

MY FASHION JOURNEY

DALAM KARYA SENI GRAFIS LINOCUT

Reza Yogi Saputri¹ · Nunuk Nur Shokiyah²

Institut Seni Indonesia Surakarta,
¹Email: rezayogisaputri@gmail.com,
²Email: nunuknurs10@gmail.com

ABSTRACT

The experience of the journey process of finding a character in fashion is done with a sense of comfort, courage, happiness. The creation of this work aims to create works of art with sources of inspiration: The journey process of finding characters in fashion and Fashion Storytelling, explaining the concept, creation process, and description of graphic art works. The process of creating this work of art uses the L.H. Chapman, that in the creation of works there are three stages, namely Finding ideas, perfecting and Visualization The process of traveling in fashion is expressed in the work of Graphic Art by processing elements and principles of visual composition, through the study of the process and concept of the creation of the work, using high print or cut techniques in linoleum on paper with 2 techniques, namely puzzle technique and reduction technique.

Keywords: Fashion Story Telling, Graphic Arts, Linocut, Puzzle Technique.

PENDAHULUAN

Fashion is now everywhere, anak-anak muda yang sadar akan penampilan mulai memajang foto diri dan tak ragu menampilkan siapa dirinya ke dunia. Gaya personal yang kreatif dan inspiratif bermunculan, para fashion blogger, selebgram, influencer, sebagai pencetus awal trend fashion, yang membuat mereka menjadi unik adalah tidak hanya sibuk narsis, namun juga memberi opini seputar dunia fesyen. Fesyen benar-benar menjadi minat yang tinggi, akan tetapi memiliki jangka waktu yang berumur pendek, tidak ada kejelasan berapa lama trend fashion itu bertahan. Sedangkan gaya merupakan sekumpulan fesyen yang memiliki kejelasan dalam bentuk desain dengan memiliki karakter yang jelas.¹ Sebuah gaya

biasa saja menjadi sesuai dengan mode terkini (*fashionable*) namun bisa juga sebaliknya (Walker a Jhon 1989: 189).

Sebuah proses perjalanan dalam berfesyen sebagai pengalaman pribadi penulis, yaitu pada saat penulis memasuki lingkungan perkuliahan. Pada awal perkuliahan, yang menjadi ingatan pertama yaitu disaat kegiatan makrab jurusan seni murni, ada salah satu senior perempuan yang gaya berpakaianya menarik perhatian penulis.

Berawal dari pengamatan penulis tentang *old fashion*, kemudian penulis menjadi tertarik untuk mengikuti *trend fashion* tersebut dan membentuk karakter fesyennya dengan cara memadukan pakaian menjadi gaya yang diminati penulis, yaitu gaya *edgy* (perpaduan karakter

1 Ade Aprilia.2014. *Indonesian Fashion Bloggers Now*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

desain busana yang original dengan ketrampilan dan berkreasi) dan *streetwear* (gaya berpakaian yang nyata dipakai sehari-hari, namun dengan perpaduan yang berkualitas). Seiring berjalannya waktu, penulis mulai mengenal dan mencari barang-barang *thrift* (menjual barang bekas dari luar negeri yang masuk dengan bal besar lalu dijual secara eceran atau grosiran) atau *preloved* (menjual barang bekas pemakaian pribadi, bisa jadi brand luar atau lokal) yang bisa diperoleh di pasar barang bekas salah satunya yaitu Pasar Klitikan Semanggi Surakarta. Selain itu penulis juga melakukan kegiatan membeli produk bekas yang berkualitas melalui berbagai *online shop* dan juga bazar pameran. Setelah penulis sudah mengenal barang-barang *Thrift* dan *Preloved*, kemudian penulis menjual pakaian bekas layak pakai dan masih berkualitas dengan memanfaatkan media sosial yang ada.

Penulis memperhatikan *OOTD* untuk kegiatan kesehariannya, baik untuk acara formal maupun non formal. Memilih gaya *old fashion*, karena selain mendapatkan kenyamanan tersendiri, penulis juga merasakan bahwa dirinya terlihat modis ketika mengenakan pakaian tersebut. Perubahan signifikan penulis dalam berfesyen mendapatkan komentar positif dari teman-teman terdekat, sehingga penulis merasa senang dan lebih percaya diri. Setiap penulis mengunggah foto *OOTD* di media sosial, penulis mendapatkan respon yang baik dari teman-teman terdekat.

