

**FASHIONABLE SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KARYA SENI  
GRAFIS**

**JURNAL**

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



*Era wardi  
14020100*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

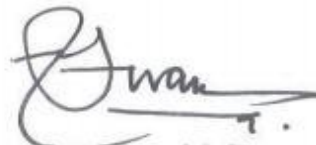
***FASHIONABLE* SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KARYA SENI  
GRAFIS**

*Era wardi*

Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir *Erawardi* untuk persyaratan wisuda periode September 2020 dan telah diperiksa/disetujui oleh pembimbing.

Padang, Juni 2020

Dosen Pembimbing



Drs. Irwan, M. Sn.

---

NIP. 19651005.199112.1.001

## **Abstrak**

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan tentang dampak negatif dari *fashionable* agar diketahui oleh masyarakat tentang trend yang kekinian yang banyak mempengaruhi hidup seseorang dalam bentuk karya seni grafis dengan teknik *Serygraphy*. Menampilkan berbagai dampak negatif fashionabale pada sekarang ini. Metode perwujudan dari karya akhir ini melalui lima tahapan yaitu: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Penulis Berhasil Mewujudkan 10 karya dengan judul: Cerai, Acuh, Hutang, Terpuruk, Cermin, Beban, Keinginan, Pilihan, High Heel, Masa Kini.

Kata Kunci: *Fashionable*, Grafis, *Serygraphy*

## **Abstract**

The creation of this final work aims to visualize the negative impact of fashionable to be known by the public about the current trends that affect a person's life in the from of graphic art works with serigraphy techniques. Showcasing the various negative impacts of fashionable at this time. The embodiment method of this final work goes through five stages: preparation, elaboration, synthesis, concept realization, and completion. The author succeeded in realizing 10 works with the titles: Divorces, Indifferent, Debt, Slumped, Mirror, Burden, Desire, Choice, High Heel, Present.

Keywords: *Fashionable*, Graphic, *Serygraphy*

# **FASHIONABLE SEBAGAI SUMBER INSPIRASI DALAM KARYA SENI GRAFIS**

Era wardi<sup>1</sup>, Irwan<sup>2</sup>

Program Pendidikan Seni Rupa  
FBS Universitas Negeri Padang  
e-mail:Erawardi@yahoo.com

## **Abstract**

The creation of this final work aims to visualize the negative impact of fashionable to be known by the public about the current trends that affect a person's life in the form of graphic art works with serigraphy techniques. Showcasing the various negative impacts of *fashionable* at this time. The embodiment method of this final work goes through five stages: preparation, elaboration, synthesis, concept realization, and completion. The author succeeded in realizing 10 works with the titles: Divorces, Indifferent, Debt, Slumped, Mirror, Burden, Desire, Choice, High Heel, Present.

Keywords: *Fashionable*, Graphic, *Serigraphy*

## **A. Pendahuluan**

*Fashionable* artinya modern, segala sesuatu style atau mode yang terkini dan diikuti oleh beberapa kelompok. *Fashionable* merupakan gaya hidup modern (*Lifestyle*), Gaya hidup adalah gambaran tingkah laku, pola dan cara hidup yang ditunjukkan bagaimana aktivitas seseorang, minat dan ketertarikan serta apa yang dipikirkan tentang diri sendiri sehingga membedakan statusnya dari orang lain dan lingkungan melalui lambang-lambang sosial yang mereka miliki. Selain *fashionable* menurut ahli dengan nama Polhemus dan Procter (dalam

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Penulis Laporan Karya Akhir Prodi Pend. Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2020.

<sup>2</sup> Pembimbing, Dosen Universitas negeri Padang

<http://www.desainbusana.com/2012/09/sejarah-Fashion-indonesia.html>

menunjukkan bahwa dalam masyarakat kontemporer Barat, istilah *fashion* sering juga digunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya dan busana.

