

KOMUNITAS STUDIO GRAFIS UNDIKSHA



**OLEH
PUTRA WALI ACO
NIM 1512031001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

KOMUNITAS STUDIO GRAFIS UNDIKSHA

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh
Putra Wali Aco
NIM 1512031001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

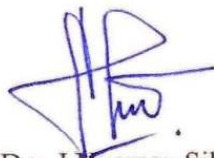
2020

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

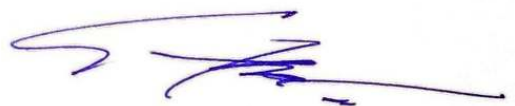
Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Drs. I Nyoman Sila, M.Hum
NIP. 196412311989031022

Pembimbing II,



Drs. I Gusti Ngurah Sura Ardana, M.Sn.
NIP. 196012311990031013

Skripsi oleh Putra Wali Aco ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal, 6 Februari 2020

Dewan Penguji,



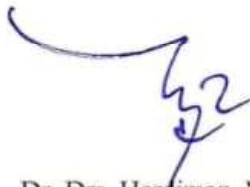
Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd, M.Pd
NIP. 196012311990031013

(ketua)



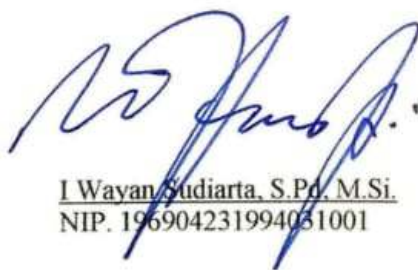
Dr. Drs. I Nyoman Sila, M.Hum
NIP. 196412311989031022

(Anggota)



Dr. Drs. Hardiman, M.Si
NIP. 115705071985031002

(Anggota)



I Wayan Sudiarta, S.Pd, M.Si
NIP. 196904231994031001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Februari 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd, M.Pd.
NIP 196012311990031013

Sekretaris Ujian,



Dr. Drs. I Ketut Sudita, M.Si.
NIP 196012311990031017

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,



Prof. Dr. I Made Sutarna, M.Pd.
NIP. 196004241986031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Komunitas Studio Grafis Undiksha” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 06 Februari 2020



Putra Wali Aco

NIM 1512031001

KATA PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Aco A. Baso (Ayah) dan **Sayripa** (Ibu);

Saudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan dukungan;

Kepada **Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni dan Desain**

Terima kasih untuk tidak pernah menyerah selama membimbing kami.

Kepada **Gamasera Undiksha, Serumpun 2015, Karang Siluman dan Catur**

Mue

Terima kasih sahabat, kakak, adik.. keluargaku.

If words could be hugs I would send you guys pages!



MOTTO

“HIDUP PENDEK SENI PANJANG”

#KosBatuBulan2019



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Komunitas Studio Grafis Undiksha”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis menyadari penuh atas keterbatasan kemampuan dan keilmuan yang dimiliki dalam penulisan skripsi ini, melalui bimbingan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Selesaiannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, seminar, pengumpulan data, sampai tahap penyusunan. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Made Sutarna, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha
3. Dr. Drs. I Ketut Sudita, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Dr. Drs. I Nyoman Sila, M.Hum, selaku pembimbing I yang selalu memberi arahan, bimbingan, dan motivasi serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. I Gusti Ngurah Sura Ardana, M.Sn, selaku pembimbing II yang selalu memberi arahan, bimbingan, dan motivasi serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen di lingkungan Jurusan Seni dan Desain yang tidak pernah menyerah dalam menuntun dan menjaga kami.
7. Kepada semua narasumber dalam penelitian ini.
8. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memotivasi dan mendukung penulis dalam menyelesaikan studi.

9. Seluruh anggota keluarga besar Gamasera Undiksha, khususnya Serumpun, dan karang siluman yang senantiasa saling menjaga dan memberi dukungan di setiap kondisi, terima kasih atas ketulusan, kekeluargaan, dan kasih yang telah diberikan.
10. Kepada Buruh Jawa, Tanpa Alis, Oppa Si Gercep selaku sahabat Catur Mue yang senantiasa menyuplai Amer setiap malam.