Memilih tema tentang fesyen untuk dijadikan judul dalam penciptaan karya seni grafis, karena dengan fesyen, dapat digunakan sebagai media dalam berekspresi dengan pilihan pakaian yang dikenakan, juga sebagai media dalam bersosial sesuai lingkungan, mengaktualkan diri di ranah sosial, menemukan karakter diri, sehingga dapat disimpulkan juga bahwa fesyen dapat mempresentasikan *personal branding* seseorang.

Pengertian di atas mendasari sebagai tema besar dalam penciptaan karya seni grafis. Melalui karya grafis dengan teknik *linocut*

dapat menjadikan karya tersebut sebagai media komunikasi dan ekspresi berdasarkan sumber inspirasi dan gagasan penciptaan karya. Karya tersebut diciptakan dengan tujuan sebagai media *story telling* penulis tentang perjalanannya dalam berfesyen, memperlihatkan visualisasi perihal macam-macam busana maupun mengenai *old fashion* yang menjadi *trend*.

Pentingnya penulis mengangkat tema tentang fesyen yang berjudul “*My Fashion Journey*”, karena dengan fesyen penulis mampu membuat salinan untuk mengekspresikan pengalaman diri kedalam karya dalam penciptaan karya seni grafis, supaya dapat terdistribusi untuk memuat persoalan fesyen dalam dunia seni grafis, sehingga menjadi perbincangan fesyen yang makin kaya dan intensif menempati berbagai media dan kemungkinan dapat terus diulas. Uraian tersebut merupakan hasil pengamatan dari pengalaman penulis, maka munculah sebuah rangsangan untuk menciptakan sebuah karya seni dan berguna sebagai pembelajaran dan pengetahuan bagi yang mengapresiasi. Selain itu penulis juga ingin mengajak masyarakat atau khalayak umum untuk bisa menjadikan fashion sebagai metode *Art Therapy* guna membantu sebagian orang yang belum merasa percaya diri tampil dilingkungannya, karena fesyen dalam pandangan seni dapat menumbuhkan rasa percaya diri atau optimis, berfikir kreatif, berapresiasi atau menghargai gaya berbusana satu sama lain, berinovasi, menjadikannya ingin tampil berbeda, menyeimbangkan pikiran tentang apa yang menjadikannya penting dan apa yang dituju.

Penciptaan karya seni ini berjudul “*My Fashion Journey dalam Karya Seni Grafis Linocut*” bertujuan untuk menciptakan karya seni grafis dengan sumber inspirasi; proses perjalanan dalam pembentukan karakter berfesyen, menjelaskan konsep, proses penciptaan, dan mendeskripsikan karya grafis.

Metode

Proses penciptaan karya seni lukis ini menggunakan acuan teori metode penciptaan L.H. Chapman, bahwa di dalam penciptaan karya ada tiga tahap, pertama; upaya menemukan gagasan, yaitu bagaimana seorang seniman mencari sumber inspirasi untuk karya-karyanya. Kedua; menyempurnakan, mengembangkan, dan memantapkan gagasan awal, yaitu mengembangkan menjadi gambaran pravisual, dalam tahapan kedua ini terbagi menjadi beberapa poin di antaranya pengamatan studi visual, merubah kebiasaan kerja, menelusuri makna dan simbolik, mempertimbangkan tujuan dan sarana. Ketiga; visualisasi.²

PEMBAHASAN

Konsep penciptaan karya seni grafis meliputi konsep non visual dan konsep visual. Konsep non visual dalam penciptaan karya seni grafis ini, yaitu seni sebagai ekspresi, ekspresi simbolik, metafora visual. Acuan teori seni Susane K. Langer, bahwa seni diciptakan bagi persepsi kita lewat indra serta pencitraan, dan yang diekspresikan adalah perasaan manusia. Ekspresi perasaan dalam hal ini adalah perasaan dalam arti luas, yaitu sesuatu yang dapat dirasakan, seperti sensasi fisik, penderitaan, kegembiraan, gairah, ketenangan, tekanan pikiran, emosi yang kompleks berkaitan dengan kehidupan manusia serta diketahui sebagai perasaan seluruh umat manusia.³ Perasaan-perasaan inilah yang diungkapkan seniman ke dalam karya seni. Tetapi karya seni bukan semata mata ekspresi perasaan, seni juga ekspresi nilai, baik nilai esensi (makna), nilai kognitif (pengalaman, pengetahuan), dan nilai kualitas medium.⁴

2 Humar Sahman. 1993. *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press. Hal 119-128.

3 Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB. Hal 66-67.