Menurut Sumarwan (2011:57) Gaya hidup sering digambarkan dengan suatu kegiatan seperti minat dan opini dari seseorang (activities, interests, and opinion). Cara seseorang dalam menghabiskan waktu dan materi, apa yang dianggap penting dari lingkungannya dan mengikuti arus yang ada pada lingkungan tersebut. Hal ini dapat digambarkan dengan aktifitas masyarakat dalam bersosialisasi pada era modern ini, yang banyak digambarkan dengan adanya kaum sosialita, yang menjadi acuan gaya hidup kebanyakan dari masyarakat.

Sehingga 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 meraknya begal, pembunuhan dan perampokan yang terjadi pada saat ini serata membuat kehilangan akal sehat'

Hilangnya akal sehat yang terjadi karna keinginan gaya hidup tidak terpenuhi yang penulis kutip dari <http://jabar.tribunnews.com/2018/05/19/remaja-ini-bakar-rumah-karena-tak-dibelikan-hp-dia-kerap-bikin-onar-semampai-bunuh-orang-tua>. Pada tanggal 27-11-2018. "TRIBUNJABAR.ID - Pria remaja

asal Ponorogo, Jawa Timur berinisial A (16) ini, nekat membakar rumah orang tuanya sendiri, Jumat (19/5/2018). Peristiwa ini dilatarbelakangi kemarahan A yang tak kunjung dibelikan seperangkat ponsel oleh ayahnya. Hal tersebut dijelaskan Kapolsek Jambon AKP Djoko Winarto saat dikonfirmasi Kompas.com, Sabtu (19/5/2018). "Motifnya anaknya minta handphone, tetapi belum dibelikan lalu marah hingga membakar rumah milik orang tuanya sendiri," kata Djoko."

Karena gaya hidup masyarakat sekarang lebih cenderung ke gaya hidup menengah ke atas. Walaupun kebanyakan masyarakat berada dikalangan menengah kebawah, akan tetapi masyarakat tersebut cenderung memiliki hasrat untuk memiliki barang yang harganya diluar jangkauan dari hasil pencariannya.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menampilkan dampak negative dari fashionabale agar diketahui oleh masyarakat tentang trend yang kekinian yang banyak mempengaruhi hidup seseorang dalam karya seni grafis dengan teknik *Serygraphy*.

Teknik *serigraphy* adalah jenis cetakan menggunakan klise dalam keadaan berlubang tempat berlalunya pigmen akibat tekanan pada tinta tersebut akan mengenai bidang yang ada dibawahnya (Budiwirman, 2012 : 165). Oleh karena itu lahirnya judul karya akhir penulis yaitu *fashionable* sebagai sumber inspirasi dalam karya seni grafis.

## **B. Pembahasan**

### **1. Konsep Penciptaan**

Dalam perwujudan karya Seni Grafis dengan Teknik *Serigraphy* penulis melakukan beberapa tahapan dalam melakukan kegiatan proses berkarya, tahapan tersebut terdiri dari; 1) Persiapan, 2) Elaborasi, 3) Sintesis, 4) Realisasi, dan 5) Penyelesaian.

**a. Persiapan**

Pada tahap ini penulis melakukan penggalan informasi mengenai karya yang akan dibuat dengan cara turun ke lapangan melakukan pengamatan terhadap kehidupan anak-anak nelayan, untuk mendapatkan ide-ide seni. Selanjutnya, penulis melakukan *survey* perpustakaan, belajar dari melihat-lihat karya seniman terdahulu, dan melihat foto-foto dari berbagai media.

**b. Elaborasi**

Pada tahap ini penulis melakukan pendataan dan ide-ide seni yang didapat. Daritahap persiapan di atas dan menganalisis data tersebut dan menyimpulkannya. Menjelang pembuatan sebuah karya, seorang seniman harus mencari ide sebagai objek atau karya yang akan dibuat.

**c. Sintesis**

Sintesis merupakan cara mewujudkan konsepsi atau ide yang telah ada ke sebuah media berupa kertas sehingga menghasilkan sebuah karya. Dalam perwujudan ide harus ada pertimbangan atas kemampuan dan tidak lari dari aturan teknis yang ada, seperti unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip seni rupa.

#### **d. Realisasi Konsep**

Pada tahap ini penulis menyusun ide dan konsep karya yang telah di persiapkan sebelumnya, kemudian dituangkan pada pembuatan karya.

