

**FENOMENA MANUSIA DAN MEDIA SOSIAL DALAM
KARYA SENI GRAFIS**

KARYA AKHIR

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



Oleh:

**HERMAN JULIYANTO
NIM: 19020042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

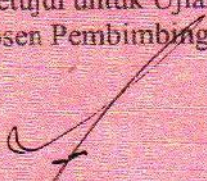
KARYA AKHIR

**FENOMENA MANUSIA DAN MEDIA SOSIAL
DALAM KARYA SENI GRAFIS**


Nama : Herman Juliyanto
NIM : 19020042
Program Studi : Pendidikan Seni rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 21 Juli 2023

Disetujui untuk Ujian
Dosen Pembimbing


Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd
NIP. 19790712.200501.2.004

Mengetahui
Kepala Departemen Seni Rupa


Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP : 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji karya akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Nama : Herman Juliyanto
NIM : 19020042
Program Studi : Pendidikan Seni rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 10 Agustus 2023

Tim Penguji

Jabatan /Nama /NIP

Tanda Tangan

1. Ketua : Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd
NIP. 19790712.200501.2.004
2. Anggota : Drs. Irwan, M Sn
NIP. 19620709.199103.1.003
3. Anggota : Drs. Ariusmedi, M. Sn
NIP. 19620602. 198903.1.003

:1.

:2.

:3.

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa

Eliya Febriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP : 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya akhir dengan judul “ **Fenomena Manusia dan Media Sosial dalam Karya seni grafis** ” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya Tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publish kan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 21 Juli 2022
Saya yang menyatakan,



Herman Juliyanto
NIM. 19020042

ABSTRAK

Herman Juliyanto 2023 : Fenomena Manusia dan Media Sosial dalam Karya Seni Grafis.

Tujuan pembuatan karya akhir ini adalah sebagai penyampaian pesan dan kritik sosial supaya masyarakat mempunyai gambaran tentang manusia dan media sosial dengan cara memvisualisasikan dampak positif dan negatif manusia dan media sosial dalam karya seni grafis.

Metode penciptaan pada karya akhir ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap persiapan mengamati fenomena yang terjadi langsung, selanjutnya elaborasi (tahap mendalami), tahap sintesis (penciptaan ide), kemudian realisasi konsep mempersiapkan sketsa, bahan, alat, serta proses penggarapan karya. Terakhir tahap penyelesaian atau finishing karya.

Seluruh karya seni grafis menggunakan metode Serigrafi dengan teknik pola potong dan teknik blok/colet. Setiap karya memiliki ukuran 61 x 46 cm berdasarkan tema fenomena sosial dengan ide manusia tanpa media sosial dalam karya seni grafis yang dikembangkan dengan judul, “Tatap Muka”, “*Selektif*”, “ Dulu vs Sekarang”, “Surat Kabar”, “*Efisien*”, “*Privasi*”, “ Tersisih”, “Ketinggalan”, “Kuranganya *Cyber bullying*”, dan “Kuranganya *cyber crime*”.

Kata Kunci : Manusia, Media Sosial, Seni grafis, serigrafi.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, kekuatan, dan, kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Karya Akhir yang berjudul “ **Fenomena Manusia dan Media Sosial dalam Karya Seni Grafis**”.

Penulis sadar bahwa penulisan laporan karya akhir ini tidak terlepas dari berbagai macam kendala dan kesulitan yang dihadapi. Berkat bimbingan, petunjuk serta arahan yang diberikan oleh Dosen Pembimbing dan juga pihak lain, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn selaku Kepala departemen Seni Rupa, serta Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
2. Bapak Maltha Kharisma. S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Departemen Seni Rupa FBS UNP.
3. Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik (PA).
4. Ibu Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Karya yang telah memberikan waktu, arahan, dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini.
5. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn, dan Bapak Drs. Irwan, M.Sn selaku penguji I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penulisan laporan karya akhir ini.

6. Ibu Nesya Fitriyona, S.Pd, M.Sn selaku koordinator Tugas Akhir/Skripsi.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Seni Rupa telah memberikan ilmu bermanfaat.

Semoga bimbingan, arahan, dan bantuan, yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala yang sebanyak-banyaknya dari Tuhan Yang Maha Esa, Amin. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan karya akhir ini, sehingga perlu kritik dan saran yang mendukung bagi penulis kedepannya. Harapan penulis, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Padang, 21 Juli 2022

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesabaran atas terselesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Karya ini penulis persembahkan untuk :