4 Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB. Hal 75.

Penciptaan karya seni grafis ini mengekspresikan nilai dan gagasan tentang perasaan sebagai bentuk pengungkapan perasaan yang muncul dari pengalaman perjalanan penulis dalam berfesyen, sehingga menemukan kenyamanan dan terbentuk sebuah karakter dalam berfesyen. Hal tersebut yang menimbulkan rasa kebahagiaan, percaya diri, hingga memunculkan rangsangan yang mendalam dan kemudian diekspresikan ke dalam karya seni grafis Tugas Akhir.

Sebagaimana yang diungkapkan Susanne K. Langer, bahwa realitas yang diangkat ke dalam simbol seni pada hakikatnya bukan realitas objektif, melainkan realitas subjektif, sehingga bentuk atau forma simbolis yang dihasilkan mempunyai ciri 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 estetika dari suatu objek.⁵

Dalam mengekspresikan gagasan, penulis memvisualkan karya seni dengan membuat metafora visual yaitu diantara lain bentuk karakter dengan perpaduan figure manusia dengan kepala kelinci, dan objek benda yang digambarkan dengan imajinasi penulis. Figure kepala kelinci merupakan bentuk metafora dari sifat dan karakter penulis yang memiliki kesamaan sifat dengan kelinci yaitu diantara lain penulis merupakan seseorang yang lincah gesit, suka mendengarkan dan mengamati hal-hal yang baru dilingkungannya, dan mencoba hal-hal yang baru yang menurutnya baik untuk dirinya. Pewarnaan *fun* dengan pallet warna retro

5 Satri Yadi, Dhasono, Yuniati Munaf. 2018. Aso Gombalo Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis. *Gorga Jurnal seni Rupa*, Vol. 07 No. 02. Hal 179-180. (Online), (<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/download/11056/9861> 11 Mei 2019).

menggambarkan simbol dari kepribadian dan kebahagiaan dalam proses perjalanan berfashion dengan mode gaya *old* tahun 70-90an.

Dalam bahasa Yunani modern, kata metafora juga bermakna transfer atau transpor. Dengan demikian, menurut Classe (2000:941) mengungkapkan bahwa metafora adalah pengalihan cerita, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain. Pengalihan tersebut dilakukan dengan cara merujuk suatu konsep kepada suatu konsep lain untuk mengisyaratkan kesamaan, analogia atau hubungan kedua konsep tersebut.⁶ Dapat disimpulkan bahwa metafora adalah pengalihan sebuah makna untuk menganalogikan suatu konsep dengan konsep lain yang memiliki kesamaan atau memiliki nilai yang sama.

Pada karya seni grafis Tugas Akhir ini, penulis menggunakan teori kognitif, teori ini digagas oleh Lakoff dan Johnson melalui buku mereka *Methapors We Live By (1980)*. Prinsip utama teori dalam teori kognitif Lakoff dan Johnson adalah bahwa metafora berlangsung dalam tataran proses berpikir. Metafora menggabungkan dua ranah konseptual, yang disebut ranah sumber (*source domain*) dan ranah sasaran (*target domain*). Ranah sumber terdiri dari sekumpulan entitas, atribut atau proses yang terhubung secara harfiah, dan secara semantic terhubung dan tersimpan dalam pikiran. Ranah sadaran cenderung bersifat lebih abstrak dan mengikuti struktur yang dimiliki ranah sumber melalui pemetaan ontologis. Pemetaan inilah yang disebut metafora konseptual.⁷

Pada karya seni grafis Tugas Akhir ini, ranah sumber yang dituju adalah figure manusia berkepala kelinci sedangkan ranah sasaran yang dituju adalah karakter-karakter pada penulis yang memiliki kesamaan dengan karakter kelinci diantara lain mempunyai sifat yang lincah jeli, *playfull*, gemar mengamati dan mendengarkan,

6 Rr Dewi Istikharini.2019. “Pengertian, Teori, dan Jenis-jenis METAFORA”, (<https://zenodo.org> diakses 8 Januari 2022)

7 *Ibid.*,

eskplor atau mencoba hal-hal yang baru.

