

***FASHIONABLE* SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN
KARYA SENI GRAFIS**

KARYA AKHIR

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



Oleh:

**SITI NURHASLINA
NIM. 19020065**

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

2023

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbi 'alamin
Ucap syukurku kepadamu ya Allah
yang telah memberiku kesehatan dan kenikmatan.
Maha suci engkau ya Allah
yang telah mengizinkanku untuk menimba ilmu.
Terima kasih ya Rahman
yang telah mengirim orang-orang baik disekelilingku
orang-orang yang menjadi penguat di saat lemahku
menjadi penolong di saat kuranku.
Terima kasih ya Rahim
lewat mereka engkau izinkan aku menemukan hidayahMu
engkau beri cahaya di saat duniaku gelap gulita
perlahan aku memperbaiki akhlak, dan membangun imanku.
Terima kasih ya Allah
yang telah engkau pertemukan aku dengan orang-orang
yang membuatku mengerti arti kesabaran dan paham arti kehidupan.
Segala puji bagi Allah yang telah memudahkan urusanku
dan mengabulkan segala doa dan harapanku.
Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku
Ayahku Darwin
Ibuku Rapini
yang sudah menjadi malaikatku,
yang telah mendidikku dengan kasih sayangmu.
yang menjadi penyejuk dikala gersangku,
menjadi penguat dikala lemahku.
Terima kasih juga kepada kakak dan adikku
Nurhafidah, S.Pd
Muhammad Darwisy
Nurhayati tercinta
Setiap mengingatmu menjadi pendorong semangatku.
Semoga kita semua diberkati Rahmat dan nikmatNya.
Aamiinnnn.....

HALAMAN PERSETUJUAN

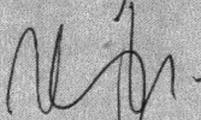
KARYA AKHIR

***FASHIONABLE* SEBAGAI SUMBER IDE PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS**

Nama : Siti Nurhaslina
Nim : 19020065
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

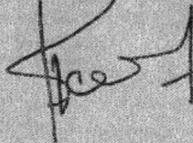
Padang, 10 Mei 2023

Disetujui untuk Ujian:
Dosen Pembimbing



Drs. Ariusmedi, M.Sn
NIP. 19620602.198903.1.003

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



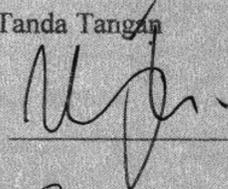
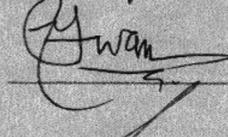
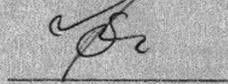
Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

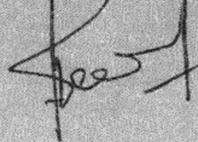
Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *Fashionable* Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya
Seni Grafis
Nama : Siti Nurhaslina
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Nim : 19020065
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 08 Juni 2023

Jabatan / Nama / NIP	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Ariusmedi, M.Sn NIP. 19620602.198903.1.003	1. 
2. Anggota	: Drs. Irwan, M.Sn NIP. 19620709.199103.1.003	2. 
3. Anggota	: Yofita Sandra. S.Pd, M.Pd NIP. 19790712.200501.2.004	3. 

Menyetujui
Kepala Departemen Seni Rupa



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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Karya Akhir dengan judul **“Fashionable Sebagai Sumber Ide Penciptaan 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 ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di 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, 10 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Siti Nurhaslina
NIM 19020065

ABSTRAK

Siti Nurhaslina,2023: *Fashionable* Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Tujuan pembuatan karya ini adalah untuk memvisualisasikan dampak negatif *fashionable* agar diketahui oleh masyarakat tentang *trend* yang kekinian yang banyak mempengaruhi hidup seseorang dalam bentuk karya seni grafis. *Fashionable* merupakan mode yang terkini dan diikuti oleh beberapa kelompok, melihat kehidupan masyarakat pada saat ini, *fashionable* sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan. Dampak negatif dari *fashionable* ini menjadi alasan kenapa penulis mengangkat dalam karya akhir dengan menggunakan metode *stencil print*.

Metode penciptaan pada karya akhir ini dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahapan persiapan yaitu melakukan pengamatan, tahapan elaborasi yaitu mencari referensi: buku, internet dan studi lapangan, tahapan sintesis yaitu menetapkan ide-ide gagasan pokok, kemudian realisasi konsep yaitu membuat sketsa, memilih sketsa, menyiapkan alat, bahan dan media yang digunakan, proses pembuatan karya dan proses *finishing* dan terakhir tahapan penyelesaian yaitu pameran, dokumentasi, laporan.

Sepuluh karya seni grafis menggunakan metode *stencil print* dengan ukuran 50 x 40 cm berdasarkan dampak negatif *fashionable* dalam karya seni grafis *stencil print* yang dikembangkan dengan judul karya, “Obsesi”, “Kecantikan”, “Kecanduan”, “Salah Arah”, “Pengorbanan”, “Tidak seharusnya”, “Royal”, “Pergaulan Bebas”, “Agresi”, “Update”.

