiliki fakta-fakta yang sejalan dengan penulis, yaitu pada cerita burung gagak yang memberikan contoh kepada manusia untuk menguburkan terhadap makhluk sesamanya yang sejalan dengan diri penulis ingin memberikan tawaran solusi untuk menyikapi diri saat mengalami fluktuasi diri.

Pada proses penciptaan karya Tugas Akhir penulis menggunakan teknik *Relief Print* dengan teknik garap *Linocut* reduksi dan *puzzle*, visual yang dihadirkan merupakan hasil dari pengolahan objek visual dari penggabungan bentuk menjadi satu kesatuan dalam karya Tugas Akhir, yaitu burung gagak sebagai subjek utama kemudian matahari, tangga, kursi, topeng wajah, buku, dan objek-objek lain untuk

mendukung nilai artistik pada karya yang kemudian membentuk satu kesatuan komposisi karya yang divisualkan pada permukaan *linoleum* dengan menggunakan mata cukil berbentuk V dan U untuk mencukil permukaannya. Pada proses mencetak karya, penulis pernah mencoba bereksperimen menggunakan *hardener* untuk pengering tinta tetapi hal tersebut membuat tinta yang akan dipakai untuk mencetak cepat dan mudah mengering sehingga saat proses *transfer* ke kertas tinta tidak sepenuhnya tercetak merata. Dengan tahapan reduksi dan *puzzle* juga membuat proses peletakan dan penyusunan *linoleum* pada kento membutuhkan waktu untuk mencapai hasil yang presisi sehingga membuat tinta yang tercampur *hardener* terasa cepat mengering. Eksperimen tersebut dilakukan sebanyak tiga kali pencampuran oleh penulis pada proses mencetak karya pertama sampai karya ketiga namun penulis tidak menemukan formula pencampuran yang tepat sehingga karya selanjutnya penulis memutuskan untuk tidak memakai *hardener* pada tinta. Media yang penulis gunakan adalah kertas *old Mill* karena kertas tersebut memiliki ketahanan yang cukup untuk teknik reduksi serta saat di *press* menggunakan sendok dan botol kaca. Perwujudan pada karya Tugas Akhir ini penulis menghadirkan sepuluh karya seni grafis yang berjudul, yaitu: Terjerat Diri, Merenung, Menurunkan Ego, Menyadari, Memaafkan, Menerima Diri, Mulai Memperbaiki, Harapan dan Ketenangan, Refleksi, dan Bebas.

Proses pembuatan karya Tugas Akhir ini juga memiliki kesamaan dengan proses bermusik yang dilakukan oleh penulis. Ketika membuat karya Tugas Akhir penulis memiliki gagasan kemudian membuat coretan-coretan yang menghasilkan

sketsa, pada proses pembuatan musik setelah memiliki gagasan kemudian di rekam. Proses selanjutnya pada sketsa Tugas Akhir itu diamati kembali dan kemudian dikembangkan, pada musik juga melalui proses di dengarkan kembali kemudian dikembangkan dengan rekaman lagi untuk menambahkan *instrument* lainnya yang kemudian dikomposisikan menjadi karya. Pada proses terakhir juga memiliki kesamaan, setelah karya Tugas Akhir telah melalui proses *finishing* dan siap, kemudian dilakukan acara Pameran karya Tugas Akhir, pada musik juga memiliki kesamaan setelah melewati proses rekaman, *editing* dan *mastering*, lagu tersebut dirilis secara umum.

B. Saran

Mengenai hasil dari proses penggarapan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan ketenangan pada hidup yang ideal. Pembelajaran yang terkandung di dalamnya, penulis mencoba untuk mengingat kembali momen-momen saat memproses ketidakseimbangan pada diri menjadi proses dan konsep kreatif untuk menyadari fluktuasi diri. Proses penggarapan Tugas Akhir ini penulis merenungkan serta mengamati dari sudut pandang penulis bagaimana cara menyikapi dirinya yang fluktuatif.