### **2. Konsep Penciptaan**

#### **a. Pembuatan Sketsa**

Pada tahap ini, penulis membuat beberapa sketsa tentang dampak dari gaya hidup sosial berupa barang trend dan objek manusia pada sketsa, sketsa ini dibuat agar karya yang di buat sesuai dengan gagasan dan bertujuan untuk mempermudah dalam berkarya. Kemudian sketsa yang di buat dikonsultasikan kepada pembimbing terlebih dahulu.

#### **b. Menyiapkan Alat dan Bahan**

Adapun Alat yang digunakan dalam pembuatan karya adalah: *Monyl atau Screen, Rakel, Alas Cetak, Alat Tulis, Meja Afdruk, Lakban, Hairdryer, Sprayer, DLL.*

Adapun bahan-bahan yang diunkan dalam pembuatan karya adalah: Tinta Cetak, Bremol, Sari Warna, Kertas Linen, Obat Afdruk, Bahan Pembersih.

#### **c. Proses Berkarya**

Dalam proses berkarya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu :

- 1) Mengolah Klise
- 2) Memperbesar ukuran sketsa



- 3) Memindahkan sketsa
- 4) Setiap bidang sketsa di oles menggunakan apfdruk
- 5) Mengaduk tinta atau cat sesuai dengan warna yang diinginkan
- 6) Menempatkan klise yang telah kita kasih cat (klise) pada mal atau cetakan monyl
- 7) Melakukan pencetakan secara bertahap
- 8) Tahap pengeringan, memakan waktu selama kurang lebih 30 menit.
- 9) Finishing karya.

### 3. Deskripsi dan Pembahasan Karya

#### a. Karya 1



*Cerai / 40 x 50 / Serigraphy Print on akertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya pertama ini berjudul “*Cerai*” dalam karya ini penulis menampilkan handphone sebagai objek utama, tali dan cincin sebagian objek tambahan. Cincin pada karya ini melambangkan sebuah simbol dalam ikatan. Pada latar belakang karya penulis memakai warna soft agar objek

lebih kelihatan menonjol. *Handphone* merupakan salah satu fashion dalam kehidupan yang tidak dapat ditinggalkan, karena sudah menjadi kebutuhan primer bagi semua kalangan. Pada karya ini penulis memvisualisasikan sebuah handphone yang bersifat negatif. Makna keseluruhan dalam karya ini adalah mengikuti perkembangan fashion yang berupa handphone canggih, banyak diantara masyarakat yang tidak bisa memilah dan menggunakan kecanggihan tersebut untuk sesuatu yang bermanfaat.

Pesan yang penulis sampaikan pada karya pertama ini masyarakat harus bisa memilah atau menggunakan kecanggihan handphone dengan hal yang positive, agar masalah seperti pada karya ini tidak terjadi lagi.

b. karya 2



*Acuh/ 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya yang diberi judul “ *Acuh* ” pada karya kedua ini penulis menggambarkan tentang tiga figur manusia dengan kesibukan yang berbeda, ada yang sedang bermain handphone, dan ada yang sedang merenungkan

dirinya. Pewarnaan pada karya ini menggunakan warna lembut pada baju manusia, sedangkan pada background menggunakan warna sedikit gelap.

Pada karya ini penulis memvisualisasikan tiga figur manusia kedalam karya. Figur manusia pada karya ini menjelaskan tentang kehidupan sosial zaman sekarang, dimana kebersamaan dalam berteman tidak seperti dulu lagi. Jelas terlihat salah satu dari temannya memiliki handphone, jam, hardisk dan sebagainya. Sementara salah seorang temanya tidak memiliki itu semua, atau tidak mampu untuk memilikinya

c. karya 3



*Hutang / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya ini diberi judul “*Hutang*” objek utama dari karya ini adalah uang, objek tambahannya handphone, tas, dan lipstik, sedangkan balon sebagai objek pendukung. Perwanaaan pada karya ini menggunakan warna lembut pada background agar objek lebih menonjol. Pada karya ini

memvisualisasikan beberapa benda yang sangat dibutuhkan oleh kaum wanita untuk keperluan sehari-hari. Uang yang digambarkan pada karya ini melambangkan sebagai alat untuk membeli keperluan mereka. Pemaknaan pada karya ini, uang yang diikat dengan tali menjadikan sebuah simbol hutang untuk memenuhi keperluan yang dibutuhkan.

