

**TREND MODE REMAJA
SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**



PENGANTAR KARYA TA

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Meraih Gelar Sarjana Seni
Program Studi Seni Murni

Disusun Oleh:

SUGENG WIJAYANTHO
NIM. C. 0610024

**FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
S U R A K A R T A
2015**

commit to user

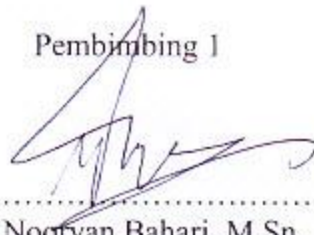
**TREND MODE REMAJA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Disusun Oleh:
SUGENG WIJAYANTHO
NIM. C. 0610024

Telah disetujui oleh pembimbing

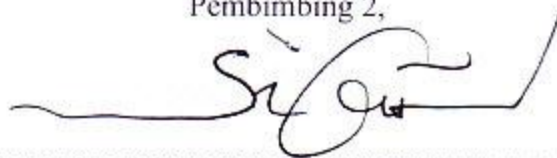
Tanggal: 27 Juli 2015

Pembimbing 1



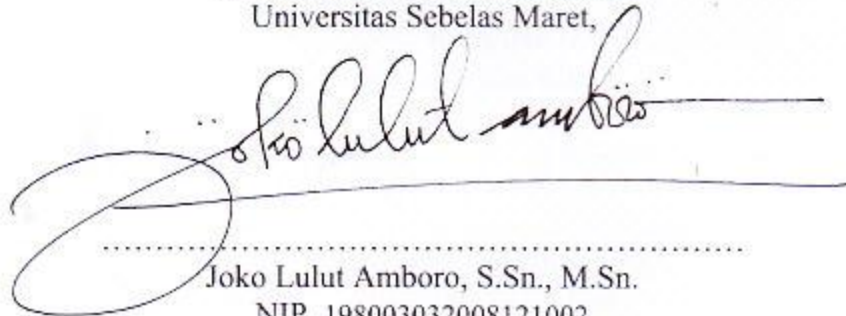
.....
Dr. Nooryan Bahari, M.Sn.
NIP. 196502201990031001

Pembimbing 2,



.....
Sigit Purnomo Adi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198203162005011003

Mengetahui,
Kepala Program Studi Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret,




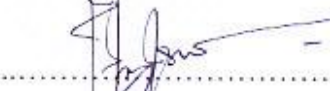
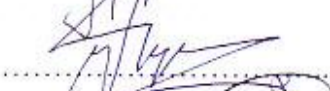

.....
Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198003032008121002

**TREND MODE REMAJA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**

Disusun Oleh:
SUGENG WIJAYANTHO
NIM. C. 0610024

Telah disetujui oleh Tim Program Studi Seni Murni,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
Pada tanggal: *31 JULI 2015*

Dewan Penguji,

Jabatan	N a m a	Tandatangan
Ketua	Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn. NIP. 195103221985031001	
Sekretaris	Dyah Yuni Kurniawati, S.Sn., M.Sn. NIP . 197906132008122002	
Penguji I	Dr. Nooryan Bahari, M.Sn. NIP. 196502201990031001	
Penguji II	Sigit Purnomo Adi, S.Sn., M.Sn. NIP. 198203162005011003	

Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret,


Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D.
NIP. 196207081992031001

commit to user

PERNYATAAN

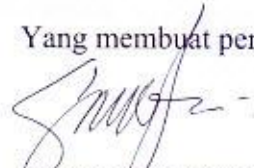
Nama: Sugeng Wijyantho
NIM. C. 0610024

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa konsep pengantar karya tugas akhir (TA) berjudul *Trend Mode* Sebagai Inspirasi Karya Seni Grafis Cukil Kayu adalah betul-betul karya sendiri, bukan plagiat dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam konsep pengantar karya ini diberi *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan konsep pengantar karya TA dan gelar yang diperoleh dari konsep pengantar karya ini dicabut.

Surakarta, 28 Juli 2015

Yang membuat pernyataan,



Sugeng Wijyantho
NIM. C. 0610024

MOTTO

“ GO AND DO”

(Penulis)



Sukailah apah yang kamu kerjakan , bukan mengerjakan apa yang kamu suka saja.