Kata Kunci: *Fashion*, *Fashionable*, Grafis, *Stencil Print*, Serigrafi

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-nya kepada penulis, serta sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Karya akhir ini berjudul “*Fashionable* Sebagai Sumber Penciptaan Karya Seni Grafis”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Maltha Kharisma, S.Pd.,M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa FBS UNP.
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn. selaku Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu dalam menyelesaikan karya akhir ini.
3. Ibu Nesya Fitryona, S.Pd., M.Sn selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Drs. Irwan, M.Sn., dan Ibu Yofita Sandra, S.Pd.,M.Pd. selaku anggota penguji.
5. Ibu Nesya Fitryona , S.Pd., M.Sn. selaku pembimbing Akademik (PA).
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan karya akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan karya akhir ini kedepannya. Semoga karya akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Padang, 10 Mei 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas	3
D. Tujuan dan Manfaat	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan	6
1. <i>Fashion</i>	6
2. <i>Fashionable</i>	7
3. Dampak <i>Fashionable</i>	8
B. Landasan Penciptaan	11
C. Karya Relevan	21
D. Konsep Perwujudan/ Penggarapan	23
BAB III METODE/ PROSES PENCIPTAAN	
A. Metode.....	25
B. Proses Penciptaan	25
C. Kerangka Konseptual	32
D. Jadwal Pelaksanaan	33

BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Deskripsi Karya.....	34
B. Pembahasan Karya	35
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	47
B. Saran-Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karya Acuan.....	4
2. Karya Relevan.....	21
3. Karya Relevan.....	22
4. Sketsa “Obsesi”.....	27
5. Sketsa “Kecantikan”.....	27
6. Sketsa “Kecanduan”.....	27
7. Sketsa “Salah Arah”.....	27
8. Sketsa “Pengorbanan”.....	25
9. Sketsa “Tidak Seharusnya”.....	27
10. Sketsa”Royal”.....	28
11. Sketsa “Agresi”.....	28
12. Sketsa “Pergaulan Bebas”.....	28
13. Sketsa “Update”.....	28
14. Plastik Mika & Plastik Jilid Bening.....	29
15. Cat Akrilik.....	29
16. Kerangka Konseptual.....	32
17. “Obsesi”.....	35
18. “Kecantikan”.....	37
19. “Kecanduan”.....	39
20. “Salah Arah”.....	40
21. “Pengorbanan”.....	41
22. “ Tidak Seharusnya”.....	42
23. “Royal”.....	43
24. “Pergaulan Bebas”.....	44
25. “Agresi”.....	45
26. “Update”.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan / Bukti telah Seminar Proposal.....	51
2. Katalog Pameran Karya Akhir.....	52
3. Foto Karya Acuan.....	54
4. Foto Suasana Pameran.....	55
5. Foto Buku Tamu.....	57
6. Curriculum Vitae (CV).....	58
7. Lembaran / Bukti Konsultasi dengan Pembimbing.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fashion merupakan salah satu hal penting yang tidak bisa lepas dari penampilan dan gaya hidup sehari-hari, seperti pakaian dan aksesoris yang dikenakan bukan sekedar penutup tubuh dan hiasan, *fashion* juga menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan identitas diri. Melihat zaman sekarang *fashion* makin banyak di gemari oleh masyarakat dari kalangan yang muda hingga yang tua, yang paling umumnya yaitu kaum remaja yang mengikuti gaya fashion modern dan tampil dengan modis. Banyak kebudayaan yang masuk ke Indonesia sehingga menyebabkan terbentuknya gaya hidup tersendiri dikalangan masyarakat. *Fashion* berasal dari bahasa Inggris, yang artinya cara, kebiasaan, mode atau gaya pakaian. Sedangkan *Fashionable* merupakan gaya hidup modern (*Lifestyle*).

Fashionable merupakan mode yang terkini dan diikuti oleh beberapa kelompok. Melihat kehidupan masyarakat pada saat ini, *fashionable* sangat mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan di setiap negara, salah satunya masyarakat Indonesia adalah masyarakat konsumtif. Di zaman yang makin kian maju, masyarakat Indonesia selalu mengikuti perkembangan *trend* dan mode terkini, walaupun terkadang *trend* tersebut sangat tidak mudah untuk didapatkan, pada akhirnya masyarakat Indonesia mengorbankan apa saja untuk memenuhi keinginan akan *trend* tersebut. *Fashionable* memiliki beberapa artian gaya hidup yaitu cara seseorang dalam menghabiskan waktu dan materi, apa yang dianggap

penting dari lingkungannya dan mengikuti arus yang ada pada lingkungan tersebut. Hal ini dapat dijelaskan dengan aktivitas sosial masyarakat dalam masyarakat modern. Hal ini sering dijelaskan dengan kehadiran selebriti yang menjadi referensi gaya hidup kebanyakan orang.