1. Alm, Ayah Hairi, dan Ibu Maryam yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Wiwin Hermalasari dan Bahril Ilham selaku kakak dan adik yang telah memberikan semangat dan motivasi serta canda tawa agar selalu kuat dan mampu dalam menyelesaikan tugas akhir.
3. Teman-teman PSR 19 terimakasih telah menjadikan keluarga yang saling tolong menolong dalam selama perkuliahan ini.
4. Dewi Ildami, Dini Sritika, Vergiawan, Yofri Hardiansyah, Ervina, Heru Saputra, Robin Agung siswanto, Asri Ramadhan, Atiika, Hanifa, dan Rizki Pratama selaku teman seperjuangan dalam mengerjakan Tugas Akhir yang telah memberi semangat dan motivasi serta canda tawa agar selalu kuat dan mampu dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas	3
D. Tujuan dan Manfaat	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	6
A. Kajian Sumber Penciptaan	6
1. Manusia	6
2. Media Sosial.....	6
B. Landasan Penciptaan.....	9
1. Pengertian seni	9
2. Pengertian Seni Rupa	10
3. Seni Grafis.....	24
4. Metode Serigrafi.....	26
C. Karya Relavan.....	31
D. Konsep Perwujudan/Penggarapan.....	32
1. Tema.....	31
2. Ide.....	32
3. Judul	32
BAB III METODE/PROSES PENCIPTAAN	34
A. Metode Penciptaan	34
B. Proses Penciptaan.....	34
1. Tahap Persiapan	34
2. Tahap elaborasi	35
3. Tahap Sintesis	35
4. Tahap Realisasi Konsep	36
5. Penyelesaian.....	46
C. Kerangka Konseptual	48
D. Jadwal Pelaksanaan.....	49
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	50
A. Deskripsi Karya	51
1. Tatap Muka	53
2. <i>Selektif</i>	55
3. Dulu Vs Sekarang	57

4. Surat Kabar	59
5. <i>Efisien</i>	61
6. <i>privasi</i>	63
7. Ketinggalan	65
8. Tersisih	67
9. Kurangnya Cyber Bullying	68
10. Kurangnya <i>Cyber Crime</i>	69
BAB V KESIMPULAN	71
A. KESIMPULAN	71
B. SARAN	72
DAFTAR PUSTAKA	73
SUMBER GAMBAR	75

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan.....	53

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1. Karya Acuan.....	4
2. Contoh Karya Metode Pola Potong.....	26
3. Contoh Karya Metode <i>Fotografis/Afdruk</i>	27
4. Contoh Karya Metode Blok/Colet.....	29
5. Contoh Karya Metode Kombinasi.....	29
6. Contoh Karya T. Sutanto.....	31
7. Sketsa tatap muka.....	36
8. Sketsa <i>Selektif</i>	36
9. Sketsa Dulu Vs Sekarang.....	36
10. Sketsa Surat Kabar.....	36
11. Sketsa <i>Efisien</i>	37
12. Sketsa <i>Privasi</i>	37
13. Sketsa Ketinggalan.....	37
14. Sketsa Tersisih.....	37
15. Sketsa Kurangnya <i>Cyber Bullying</i>	38
16. Sketsa Kurangnya <i>Cyber Crime</i>	38
17. <i>Screen</i>	39
18. Rakel.....	39
19. Meja Cetak.....	40
20. <i>Hair Dryer</i>	40
21. Kaca.....	44
22. Kuas.....	44
23. Obat Afdruk.....	44
24. Cat Warna.....	44
25. Sari Warna.....	43
26. Kertas Linen.....	44
27. Plastik Jilid.....	44
28. Memperbesar Sketsa.....	45
29. Memindahkan Sketsa Ke Atas Klise.....	45
30. Mencetak Di atas <i>Screen</i>	46
31. Menutup <i>Screen</i> dengan obat Afdruk.....	46
32. Melobangi Klise.....	47
33. Mencetak di atas klise menggunakan <i>spons</i>	47
34. Mencetak diatas klise menggunakan <i>brush</i>	48
35. Kerangka Konseptual.....	50
36. Tatap Muka.....	53
37. <i>Selektif</i>	55
38. Dulu Vs Sekarang.....	57
39. Surat Kabar.....	59
40. <i>Efisien</i>	61
41. <i>Privasi</i>	63
42. Ketinggalan.....	65
43. Tersisih.....	67

44. Kurangnya <i>Cyber Bullying</i>	68
45. Kurangnya <i>Cyber Crime</i>	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang penciptaan

Kemajuan teknologi membuat perubahan dalam kehidupan manusia dan memberikan pengaruh yang besar kepada penggunanya. Pengguna media sosial tidak hanya berasal dari kalangan remaja saja, tetapi sekarang ini dengan bertambahnya kemajuan teknologi hampir semua kalangan menggunakan media sosial yang membuat penggunanya bergantung pada media sosial bahkan sampai menyebabkan kecanduan karena fitur dari media sosial yang sangat menarik.

Media sosial merupakan sarana media online yang digunakan agar mudah berpartisipasi, berbagi, menciptakan sebuah karya, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia *virtual*. Media sosial juga merupakan media *online* yang membantu individu dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi. Media sosial dapat dimanfaatkan untuk sarana berbisnis dan dapat membentuk komunitas.

Dampak positif dari orang yang menggunakan media sosial dapat memudahkan untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengungkapkan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak positif bagi orang yang tidak menggunakan media sosial yaitu lebih cenderung berkomunikasi secara langsung, terhindar dari *cyber crime* (

kejahatan dunia maya). *cyber bullying* (perundungan dunia maya), *privasi* lebih terjaga dan memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin.

