

**LIMA TAHAP KESEDIHAN TOKOH MUSASHI
DALAM NOVEL *MUSASHI* KARYA EIJI
YOSHIKAWA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS CETAK SARING**

TUGAS AKHIR KARYA



OLEH

MUHAMMAD HAFIDZ ALFIAN

NIM. 17149159

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

2024

ABSTRAK

Penciptaan karya Tugas Akhir berjudul “Lima Tahap Kesedihan Tokoh Musashi Dalam Novel *MUSASHI* Karya Eiji Yoshikawa Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Saring” ini, berlatar belakang dari permasalahan kesedihan yang penulis miliki dengan pertemuan komik dan novel seorang samurai bernama Miyamoto Musashi yang mempunyai permasalahan kesedihan yang sama dengan penulis. Dari hal tersebut, penulis menciptakan karya seni grafis cetak saring dengan konsep non-visual teori lima tahap kesedihan dengan mengalihwahkan cerita pada tokoh Musashi dalam novel *MUSASHI* karya Eiji Yoshikawa dengan teknik *drawing* yang kemudian diwujudkan menggunakan teknik cetak saring. Metode penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan mengacu pada metode rumusan L. H. Chapman dengan tiga tahapan, antara lain adalah menemukan gagasan, menyempurnakan gagasan dan visualisasi. Tujuan penciptaan karya seni cetak grafis ini adalah sebagai terapi diri dari permasalahan yang kemungkinan besar seluruh manusia akan melewatinya yaitu kesedihan. Penulis berharap dari penciptaan karya Tugas Akhir ini semoga dapat bermanfaat untuk penulis dan *appreciator* sebagai dorongan untuk selalu berbuat kebaikan dan menjalani hidup yang sebaik-baiknya.

Kata Kunci: Lima Tahap Kesedihan, Alih Wahana, Musashi, Terapi Diri, Cetak Saring.

OLEH

MUHAMMAD HAFIDZ ALFIAN

NIM. 17149159

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

2024

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
TUGAS AKHIR KARYA	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide/ Gagasan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan.....	5
D. Manfaat Penciptaan.....	6
E. Tinjauan Karya.....	7
BAB II KONSEP PENCIPTAAN KARYA	12
A. Konsep Non-Visual.....	12
B. Konsep Visual	17
BAB III PROSES PENCIPTAAN	25

A. Metode Penciptaan.....	25
B. Proses Perwujudan Karya.....	25
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	49
LIMA TAHAP KESEDIHAN TOKOH MUSASHI DALAM NOVEL <i>MUSASHI</i> KARYA EIJI YOSHIKAWA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK SARING	
A. Deskripsi Karya.....	49
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan.....	60
TUGAS AKHIR KARYA	
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62



OLEH
 MUHAMMAD HAFIDZ ALFIAN
 NIM. 17149159

PROGRAM STUDI SENI MURNI
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
 INSTITUT SENI INDONESIA
 SURAKARTA
 2024

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Damono, Sapardi Djoko. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Inoue, Takehiko. (1998). *Vagabond*

Katalog Orasis (2022)

Kübler-Ross, E. (2005) *On Grief and Grieving*

Sahman, Humar. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang

PRESS. YOSHIKAWA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA

YOSHIKAWA, Eiji. (2005). *Musashi*. CETAK SARING

Artikel Jurnal:

Aebersold, Jo Ann dan Marry Lee Field. (1997.) *From Teacher to Reading Teacher*,
Cambridge: Cambridge University Press.

Granot, A., Regev, D., & Snir, S. (2018). *Jungian theory and its use in art therapy
in the viewpoints of Israeli jungian art therapists*.

Kubler-Ross, E. (2014). *On Death and Dying: What the Dying Have to Teach
Doctors, Nurses, Clergy and Their Own Families*. New York: Scribner.

Mustaqimah, Salma. (2019) *Gambaran Cara Anak Belajar Melalui Bermain Dalam
Manga Yotsubato! Karya Kiyohiko Azuma*

Wiandri, Sisca N. (2022). *Penggunaan Studi Pandang Tokoh Utama Untuk
Merepresentasikan Teori 5 Stages Of Grief Kubler Ross Dalam Penulisan
Skenario Film "Senandika Lara"*

Website:

Moses, Ferdinandus. (2022). *Alih Wahana Dalam Sastra*, (Online), ([Alih Wahana
dalam Sastra | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa -
Kemendikbudristek \(kemdikbud.go.id\)](#)), diakses 10 Januari 2024)

Putri, Jatu Kaannaha. (2022). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi*, (Online),
([Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi | Badan Pengembangan dan
Pembinaan Bahasa | Kemendikbudristek \(kemdikbud.go.id\)](#)), diakses 15
Januari 2024)

[Silkscreen | Artsy](#), (diakses 23 Januari 2024)

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

2024