Pada penelitian ini penulis berharap kepada pencipta karya selanjutnya, dapat melibatkan pengalaman hidup terutama hal yang paling dekat dengan diri sendiri supaya bisa menjadi bahan kajian penelitian perihal data informasi yang bermanfaat selanjutnya. Alternatif judul yang dapat digunakan antara lain; Menyikapi Ketidakseimbangan Hidup, Memproses Kekecewaan Dengan Seni, dan Seni Musik Sebagai Media Refleksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharsono Kartika. 2004. *Seni Rupa Modernen*. Bandung: Rekayasa Sains. hal. 48.
- Dharsono Sony Kartika. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Modernen dalam Paradigma Kekaryaannya Seni* (Karanganyar: Citra Sani), hal. 63-76.
- Humar Sahman. 1993. "Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika" Semarang: IKIP Semarang Press (206:123). Hal 119.
- I Wayan Gulendra. 2021. Pengertian Garis dan Bentuk. ISI Denpasar. (sumber: <https://core.ac.uk/download/pdf/12237816.pdf>).
- Nasri, S. A., Nisa, H., & Karjuniwati, K. (2018). Bagaimana Remaja Memaafkan Perceraian Orang Tuanya: Sebuah Studi Fenomenologis. *Seurune: Jurnal Psikologi UNSYIAH*, 1(2), 102-120.
- Nguyen, M. (2016). *Art Therapy – A Review of Methodology*. (January 2015).
- Satri Yadi, Dhasono, Yuniarti Munaf. 2018. Aso Gombalo Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis, *Gorga Jurnal Seni Rupa*, Vol. 07 No. 02. Hal 179-180.
- Searle, J. 1979. Metaphor. In: A. Ortony (Ed.) *Metaphor and Thought* (pp. 92-123). New York: Cambridge University Press.
- Serlin, I. A. (2007). Why is art important for psychology? *The Arts Therapies: Whole Person Integrative Approaches To Healthcare. Theory and Practice of Art Therapist*.
- 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: Badan Penerbit Universitas Negri Makassar. Hal 21-22.
- Suhaila, dkk. (2017). *The Effect of Therapeutic Communication Nurse on Patient Satisfaction in Central Surgery Installation RSUD Kota Yogyakarta. Proceeding Health Architecture*, 1 (1):83-95.

Sumber Internet

- Alodokter. 2023. “*Penyebab Sering Merenung Dan Mengatasinya*”, (Online), (<https://www.alodokter.com/penyebab-sering-merenung-dan-cara-mengatasinya>, diakses 10 September 2023)
- Brie Thompson. 2020. “*Casing the Sun*”, (Online), (<https://www.lakeeffectpnw.com/prints/casingthesunscreen>, diakses pada tanggal 01 Oktober 2022)
- Dabsmyla. 2020. “*Time & Space*”, (Online), (<https://www.dabsmyla.com/>, diakses 01 Oktober 2022)
- Dictionary. 2024. “*Ambient Music*”, (Online), (<https://dictionary.com/browse/ambient-music>, diakses 11 Juni 2024)
- Gamal Thabroni. 2019. “*Aliran Romantisme – Pengertian, Sejarah, Tokoh & Contoh*”, (Online), (<https://serupa.id/aliran-romantisme>, diakses 11 Juni 2024)
- Hesdo Naraha. 2021. “*Merdeka Dalam Pilihan Menjadi Diri Sendiri*”, (Online), (<https://www.kompasiana.com/hesdonaraha/611c9c2731a2873db6685bd2/merdeka-dalam-pilihan-menjadi-diri-sendiri>, diakses 18 September 2023)
- Ira Setyawati. 2022. “*Self-Awareness Untuk Memperbaiki Diri Dan Memperbaiki Hidup*”, (Online), (<https://binus.ac.id/binusian-journey/2022/08/08/self-awareness-untuk-memperbaiki-diri-dan-memperbaiki-hidup/>, diakses 18 September 2023).
- Initiatives. 2020. “*Agung ‘Agugn’ Prabowo*”, (Online), (<https://www.kohesiinitatives.com/curioroom/agugn>, diakses 11 Juni 2024)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengertian fluktuasi. (<https://kbbi.web.id/fluktuasi>), Diakses 01 Oktober 2022
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengertian Memperbaiki. (<https://kbbi.kata.web.id/memperbaiki/>, diakses 18 September 2023)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pengertian memaafkan. (<https://kbbi.web.id/maaf>, diakses 20 Mei 2024)
- Kidmograph. 2023. “*Kidmograph*”, (Online), (<https://x.com/kidmograph>, diakses 02 Februari 2024)
- MasterClass. 2021. “*Ambient Music Guide: 5 Characteristics of Ambient Music*”, (Online), (<https://www.masterclass.com/articles/ambient-music-guide#5-characteristics-of-ambient-music/>, diakses 11 Juni 2024)
- Nur Hidayat. 2012. “*Sadar dan Menyadari*”, (Online), (<http://nurhidayat.staff.ub.ac.id/2012/01/26/sadar-dan-menyadari/>, diakses 18 September 2023)
- Pinhome. 2022. “*Apa Itu Fluktuasi?*”, (Online), (<https://www.pinhome.id/kamus-istilah-properti/fluktuasi-adalah/>, diakses 01 Oktober 2022)