(anonim)

Tidak ada yang lebih berbahaya bagi aku selain keburukan diri sendiri. Adapun keburukan orang lain akan menjadi ladang pahala dan kemuliaan jika semua disikapi dengan sikap yang baik.

(penulis)

commit to user

PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada:

- Tuhan Yang Maha Esa
- Mama dan Papa yang selalu mendoakan
- Keluarga Mahasiswa Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Almamater
- Diri sendiri

commit to user

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan jalan, ilham dan kemudahan-Nya dalam penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “ *TREND MODE REMAJA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KARYA SENI GRAFI CUKIL KAYU* ”

Penulisan Tugas Akhir ini dibuat guna memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menemui berbagai tantangan, namun berkat bantuan, bimbingan dan pengarahan dari beberapa pihak, akhirnya dapat diselesaikan.

Untuk itu sudah sepatutnya dalam kesempatan ini, diucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Ahmad Adib, M.Hum., Ph.D., Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret.
2. Joko Lulut Amboro, S.Sn., M.Sn, selaku Kepala Program Studi Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain.
3. Dr. Nooryan Bahari, M.Sn, selaku pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, arahan dan banyak masukan positif baik dalam proses berkarya, maupun proses penulisan Tugas Akhir ini hingga dapat terselesaikan.
4. Sigit Purnomo adi, S.Sn, M.sn, selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan banyak motivasi dalam proses berkarya, maupun proses penulisan Tugas Akhir ini hingga dapat terselesaikan.

commit to user

5. Drs. Agustinus Sumargo, M.Sn, selaku Ketua sidang tugas akhir.
6. Dyah Yuni Kurniawati, S.Sn., M.Sn. selaku sekretaris sidang tugas akhir.
7. Desy Nurcahyanti S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing Akademis yang selama ini telah membantu, membimbing dan memberi semangat kepada penulis.
8. Bapak Suyantho dan Ibu Hari Samiati, selaku orang tua yang dengan penuh cinta selalu memberikan dukungan moril maupun dana untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Parkinsen Family dan Fokus Malam yang telah banyak membantu, membagi pengalaman dan selalu memberikan motivasi.
10. Alam, Tanti, Nike, Bobby, AL, Gagah, Widi (cabuk), Fatra, Ananda, Ahcri dan teman-teman Seni Rupa angkatan 2010, beserta Keluarga Mahasiswa Seni Rupa FSSR UNS, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan, bantuan, pengalaman dan semangat yang kalian berikan selama ini.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini telah diusahakan dengan sebaik-baiknya, akan tetapi dimungkinkan masih terdapat kelemahan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga apa yang dihasilkan penulis dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

Surakarta, 28 juli 2015

Penulis

commit to user

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penulisan	3
E. Manfaat Penulisan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. <i>Trend Mode</i>	5
1. Globalisasi	5
2. Pengertian Gaya Hidup	6
3. Fashion sebagai <i>Trend Mode</i>	7

B. Jenis-jenis <i>Trend Mode</i>	9
1. <i>Trend Street Wear</i>	9
2. <i>Trend Kemeja Print Flower</i>	10
3. <i>Trend Kemeja Flannel</i>	11
4. <i>Trend Celana Chino</i>	12
5. <i>Trend Celana Jeans</i>	14
6. <i>Trend Sepatu Sneakers</i>	15
7. <i>Trend Sepatu Boots</i>	16
C. Referensi Karya	18
1. <i>Pop Art</i>	18
2. <i>Stencil</i>	21
D. Pengertian Seni	22
1. Pengertian Seni	22
2. Seni Grafis	22
3. Cetak Tinggi	24
a. Medium Cetak Tinggi	26
b. Alat dan Bahan	26
c. Proses Cetak Tinggi	29
E. Komponen Karya Seni	31
1. Tema (<i>Subject Matter</i>)	31
2. Bentuk (<i>form</i>)	31
3. Isi (<i>content</i>)	31
F. Elemen-Elemen Seni Rupa	32
1. Garis	32