Penulis menyadari bahwa penyajian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna menyempurnakan karya-karya penulis kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 6 Februari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PESETUJUAN	ii
PERSETUJUAN PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
GLOSARIUM	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Maslah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penjelasan Istilah	7
2.1.1 Eksistensi	7

2.1.2 Komunitas	8
2.1.3 Grafis	9
2.1.4 Komunitas Studio Grafis Undiksha	11
2.2 Penelitian Relevan	12
2.3 Kajian Teori	13
2.3.1 Kajian Teori Sejarah	13
2.3.2 Kajian Teori Biografi	14
2.3.3 Kajian Teori Eksistensi	14

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	16
3.2 Lokasi Penelitian	18
3.3 Sumber Data	18
3.4 Informan Penelitian	18
3.5 Instrumen Penelitian	19
3.5.1 Instrumen Observasi	19
3.5.2 Instrumen Wawancara	19
3.5.3 Instrumen Dokumentasi	20
3.5.4 Instrumen Kepustakaan	20
3.6 Teknik Pengumpulan Data	20
3.6.1 Observasi	20
3.6.2 Wawancara	21
3.6.3 Dokumentasi	22
3.6.4 Kepustakaan	23
3.7 Analisis Data	23

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Awal terbentuknya Komunitas Studio Grafis Undiksha	26
4.2 Karya dan Biografi Seniman Komunitas Studio Grafis Undiksha .	31
4.2.1 Karya dan Biografi Seniman Hardiman Adiwinata	31
4.2.2 Karya dan Biografi Seniman Kadek Adi Septa	35
4.2.3 Karya dan Biografi Seniman I Komang Sukertayasa	40

4.2.4 Karya dan Biografi Seniman I Putut Aditya Diatmika.....	43
4.2.5 Karya dan Biografi Seniman Ni Luh Pangestu.....	46
4.2.6 Karya dan Biografi Seniman I Gede Dwita Natuur Artista	50
4.2.7 Karya dan Biografi Seniman Putu Pande Darmayana	54
4.2.8 Karya dan Biografi Seniman Mirza Prastyo	57
4.2.9 Karya dan Biografi Seniman Nyoman Putra Purbawa.....	61
4.2.10 Karya dan Biografi Seniman Dewa Gede Johana.....	65
4.2.11 Karya dan Biografi Seniman Saupi.....	69
4.2.12 Karya dan Biografi Seniman Gede Deny Gita Pramana.....	72
4.2.13 Karya dan Biografi Seniman I Putu Nana Partha Wijaya.....	77
4.3 Eksistensi Komunitas Studio Grafis Undiksha	81
4.3.1 Pameran Komunitas Stdio Grafis Undiksha	82
4.3.2 <i>Workshop</i> dan Diskusi Komunitas Studio Grafis Undiksha ...	86
4.3.3 Media Cetak Komunitas Studio Grafis Undiksha	91
4.3.4 Event dan Prestasi Anggota	95

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	99
5.2 Saran	100
5.2.1 Peneliti Selanjutnya	101
5.2.2 Bagi Seniman Grafis	101
5.2.2 Mahasiswa Seni Rupa dan Seniman	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Leaflet Pameran Seni Grafis Bali	28
4.2 Poster Workshop Seni Grafis	29
4.3 Workshop Seni Grafis.....	29
4.4 Poster Pameran Seni Grafis	30
4.5 Hardiman Adiwinata.....	32
4.6 Mana Lisa	33
4.7 Kadek Septa Adi	36
4.8 Aku dan Bonekaku.....	37
4.9 Korban Keadaan	38
4.10 I Komang Sukertayasa.....	40
4.11 Koruptor Dibalik Burung Garuda	42
4.12 I Putu Aditya Diatmika.....	43
4.13 Kekal	44
4.14 Ni Luh Panngestu Widya Sari.....	46
4.15 Mengunci Tubuh	49
4.16 I Gede Dwita Natur Artista	50
4.17 Nganggo	52
4.18 Pande Putu Darmayana	54
4.19 Ironi Pulau Surga #1,#2	55

4.20 Mirza Prastyo”	58
4.21 Obsesi Menghadang	59
4.22 I Nyoman Putra Purbawa	61
4.23 Bangkit	63
4.24 Dewa Made Johana	65
4.25 Penuh Sesak	67
4.26 Saupi	69
4.27 2000 dan 100.000	71
4.28 Gde Deny Gita Pramana	73
4.29 Lingkungan Tergerus Waktu	75
4.30 Tirtha	76
4.31 I Putu Nana Partha Wijaya	78
4.32 Alam Diri	80
4.33 Leaflet Pameran Seni Grafis Bali	82
4.34 Leaflet Pameran Seni Grafis Bali PASSION	83
4.35 Poster dan Undangan Pameran Seni Grafis Explora(c)tion	84
4.36 Poster Pameran Seni Grafis #Kawan Inspirasi	85
4.37 Poster <i>Workshop</i> Seni Grafis	86
4.38 Poster <i>Workshop</i> Seni Grafis Bali Kuno Camp	87
4.39 <i>Workshop</i> Seni Grafis Kulidan	88
4.40 <i>Workshop</i> Seni Grafis Bentara Budaya Bali	88
4.41 <i>Workshop</i> Seni Grafis Bentara Budaya Bali	89
4.42 Poster Diskusi Seni Grafis	89
4.43 Poster Diskusi Seni Grafis	90