Tidak hanya itu perilaku masyarakat kalangan bawah dan kalangan menengah sudah meniru masyarakat kalangan atas yang kesehariannya sering hidup glamor. Masyarakat pada saat ini selalu mengutamakan barang yang tidak dibutuhkan dan mengesampingkan kebutuhan pokok sampai menghalalkan segala cara demi mendapatkan keinginan hidup *glamor* tersebut, seperti maraknya begal, pembunuhan, penipuan dan perampokan yang terjadi pada saat ini membuat kehilangan akal sehat. Masyarakat lebih cenderung ke gaya hidup menengah ke atas. Meskipun sebagian besar masyarakat tergolong kalangan menengah ke bawah, namun mereka cenderung memiliki keinginan untuk memiliki barang yang harganya di luar hasil pencarian. Karya akhir ini menggambarkan masalah *fashion* atau gaya hidup yang banyak terjadi dalam lingkungan sekitar, karena sangat menarik bagi penulis untuk dipahami, dan dijadikan sebuah karya akhir serta adanya keinginan penulis untuk mempelajari dan menambah pengetahuan tentang gaya hidup pada era modern ini.

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis tertarik untuk mengangkat dampak negatif dari *fashionable* sebagai karya akhir seni grafis, karena seni grafis merupakan salah satu karya seni yang diolah dengan berbagai macam teknik dengan proses cetak mencetak yang bisa dilipat gandakan menjadi beberapa edisi yang dianggap orisinal. Penciptaan karya akhir ini penulis lakukan dengan metode

stencil print karena penulis ingin mengembangkan kembali seni grafis kepada masyarakat khususnya dengan metode *stencil print*. Oleh karena itu penulis membuat karya akhir dengan judul “***Fashionable* Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis**”.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan di atas, maka ide untuk menampilkan *Fashionable* muncul dari kegiatan penulis melihat *Fashion* atau gaya hidup yang berkembang pada saat sekarang ini, dimana masyarakat harus lebih teliti dalam memilah kebutuhan yang diperlukan sehari-hari. Oleh karena itu, rumusan ide penciptaan karya ini yaitu “Bagaimana memvisualisasikan dampak negatif *Fashionable* Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Grafis?”

C. Orisinalitas

Berbicara tentang orisinalitas, sebuah karya seni harus memiliki ide, corak, dan gaya yang khas yang harus ditampilkan oleh seorang seniman atau orang yang menciptakan karya tersebut. Hal ini sama dengan menampilkan sesuatu yang baru dalam bentuk-bentuk yang baru dan berbeda seiring dengan gagasan, konsep dan persepsi si seniman.

Karya yang menjadi acuan penulis dalam membuat karya akhir ini adalah karya seorang seniman lukis yang bernama M. Khalifatul Syuhada yang berjudul “Hanya Topeng”.



Gambar 1. “Hanya Topeng” / 140cm x 100cm/ Akrilik dan Minyak Diatas Kanvas (2015)
Sumber Foto: M. Khalifatul Syuhada

Persamaan yang penulis buat dengan karya acuan diatas adalah dari segi konsepnya, karena lukisannya mengikuti gaya *fashion* yang sesuai dengan gaya modern yang dipakai kaum milenial sekarang, terlihat pada lukisan seorang perempuan yang berpose dengan sudut pandang yang berbeda, pakaian meniru gaya ke korea an menambah indahny pose si perempuan, *figure* perempuan yang memegang topeng dengan make up seperti badut, pada latar belakang di beri warna gelap agar subjek utama terlihat muncul dan jelas, sehingga terlihat suatu sudut ruang di belakang, warna gelap memiliki artikulasi kekhawatiran dan kesuraman, subjek utama terlihat efek lelehan warna yang mengungkapkan kegembiraan dan menikmati *trend* serta menjadi jurang pemisah antara dampak positif dan dampak negatif nya.

Secara kasat mata dicermati karya ini subjek dibuat realis dan latar berupa ilustrasi. Karya ini memiliki simbol tersendiri pada subjek utama yang berpose dengan memegang sebuah topeng, perempuan dengan topeng nya mewakili rasa tidak percaya diri, belum bisa menjadi diri sendiri dan kehilangan identitas diri.

Perbedaannya karya penulis dengan karya acuan adalah teknik yang dilakukan. Pada karya acuan dilakukan dengan seni lukis, sedangkan penulis akan membuat karya dengan menggunakan seni grafis teknik *stencil print*. Dari segi konsep pada karya acuan menampilkan fenomena perilaku modernisasi dan lebih cenderung memvisualisasikan potret kehidupan sosial masyarakat serta pengaruh dampak positif dan negatif. Sedangkan penulis dari segi konsep akan menampilkan dan memvisualisasikan dampak negatif dari *fashionable* yang terjadi di masyarakat terutama wanita.

D. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang diatas dapat penulis rumuskan tujuan berkarya untuk memvisualisasikan objek *fashionable* dalam bentuk karya seni grafis dengan teknik *stencil print*.

Manfaat:

1. Meningkatkan ide-ide dalam menciptakan karya seni baru serta inspirasi dalam menentukan subjek ataupun objek dalam penciptaan sebuah karya seni.
2. Melalui karya ini penulis ingin menyampaikan dampak negatif dari *fashionable*.
3. Meningkatkan perkembangan dunia seni rupa secara umum dan seni grafis khususnya.