commit to user

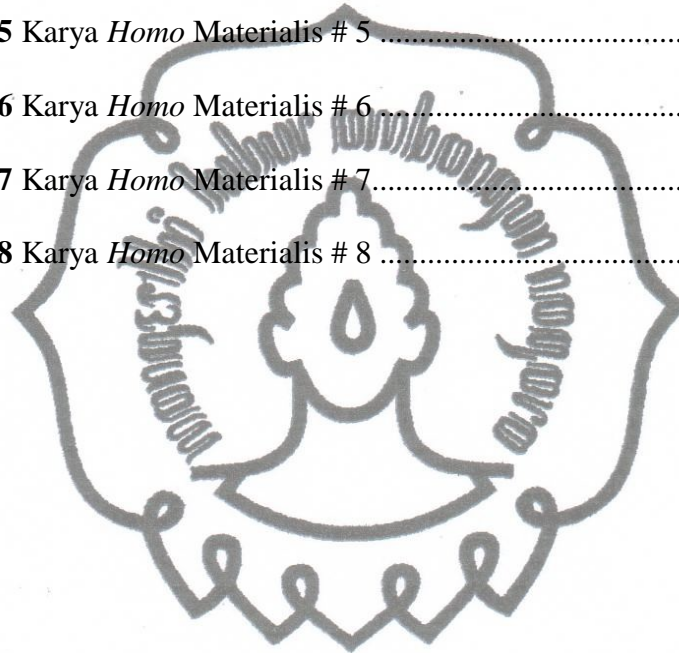
2. <i>Shape</i>	34
3. Warna	34
4. Tekstur	36
G. Prinsip Organisasi Unsur Rupa	37
1. Kesatuan (<i>unity</i>)	37
2. Keseimbangan (<i>balance</i>)	37
3. Irama (<i>ritme</i>)	38
4. Harmoni (<i>harmony</i>)	38
5. Kontras (<i>Contrast</i>)	38
H. Komposisi dalam Karya Seni	39
I. Metafora dalam Karya Seni	40
BAB III KONSEP PENCIPTAAN	42
A. Implementasi Teori	42
B. Implementasi Visual	43
1. Konsep Bentuk	43
2. Medium dan Teknik	45
3. Proses Pembuatan Karya	46
4. Deskripsi Karya	48
5. Penyajian	65
BAB IV PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
Lampiran	70

commit to user

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Trend street wear</i>	9
Gambar 2.2 <i>Trend shirt print flower</i>	11
Gambar 2.3 <i>Trend kemeja Flannel</i>	12
Gambar 2.4 <i>Trend celana Chino</i>	13
Gambar 2.5 <i>Trend celana Jeans</i>	14
Gambar 2.6 <i>Trend sepatu sneakers</i>	16
Gambar 2.7 <i>Trend sepatu boots</i>	17
Gambar 2.8 Karya <i>Pop Art</i> Andy Warhol : cover album <i>Velvet Underground</i> , Marlyn Monroe, <i>Soup Champble</i>	18
Gambar 2.9 Karya <i>Pop Art</i> Andy Warhol	19
Gambar 2.10 Visual Cetak Tinggi	25
Gambar 2.11 Karya Seni Grafis	26
Gambar 2.12 <i>Vinner v</i>	26
Gambar 2.13 <i>Vinner u</i>	27
Gambar 2.14 Chisel dan Knife	27
Gambar 2.15 Roll	28
Gambar 2.16 Tinta Cetak	28
Gambar 2.17 Raut Garis	33
Gambar 2.18 Raut Bidang	34
Gambar 2.19 Lingkaran Warna Primer, Tersier, dan Skema Warna	35
Gambar 2.20 Skema Warna Brewster	36
Gambar 2.21 Kontras garis, arah, dan bidang	39

Gambar 2.22 Komposisi tertutup	40
Gambar 2.23 Komposisi terbuka	40
Gambar 3.1 Karya <i>Homo Materialis</i> # 1	48
Gambar 3.2 Karya <i>Homo Materialis</i> # 2	50
Gambar 3.3 Karya <i>Homo Materialis</i> # 3	52
Gambar 3.4 Karya <i>Homo Materialis</i> # 4	54
Gambar 3.5 Karya <i>Homo Materialis</i> # 5	56
Gambar 3.6 Karya <i>Homo Materialis</i> # 6	58
Gambar 3.7 Karya <i>Homo Materialis</i> # 7	60
Gambar 3.8 Karya <i>Homo Materialis</i> # 8	62