d. karya 4



*Terpuruk / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya keempat ini diberi judul “*Terpuruk*” karya ini menampilkan figur wanita yang terjatuh kedalam sebuah tas yang bermerek. Perwarnaan Pada karya ini penulis menggunakan warna biru pada celana wanita, warna merah pada sepatu dan warna coklat pada bagian tas. Latar belakang karya ini memakai warna oren, sehingga objek dan latar belakang menyatu.

Pemaknaan pada karya ini penulis menjelaskan tentang realita kehidupan saat ini. Makin tingginya dunia fashion seiring dengan

perekebangan zaman makin banyak juga manusia yang terjerumus kedalamnya. Harapan penulis dengan adanya karya ini semoga banyak masyarakat yang bersyukur atas apa yang dia miliki saat ini, dan tidak mengikuti trend yang membuat diri sendiri menjadi hancur.

e. karya 5



*Cermin Hidup / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya yang diberi judul “ *cerminan hidup* “ pada karya ini figurnya adalah kaki perempuan yang sedang memakai sepatu mahal berwarna oren, objek pendukungnya sebuah cermin yang sedang dipegang perempuan. Background pada karya ini berwarna abu-abu dan coklat sehingga terlihat lebih lembut dan menyatu.

Dalam karya ini penulis memvisualisasikan sebuah gambaran wanita zaman sekarang yang rela membeli semua keinginan demi sebuah fhasion tanpa melihat latar belakang dirinya sendiri. Makna lainnya perempuan ini ingin terlihat lebih mewah, atau disebut dengan kekinian, dengan tujuan

bisa tampil secara maksimal mengikuti dunia fhasion, padahal dibalik semua itu wanita ini menyimpan kebohongan tentang realita hidupnya demi mencapai kepuasan hati.

f. karya 6



*Beban / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*

Sumber: Era wardi

Karya yang berjudul “ Beban “ karya ini ini menampilkan figur manusia dan beban yang dipikulnya yang berwarna coklat sedangkan latar belakang berwarna abu-abu. Bakul yang di pikul tersebut berisi barang-barang fhasion yang kekinian.

Karya ini mencoba menampilkan keadaan masyarakat yang terjadi saat ini, pemaknaan pada karya ini, terlihat jelas bahwa masyarakat lebih mememtingakan sesuatu yg tidak bermanfaat demi sebuah tren yang kekinian, dalam karya ini harapan penulis adanya kesadaran diri bagi anak-anak muda zaman sekarang supaya bergayalah sesuai dengan keadaan.

g. karya 7



*Keinginan / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Erawardi

Karya yang diberi judul “ *Keinginan* “ karya ini menampilkan objek paku yang menamcap pada kaki seorang perempuan sandal. Objek paku ini menggunakan warna coklat sedangkan warna sandal menggunakan warna merah serta latar belakang karya memakai warna abu-abu.

Karya ini menggambarkan tentang kehidupan sosial masyarakat yang terjadi saat ini, penulis menyampaikan tentang seorang wanita yang menginginkan suatu barang mahal / barang terbaru, namun untuk mendapatkan barang tersebut dia rela terlilit beban hutang demi memenuhi keinginannya. Paku pada karya ini menjelaskan penderitaan yang dia rasakan demi sebuah trend, namun semua itu tidak jadi penghalang untuk dirinya

agar bisa mencapai keinginan dalam hidupnya, meski itu menyiksa dirinya sendiri.

h. karya 8



*Pilihan / 40 x50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya yang diberi judul “ *Pilihan* ” karya ke delapan ini menampilkan figur tangan yang menjangkau sebuah tas, disamping itu ada objek buku yang berserakan. Penulis menghadirkan warna-warna soft karena identik dengan sejuk maupun bersifat kesedihan.