Penciptaan karya seni grafis ini lebih banyak berbicara tentang *story telling* perjalanan penulis dari awal mula mengenal fesyen sampai menemukan karakternya dalam berfesyen.

Penciptaan karya seni grafis ini bertujuan memunculkan nilai-nilai keindahan yang dipetik dari sebuah cerita perjalanan penulis dalam berfesyen ke dalam bahasa rupa seni grafis dengan gaya *Pop Art*. Gaya *Pop Art* dipilih karena dalam karya grafis Tugas Akhir ini secara pemilihan warna, figure bentuk dan topik mengarah dan bias disebut *Pop Art*. Karena fesyen sendiri merupakan sesuatu yang populer dan rentan dikonsumsi oleh banyak kalangan. Selain itu gaya *Pop Art* juga mempunyai kebebasan dalam pengelolaan pemilihan bentuk, pada karya grafis Tugas Akhir ini penulis mengadopsi gaya dari sisi kaidah ilustrasi desain. Menurut Oxford Dictionary, *Pop Art* merupakan kepanjangan dari “*Popular Art*” adalah seni yang didasari oleh budaya populer modern dan media massa, terutama sebagai sebuah komentar kritis atau ironis pada seni tradisional.

Unsur dan prinsip komposisi visual dalam penciptaan karya seni lukis ini meliputi garis, bentuk, warna, kesatuan, keselarasan, fokus perhatian dan keseimbangan yang dikelola serta diolah dalam proses penciptaan karya seni grafis dengan teknik dan gaya personal.

Dalam proses penciptaan karya grafis, fungsi garis digunakan sebagai dasar proses pembentukan visual kekaryaannya. Garis dalam penciptaan karya seni grafis ini merupakan unsur seni rupa yang penting dalam proses konsep visual sebagai pembentuk dasar dalam subjek visual kekaryaannya. Dalam penciptaan karya seni grafis ini untuk mempertegas bentuk objek, menambah nilai artistik bentuk garis yang dihasilkan oleh pisau cukil U dan V.

Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan prinsip pengolahan bentuk deformasi, disformasi dan transformasi (penggabungan diantara kesemua susunan pengolahan bentuk tersebut) serta cenderung imajinatif yang berasal dari

representasi objek figur manusia berkepala kelinci, trend mode fashion, *accessoris*, latar belakang dan berbagai objek pendukung lainnya yang berkaitan dan mendukung perihal tema yang disampaikan penulis.

Deformasi secara harfiah, deformasi (*deformation*) berarti perubahan bentuk; istilah ini tersusun dari kata *de* yang berarti perubahan atau pembokoran dan *form* yang berarti bentuk. Secara teknis, lukisan deformasi berarti lukisan yang citra kebentukannya telah diubah tidak seperti bentuk yang ada pada keadaan natural.⁸ Penyederhanaan unsur bentuk terdapat pada objek latar belakang seperti bukit dan pepohonan, ikon-ikon media sosial, figure siluet manusia, proporsi figure manusia.

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara menggambil bentuk yang dianggap mewakili.⁹ Pengolahan unsur bentuk disformasi terdapat pada objek Gedung, icon-icon yang berhubungan dengan fesyen, dan objek-objek pendukung lainnya yang mewakili cerita.

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figure dari bentuk lain ke dalam bentuk yang dilukiskan.¹⁰ Penggabungan bentuk terlihat pada semua karya, yaitu penggabungan antara bentuk objek figure manusia dengan objek kepala kelinci.

Warna-warna yang digunakan pada karya seni grafis ini adalah warna pastel dan retro dengan intensitas yang bervariasi. Warna yang dipilih mewakili ekspresi yang diungkapkan melalui kesan dan suasana warna menurut acuan teori warna David. Kesan dan suasana warna yang ditampilkan dalam karya mewakili ungkapan ekspresi tentang proses

perjalanannya dalam berfashion sehingga menemukan sebuah karakteristik dalam bergaya. Kemudian menimbulkan kesan-kesan serta rasa yang didapat yaitu kebahagiaan, keceriaan, kenyamanan, percaya diri.