commit to user

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Sketsa karya</i>	70
Lampiran 2. sketsa yang sudah di transfer ke permukaan <i>harboard</i>	70
Lampiran 3. Proses pembuatan <i>background</i>	71
Lampiran 4. Proses pembuatan <i>background</i>	71
Lampiran 5. Proses pembuatan <i>background</i>	72
Lampiran 6. Proses pembuatan <i>background</i>	72
Lampiran 7. Hasil akhir <i>background</i>	73
Lampiran 8. Proses mencukil	73
Lampiran 9. <i>Hardboard</i> yang telah di cukil	74
Lampiran 10. Proses mengerol tinta ke permukaan <i>hardboard</i>	74
Lampiran 11. Proses mengerol tinta ke permukaan <i>hardboard</i>	75
Lampiran 12. <i>Hardboard</i> yang telah di roll	75
Lampiran 13. Hasil mencetak ke permukaan kanvas	76
Lampiran 14 Hasil cetakan pada permukaan kanvas	76
Lampiran 15 Hasil cetakan pada permukaan kanvas	77
Lampiran 16 Hasil cetakan pada permukaan kanvas	77
Lampiran 17 Proses mentrasfer tinta pada permukaan kanvas dengan cara digosok.....	78
Lampiran 18 Proses pengoreksian hasil cetakan	78
Lampiran 19 Proses penjemuran karya	79

ABSTRAK

Sugeng Wijyantho. C. 0610024. 2010 *TREND MODE REMAJA SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS*. Pengantar Karya Tugas Akhir (S-1), Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret.

Modernisasi dan pembangunan dekade terakhir ini telah membawa remaja kedalam berbagai kehidupan seperti kenyamanan, kesenangan, keterpesonaan, kesempurnaan penampilan, dan kebebasan hasrat. Pernyataan tersebut terbukti dengan adanya gaya hidup di tanah air, ini yang akan menumbuhkan berbagai corak gaya, *fashion*, nilai, dan citra rasa yang tak lepas dari peran iklan gaya hidup dan figur-figur *trend mode* yang menjadi ikonik budaya pop. Kondisi seperti tersebut yang berdampak pada kehidupan remaja. Mereka tenggelam dalam hegemoni gaya hidup yang dianggap sebagai *trend mode* masa kini. Sebuah tren baru tidak akan berhenti muncul, seperti siklus *fashion mode* yang menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Remaja membeli dan memakai pakaian bukan lagi memenuhi kebutuhan sandang melainkan untuk kesenangan hasrat dan mengejar sebuah tren yang dianggap sebagai kiblat dalam berpenampilan. Remaja bisa disebut juga sebagai *Homo Materialis* yakni manusia yang terkurung dalam penampilan, gaya hidup dan dikuasai oleh materi yang menyebabkan manusia memperlihatkan citra lewat kepemilikan benda-benda tersebut. Permasalahan yang berkaitan dengan *trend mode* remaja menjadi gagasan dalam penciptaan karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi. Karya yang dibuat merupakan perwujudan berbagai macam figur wanita berbalut *fashion mode* dan bergestur bahagia. Melalui karya seni grafis cukil kayu dijadikan sebagai media komunikasi dan ekspresi berdasarkan sumber inspirasi dan gagasan penciptaan. Karya tersebut diciptakan dengan tujuan untuk memperlihatkan visualisasi *trend mode* (produk *fashion*) kepada khalayak umum, karena karya ini diibaratkan seperti poster yang di display pada etalase *mall* atau *departement store* yang bertujuan untuk menginformasikan tentang produk-produk kepada khalayak umum. Uraian tersebut merupakan hasil pengamatan dari pengalaman penulis maka munculah sebuah rangsangan untuk menciptakan sebuah karya seni. Hasil tersebut didasari dengan mengumpulkan data yang terkait dan atas bukti-bukti yang terkait, jadi pengamatan ini membuktikan bahwa *trend mode* tanpa disadari akan mempengaruhi gaya berpakaian remaja sehingga lebih menyenangkan gaya ketimbang makna, lebih menghargai penampilan ketimbang kedalaman, lebih mengejar kulit ketimbang isi.

Kata kunci: *pengalaman, trend mode, remaja, fashion mode, seni grafis*

commit to user