4.44 Diskusi Sni Grafis	91
4.45 Media Cetak NusaBali Pameran B-Djap	92
4.46 Media Cetak TribunBali Pameran Explora(c)tion	92
4.47 Media Cetak Kompas Pameran Explora(c)tion	93
4.48 Media Cetak Kompas Pameran Explora(c)tion	93
4.49 Media Cetak Kompas Pameran Explora(c)tion	94
4.50 Media Cetak TribunBali	94
4.51 Media Cetak Undiksha Web	95
4.52 Finalis pameran International <i>Triennale</i> Grafis 2009	96
4.53 Finalis pameran International <i>Triennale</i> Grafis 2012	96
4.54 Finalis pameran International Mini Print 2018	97
4.55 Finalis pameran International Mini Print 2018	97
4.56 Finalis Karya terbaik IPPAS	98
4.57 Poster Pameran Tunggal Kadek Septa Adi	98



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel Sejarah Komunitas studio Grafis Undiksha.....	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara

Lampiran 2 Daftar Informan



GLOSARIUM

- Autodidak* : Orang yang mendapat keahlian dengan belajar sendiri tanpa menempuh pendidikan formal.
- Adobode photoshop* : Perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.
- Anime* : Animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi computer.
- Apropriasi* : Meniru dengan kebutuhan atau tujuan tertentu.
- Aquarel* : Teknik melukis dengan menggunakan cat air yang sapuan warna yang tipis, sehingga lukisan yang dihasilkan terkesan tembus pandang atau transparan.
- Art space* : Suatu wadah bagi seniman dalam menuangkan karya seni ke masyarakat dan melestarikan karya.
- Deformatif* : Perubahan bentuk dari aslinya, yang menghasilkan bentuk baru namun tidak meninggalkan bentuk.
- Digital paint* : Teknik menghasilkan karya seni grafis dengan media digital.
- Feminimisme* : Gerakan perempuan yang memperjuangkan emansipasi atau persamaan hak sepenuhnya antara kaum wanita dan pria

<i>Figure</i>	: objek yang terbentuk dan memiliki kesamaan dengan suatu tanda tertentu (seperti manusia, hewan)
<i>Gadget</i>	: Alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi.
<i>Gender</i>	: perbedaan peran, fungsi, status dan tanggung jawab pada laki-laki dan perempuan sebagai hasil dari bentukan (kontruksi) social budaya yang tertanam lewat proses sosialisasi dari generasi ke generasi berikutnya.
<i>Hardboard</i>	: Olahan kayu berupa papan.
<i>Ideologi</i>	: Merupakan suatu ide atau gagasan.
<i>Intaglio</i>	: Teknik grafis dengan prinsip penggoresan gambar ke atas permukaan.
<i>Komposisi</i>	: Kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang, dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistic.
<i>Kreatif</i>	: Memiliki daya cipta.
<i>Mitologi</i>	: Ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus di suatu kebudayaan.
<i>Monoprint</i>	: Teknik grafis yang dibuat dengan mewarnai atau melukisi sebuah permukaan yang halus yang sudah dicetak

<i>Pemangku</i>	: Orang suci yang bertugas untuk memimpin upacara keagamaan dalam agama Hindu di Bali pada khususnya.
<i>Performance</i>	: Merupakan penampilan/pertunjukan
<i>Planographic</i>	: Teknik relief, mencetak dari permukaan datar, yang bertentangan dengan permukaan yang ditinggikan
<i>Proporsi</i>	: Hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya.
<i>Romantisme</i>	: Aliran seni lukis yang berusaha menampilkan suatu lukisan dengan indah dan fantastik
<i>Serigrafi</i>	: Teknik grafis menciptakan gambar dengan cara meresapkan tinta ke dalam kain. Atau teknik cetak saring, (sablon)
<i>Stereotip</i>	: Penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok di mana orang tersebut dapat dikategorikan.
<i>Study tour</i>	: Kegiatan wisata yang dilakukan untuk menambah dan menumbuhkan pengetahuan.
<i>Tessellation</i>	: Desain yang menggunakan bentuk saling berulang tanpa tumpang tindih atau celah
<i>Tirtha</i>	: Air yang biasa digunakan untuk membersihkan tangan sebelum persembahyangan dimulai serta menjadi air suci
<i>Tradisional</i>	: Kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat secara berulang-ulang.

Virtual reality : Teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer, dengan suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru dalam imaginasi

Visual : Dapat dilihat dengan indra penglihat (mata)

Workshop : Kegiatan atau acara yang dilakukan, beberapa orang yang memiliki keahlian di bidang tertentu berkumpul untuk membahas masalah tertentu dan mengajari.