Pada penciptaan karya grafis ini sangat memperhatikan kesatuan dalam karya. Kesatuan dibentuk dengan menyatukan warna-warna yang digunakan dan juga bentuk-bentuk yang mempunyai karakter seperti pada teknik cetak linocut. Kesatuan warna dan bentuk membuat karya menjadi lebih menyatu dan enak untuk dinikmati.

Harmoni juga mempunyai unsur untuk menimbulkan kesan yang seimbang, dan serasi agar karya tercipta sesuai dengan yang diinginkan.

Keseimbangan dicapai dengan cara mengontrol penempatan baik kekontrasan bentuk, warna, ruang, atau ukuran yang mampu memberikan kesan bobot visual dalam keseluruhan bentuk pada bidang karya, serta sebagai upaya untuk mendukung konsep non visual yang mengungkapkan ekspresi harapan terhadap kebahagiaan, kenyamanan, dengan menerapkan prinsip keseimbangan, kesan itu dirasa mampu terwakili pada visual karya. Berdasarkan penggunaan alat dan bahan, pada penciptaan karya seni grafis ini penulis menggunakan teknik cetak tinggi *Linocut*. Pengertian umum dari teknik ini yaitu adalah teknik grafis cetak tinggi yang dilakukan pada media karet linoleum, penulis menggunakan teknik ini dengan tujuan agar karya yang digarap dengan menggunakan teknik cukil ini bisa lebih detail untuk mengejar objek, selain itu karet linoleum memiliki sifat lunak ini lebih memudahkan proses dalam penggarapan karya grafis cetak tinggi daripada menggunakan papan MDF yang keras. Pada teknik *Linocut* ini, penulis menggunakan *Linocut* reduksi dan *Linocut puzzle* pada setiap karya yang diciptakan. Teknik reduksi disebut juga dengan teknik cukil habis, karena cetakan atau matrix terus dicukil untuk mendapatkan impresi atau gambar yang diinginkan. Sedangkan *linocut*

8 Aruman, Deni Junaedi, Isbandono Hariyanto. 2014. *Batik Postmoderenisme*, laporan hibah bersaing. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

9 Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab. Hal 107.

10 *Ibid.*, Hal 406.

puzzle yaitu dilakukan dengan cara memotong lino menjadi beberapa bagian master yang kemudian disusun menjadi satu ketika akan dilakukan proses pencetakan.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya seni grafis ini menggunakan teori metode penciptaan L.H. Chapman bahwa proses penciptaan karya yang memiliki tiga tahapan meliputi, pertama; upaya menemukan gagasan, kedua; menyempurnakan, mengembangkan dan memantapkan gagasan awal, ketiga; visualisasi. Upaya-upaya yang dilakukan untuk menemukan gagasan pada tahapan ini adalah observasi (pengamatan lapangan, observasi media, arsip foto pribadi, wawancara), perenungan, brainstorming. Aktivitas tersebut dilakukan sebagai stimulus untuk memunculkan gagasan. Semua gagasan awal yang didapatkan kemudian disempurnakan, dikembangkan dan dimantapkan pada tahap penciptaan selanjutnya.

Karya 1

Karya berjudul “*Explore*” ini terinspirasi dari proses perjalanan penulis selama mempelajari lebih dalam pengetahuan tentang *fashion*. Dalam perjalanannya, penulis mendapatkan banyak pengetahuan dari berbagai *platform* media sosial, majalah, dan juga film.

Visualisasi yang terlihat pada karya berjudul “*Explore*” adalah figure Kici yang terlihat sedang memegang sebuah teropong seakan akan sedang melihat beberapa informasi tentang fesyen dari berbagai *platform* media sosial yang terlihat pada latar belakang karya diatas, yaitu ada beberapa ikon-ikon media sosial dan ikon-ikon yang berkaitan dengan fesyen. Komposisi visual menggunakan unsur garis dan warna untuk mencapai kesatuan dan keselarasan pada karya yang tampak pada subjek visual figur kici dan latar belakang pada karya.