Pada karya ini penulis memvisualisasikan tangan manusia yang ingin meraih sebuah tas namun tergalang oleh tembok, karya ini menceritakan tentang pilihan hidup. Dalam karya ini terlihat tangan tersebut hanya ingin meraih tas yang ada didekatnya tanpa melihat ada buku yang jauh lebih berharga. Tas lebih memikat untuk dirinya demi sebuah fhasion.



i. karya 9



*High Hell / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*

Sumber: Era wardi

Karya yang berjudul “ High heel” ini menampilkan objek sepatu high heel cantik memakai warna kuning dan coklat yang membuat sepatu lebih menarik. Objek pendukung lainnya uang lima puluh ribu yang berada diatas sepatu dan uang seratus ribu. Latar belakang pada karya menggunakan warna abu-abu sehingga objek pada karya lebih menonjol dibandingkan background.

Pemaknaan pada karya ini demi mencapai keinginan seorang wanita dia rela menhabiskan banyak uang asalkan keinginannya terwujud. High heel yang diimpikan tidak membawa ke arah yang lebih baik, high heel juga bisa berakibat buruk pada pemiliknya, memakai sepatu hak tinggi bisa membuat kaki seseorang kram, ngilu dan sakit.

j. karya 10



*Masa Kini / 40 x 50 / Serigraphy Print on Kertas / 2019*  
Sumber: Era wardi

Karya terakhir ini berjudul “*Masa kini*” mengangkat figur anak kecil dan tangan orang dewasa yang sedang memberikan mainan dan handphone. Warna yang digunakan pada baju anak kecil memakai warna biru coklat, dan baju orang dewasa memakai warna oren, abu-abu. Latar belakang pada karya ini memakai warna oren, karena lebih menyatu untuk suasana.

Karya ini menggambarkan seorang anak kecil dan tangan orang dewasa yang sedang memberikan handphone dan mainan, terlihat jelas anak lebih memilih handphone dibandingkan mainanan, karena handphone sudah menjadi kebiasaan bagi anak untuk menjadi mainanannya sehari-hari. Handphone tidak hanya digunakan untuk orang dewasa, malah sekarang sebaliknya, anak yang dulunya dibawah umur sudah menggunakan handphone.

## **C. Kesimpulan dan Saran**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan masalah dan kajian pustaka serta metode yang digunakan maka penulis ingin menyampaikan tentang dampak negatif dari fashionable agar diketahui oleh masyarakat tentang trend yang kekinian yang banyak mempengaruhi hidup seseorang. Oleh karena itu penulis mengangkat tema ini dalam karya grafis *Serigraphy*. Dalam perwujudan karya penulis memvisualisasikan 10 karya dengan judul: Cerai, Acuh, Hutang, Terpuruk, Cermin, Beban, Keinginan, Pilihan, High Heel, dan Masa Kini.

### **2. Saran**

- a.** Melalui karya grafis ini penulis berharap agar penulis sendiri dapat memahami bagaimana dampak dari fashionable pada sekarang ini.
- b.** Karya grafis ini diharapkan bisa menambah pengetahuan masyarakat tentang trend yang kekinian yang banyak mempengaruhi hidup seseorang.
- c.** Diharapkan bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang menggambi jalur Karya Akhir, setelah melihat dan membaca karya akhir ini, hendaknya dapat dijadikan masukan dan perbandingan agar dapat membuat dan memperkaya karya-karya yang lebih baik dan inovatif lagi.

**Catatan:** Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan pembimbing

Drs. Irwan M, Sn.

## **Daftar Rujukan**

Budiwirman, Budiwirman. 2012. *Seni-Seni Grafis dan Aplikasinya Dalam Pendidikan*. UNP

<http://jabar.tribunnews.com/2018/05/19/remaja-ini-bakar-rumah-karena-tak-dibelikan-hp-dia-kerap-bikin-onar-sempat-ancam-bunuh-orang-tua>

<http://www.desainbusana.com/2012/09/sejarah-fashion-indonesia.html>

Sumarwan, Ujang. 2011. *Perilaku konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.