Dampak negatif dari orang yang menggunakan media sosial adalah interaksi tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Sedangkan dampak negatif bagi orang yang tidak menggunakan media sosial akan merasakan ketinggalan dengan teknologi, gaptak. dikucilkan dalam lingkungan bahkan susah menghubungi kerabat yang berada jauh dari lingkungan.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis berpendapat bahwa media sosial sebaiknya digunakan untuk keperluan positif saja agar penggunaanya tidak terjerumus dengan hal-hal negatif. Bermula dari kegelisahan penulis yang melihat manusia zaman sekarang masih banyak yang salah dalam menggunakan media sosial, membuat penulis tertarik menjadikan manusia dan media sosial sebagai ide terciptanya karya seni grafis cetak saring (*serigraphy*), berdasarkan dari minat dan kemampuan penulis yang mendalami paket seni grafis selama kuliah di seni rupa. Alasan lain yang membuat penulis tertarik dengan seni grafis karena selama ini seni grafis belum sepopuler karya seni lukis, padahal seni grafis, seni patung dan seni lukis memiliki kedudukan yang sama yaitu sama-sama seni rupa murni. Kelebihan dari karya seni grafis ini bisa diperbanyak hingga seratus cetakan. Keorisinilan karya seni grafis terletak pada klise, karena jika klise mengalami kerusakan maka akan berpengaruh kepada hasil karya.

Di Dalam karya ini penulis ingin memvisualkan sikap manusia dan media sosial kedalam karya seni grafis serigrasi metode kombinasi antara metode pola potong dan metode blok/colet, karena menurut penulis masih banyak pengguna media sosial yang tidak bijak dalam menyikapinya sehingga banyak terjadi hal-hal negatif yang bisa merugikan penggunanya. Maka dari itu judul karya akhir ini adalah ***“Fenomena Manusia dan Media Sosial dalam Karya Seni Grafis”***.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Ide berkarya tercipta dari kegelisahan penulis terhadap manusia zaman sekarang yang masih belum maksimal dalam menggunakan media sosial. Meskipun tidak dapat dipungkiri hidup tanpa media sosial terkesan tidak masuk akal pada zaman sekarang. Berdasarkan latar belakang di atas maka ide penciptaan dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu, ***Bagaimana cara Memvisualisasikan Fenomena Manusia dan Media Sosial kedalam Karya Seni Grafis ?***

C. Orisinalitas

Karya yang dianggap orisinal adalah karya yang dapat menampilkan corak, ide, gaya, atau objek-objek yang baru. Karya yang divisualisasikan merupakan karya sendiri, namun pada dasarnya menampilkan sesuatu yang benar-benar baru merupakan suatu hal yang sulit, karena membutuhkan pengamatan terlebih dahulu, kreativitas dan inovasi baru dari masing-masing orang. Maka dari itu setiap orang harus melakukan kreativitas yang lebih tinggi untuk menciptakan suatu hal yang baru dari suatu yang ada sebelumnya.

Adapun landasan atau acuan penulis dalam bekerja dengan melihat beberapa karya seniman yang sudah ada sebelumnya, salah satunya adalah karya dari seniman Indonesia yang bernama T Sutanto. T Sutanto lahir 2 mei 1941 di Klaten. T Sutanto merupakan seniman grafis yang sering menggunakan teknik cukil kayu dan cetak saring. Salah satu karya seniman yang menjadi acuan adalah “Potret Kembar”.



Gambar 1. Karya Rujukan
T Sutanto “Potret Kembar”
cetak saring (serigrafi)

77 x 62 cm layar sutra di atas kertas

Sumber : <https://dgi.or.id/read/news/pameran-t-sutanto.htm>

Dari karya acuan di atas persamaan karya penulis dengan T Sutanto terletak pada pemilihan teknik dan pewarnaan yang sama-sama menggunakan teknik seni grafis cetak saring (serigrafi) dan sama-sama menggunakan jenis pewarnaan multi warna yang tidak hanya menampilkan satu warna atau warna monokrom saja.

Perbedaan penulis dengan T Sutanto adalah seniman membuat karya dengan pemilihan tema dan ide yang menggambarkan potret kembar sedangkan penulis membuat karya dengan tema dan ide yang menggambarkan tentang media sosial. Seniman acuan menggunakan tema dan ide dari imajinasi

jenaka dan absurd. Sedangkan penulis menggunakan tema dan ide dari kegelisahan penulis tentang media sosial.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan tujuan berkarya *Memvisualisasikan Fenomena Manusia dan Media Sosial dalam Seni Grafis*

2. Manfaat

Adapun manfaat dari karya ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Memberi inspirasi baru dalam berkarya serta untuk memperkaya ide-ide dalam mewujudkan seni grafis dengan materi subjek tersebut.

b. Bagi masyarakat

Melalui karya seni grafis ini penulis berharap kepada masyarakat untuk lebih bijak dalam menggunakan media sosial.

c. bagi lembaga

Memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk perkembangan ilmu di suatu lembaga, terutama di kampus Universitas Negeri Padang, khususnya bagi Departemen seni rupa.