Gambar 1. *Explore*, Linocut on Paper, 50cmx60cm, 2021 (Foto oleh Achmad Ramadhani, 2021)

Karakter utama pada karya ini menyimbolkan sebagai penulis yang sedang melihat informasi melalui berbagai cara dan sudut pandang dengan memanfaatkan media-media yang ada, seperti simbol-simbol ikon yang ditampilkan pada latar belakang karya diatas. Sedangkan warna-warna yang dipilih pada karya merujuk pada warna retro, warna retro sendiri adalah penggunaan warna-warna polos yang cenderung cerah dan tajam, seperti warna sitrus, merah, biru, hijau, pink, kuning mentega, coklat, oranye, dan lain-lain. Gaya retro memang khas dengan kombinasi warna primer yang eksplosif.

Pesan moral yang disampaikan melalui karya adalah penggunaan media sosial dan waktu dengan sebaik-baiknya untuk terus belajar dalam mencari pengetahuan demi terbentuknya kualitas diri yang baik. Selain itu jangan mempunyai rasa minder untuk bertanya dan membuka pikiran disaat sedang berdiskusi.

Karya 2



Gambar 2. *Character Building*, Linocut on Paper, 50cm x 60cm, 2022 (Foto oleh Reza Yogi Saputri, 2022)

Karya berjudul “*Character Building*” ini merupakan sebuah perjalanan penulis dalam berfesyen. Setelah melewati proses perjalanan yang runtut, mulai dari pertama masuk kuliah penulis tertarik dengan gaya berpakaian salah satu kakak tingkat dan teman-teman dilingkungan kampus, sehingga muncul dorongan untuk mencari dan mempelajari tentang *trend fashion* di media sosial dan mengenal tentang *trend thrifting*. Kemudian dari beberapa perjalanan yang dilalui, penulis mendapatkan beberapa inspirasi yang menjadi sebuah acuan untuk dibentuk menjadi gaya yang cocok dan sesuai dengan keinginan penulis. Berbagai macam model baju, celana, sepatu, kacamata dan aksesori pendukung lainnya sangat diperhatikan penulis dalam gaya berpakaian.

Visual yang dihadirkan dalam karya adalah bentuk suasana didalam ruangan yang terdiri

dari beberapa objek yaitu figure manusia yang dimetaforkan menjadi karakter Kici sedang bergaya dan memegang baju didepan cermin. Di samping kanan dan kiri cermin terlihat sebuah rak yang digunakan untuk menggantungkan baju, tas, dan topi. Di bawah cermin ada sebuah meja dan lemari baju yang dihiasi dengan vas bunga, kardus terbuka berisikan baju, dan dua pasang sepatu diatas karpet. Komposisi visual menggunakan prinsip keseimbangan yang cenderung formal. Kesatuan serta keselarasan dalam karya “*Character Building*” ini dicapai dengan unsur garis serta warna dalam bentuk subjek visual karya yang dihadirkan.

Visual figure manusia berkepala kelinci pada karya berjudul “*Character Building*” tersebut sebagai sebuah metafor karakter Kici. Visual cermin dengan figure didalamnya memiliki makna bahwa cermin digunakan sebagai bentuk evaluasi diri penulis dalam membentuk karakternya selama berfesyen, yaitu salah satunya dengan memilih baju dan aksesori fesyen lainnya yang cocok. Rak gantungan baju, tas, topi, sepatu, lemari digunakan sebagai objek pendukung suasana dalam karya.

Pesan moral yang disampaikan melalui karya ini adalah setiap orang memiliki jiwa yang berkaitan dengan pikiran dan kepribadian. Sesuatu yang ada di dalam dirinya kemudian dimunculkan dalam beberapa hal salah satunya adalah gaya berpakaian. Setiap orang ingin menampilkan yang terbaik dalam berbagai kesempatan, terkadang baik bagi satu orang belum tentu baik juga bagi yang lain. Sebagian orang memilih untuk mengikuti trend fashion tapi beberapa merasa tidak nyaman dengan trend baru yang muncul. Gaya berpakaian yang menarik tidak selalu harus mengikuti trend yang sedang berkembang, yang paling penting adalah kenyamanan kepada diri sendiri. Apa yang kamu pakai akan menggambarkan identitasmu, jadi pilihlah gaya berpakaian yang sesuai denganmu.