- Rangkulteman. 2020. “*Fluktuasi Adalah: Pengertian dan Penyebabnya*”, (Online), (<https://rangkulteman.id/berita/fluktuasi-adalah-pengertian-dan-penyebabnya>, diakses 01 Oktober 2022)
- Sara Webley. 2024. “Zo Crow”, (Online), (https://instagram.com/zo_crow/, diakses 2 Februari 2024)
- Sick Crow. 2020. “*Sick Crow*”, (Online), (<https://www.instagram.com/p/B9ixuulAMPD/?igsh=NWdmaHVzNnR2dmcz>, 2 Februari 2024)
- Speedball. 2024. “Brie Thompson”, (Online), (<https://www.speedballart.com/pro-artist-network/brie-thompson/>, diakses 01 Oktober 2022)

LAMPIRAN I

BIODATA

Nama : Ahmad Ilham Fadlulloh Makhali

Tempat/Tanggal Lahir : Sragen, 31 Juli 1998

Alamat : Jl Mawar NO. 145 RT. 11/RW. 01 Perum Gemolong
Permai, Gemolong, Sragen.

No.Hp : +628818771237

Email : deozosiro@gmail.com

Pendidikan : SD Negeri 2 Gemolong : 2004-2010
MTs Negeri Andong : 2010-2013
SMK Negeri 8 (SMKI) Surakarta : 2013-2016

Aktivitas Seni:

2017

Pameran Seni Rupa Murni, angkatan 2017 “SRAWUNG”, Gd. 6, Kampus II ISI Surakarta.

2019

Pameran Seni Rupa Murni “KOMPETISI KARYA TERBAIK MAHASISWA SENI RUPA MURNI”, Gd. Sungging, Kampus II ISI Surakarta.

2022

Art Exhibiton “RUANG TUMBUH”, Savva Coffee House, Ngemplak, Boyolali.

2023


Art Exhibition Of Psychology x Ruang Atas “ARCHETYPE 7.0”, Taman Budaya Jawa Tengah, Surakarta.

2024

Pameran Ditampart #12 x Ruang Atas “MENYALA DI SURAKARTA”, Hetero Space, Jebres, Surakarta.


LAMPIRAN II

PAMERAN TUGAS AKHIR




FLUKTUASI DIRI

Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Linocut



Ahmad Ilham Fadlulloh Makhali Galeri Kagoenan
17149161 - Gedung 6
 Seni Rupa Murni
Jum'at, 7 Juni 2024 Lantai 3
09:00 WIB - Selesai Kampus 2 ISI Surakarta

Supported by



Desain pamflet publikasi Pameran Tugas Akhir
(sumber: Ahmad Ilham, 7 Juni 2024)



PAMERAN TUGAS AKHIR | AHMAD ILHAM FADLULLOH MAKHALI - 17149161

FLUKTUASI DIRI

Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Linocut



Jum'at, 7 Juni 2024
09:00 WIB - Selesai

Galeri Kagoenan
Gedung 6
Seni Rupa Murni
Lantai 3
Kampus 2 ISI Surakarta

Desain katalog Pameran Tugas Akhir
(sumber: Ahmad Ilham, 7 Juni 2024)

LAMPIRAN III



Foto bersama Dosen Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir
(sumber: foto oleh Kent Risqi, pada 7 Juni 2024)



Foto proses display karya Tugas Akhir
(sumber: foto oleh Anggit Nugroho, pada 6 Juni 2024)



Foto proses display karya Tugas Akhir
(sumber: foto oleh Anggit Nugroho, pada 6 Juni 2024)



Foto suasana Pameran Tugas Akhir
(sumber: foto oleh Muhammad Safari, pada 7 Juni 2024)



Foto bersama teman-teman Seni Murni angkatan 2017 di Pameran Tugas Akhir
(sumber: foto oleh Surya Ramadhan, pada 7 Juni 2024)