SIMPULAN

Dari pembahasan Tugas Akhir karya seni grafis ini dapat diambil kesimpulan bahwa konsep penciptaan karya merupakan ekspresi dan perasaan yang telah dilalui oleh penulis tentang perjalanan dalam menemukan karakternya berfesyen. Diantaranya perasaan yang penulis dapatkan selama perjalanan tersebut yaitu mendapatkan kenyamanan, bisa lebih mengaktualkan diri, kebahagiaan, dan yang paling terpenting adalah percaya diri. Menampilkan sebuah cerita perjalanan penulis yang dijadikan sebagai sumber inspirasi melalui visual karya dengan kecenderungan warna-warna cerah dan retro mewakili wujud rasa ceria dan bahagia, menggambarkan sebuah perasaan penulis tentang masa-masa perjalanannya yang begitu menyenangkan sebagai tema dalam karya.

Proses penciptaan karya Tugas Akhir ini menggunakan metode L.H. Chapman serta melalui beberapa tahap, mulai perancangan atau sketsa hingga finishing dengan visualisasi bentuk yang masih terkontrol penuh menggunakan tangan mengacu pada rancangan karya meskipun masih dimungkinkan terjadinya improvisasi. Menampilkan kesan-kesan cukilan yang merupakan karakteristik dari teknik cukil seni grafis. Bahan atau media yang digunakan adalah linoleum pada kertas karena sifatnya yang lunak dan dapat dipakai seperti kayu, permukaannya yang halus membuat cukilan menjadi lebih detail. Selain itu, lino juga lebih ramah pada kesehatan terutama pernapasan karena tidak meninggalkan serbuk atau debu seperti kayu. Hal itu dilakukan pada semua penggarapan karya.

Karya yang telah tercipta menampilkan pengolahan objek berupa figure manusia, kelinci, gedung, bukit, pepohonan, pakaian dan objek-objek pendukung trend mode fashion. Keseluruhan karya berwarna cerah dan bernuansa hijau, kuning, biru berkesan tenang, sebuah harapan, damai, dan bahagia sebagai bentuk ekspresi kepuasan yang telah dilalui

penulis dalam perjalanannya berfesyen. Bentuk figure manusia dengan berbagai pose dan objek-objek pendukung *trend mode fashion* sebagai gambaran fesyen yang sedang menjadi trend serta sebagai simbol bahwa fesyen bisa menjadi seseorang menjadi kreatif dan menambah kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri sehingga menjadi pribadi yang optimal.

DAFTAR ACUAN

- Ade Aprilia.2014. *Indonesian Fashion Bloggers Now*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Aruman, Deni Junaedi, Isbandono Hariyanto. 2014. *Batik Postmoderenisme*, laporan hibah bersaing. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Baruna Tyaswara, dkk.2017. “Pemaknaan terhadap *fashion style* remaja di Bandung” Jurnal Komunikasi Vol.8 No.3, Hal 294.
- Dharsono Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayas Sains. Hal.48.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains. Hal 30.
- Djelantik M.A.A. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika*. Denpasar: STSI. Hal 19.
- I wayan Gulendra. 2021. *Pengertian Garis dan Bentuk*. ISI Denpasar.
- Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB. Hal 66-67.
- Jakob Sumardjo.2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB. Hal 75.
- Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab. Hal 427.
- Mikke Susanto. 2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab. Hal 98.
- Mikke Susanto.2011. *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab. Hal 107.

- Rivaldi L. SaputrO. 2018. “Thriftstore Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Upaya Mempertahankan Eksistensi Pakaian Bekas Sebagai Budaya Populer di Surabaya). *AntroUnairdotnet*, Vol.VII No.3, hal.336.
- Rr Dewi Istikharini.2019. “*Pengertian, Teori, dan Jenis-jenis METAFORA*”
- Satri Yadi, Dhasono, Yuniati Munaf. 2018. Aso Gombalo Sebagai Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, Vol.07 No.02.
- Sulasmi Dharmaprawira W.A. 2002. *Warna, Teori, dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB. Hal 120.