

**MATA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

RYAN KRISTIANTO

NIM: 10206244005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Mata Sebagai Inspirasi
Penciptaan Karya Seni Grafis* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 02 Juli 2015

Pembimbing,

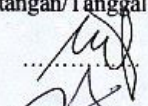
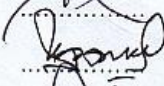
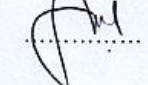
Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.

NIP. 1961 12031198812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

- Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Mata Sebagai Inspirasi
- Penciptaan Karya Seni Grafis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Selasa tanggal 02 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan/Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji	
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.	Sekretaris Penguji	
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Penguji Utama	
Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.	Penguji Pendamping	

Yogyakarta, 02 Juli 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP-19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ryan Kristianto
NIM : 10206244005
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang sepengetahuan penulis, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang diambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 17 Juni 2015

Penulis,

Ryan Kristianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:
Soetarman (kakek), Soeminah (nenek), Widaryatno (paman), Iskhak Kristianto
(ayah), Susilo Karyanti (ibu), Gracia Anna (adik), Shwarna Dyah Andartika,
sanak saudara dan rekan-rekan.

MOTTO

“Setiap orang mungkin dapat berbohong dengan ratusan macam mimik wajah. Namun tidak dengan sorot matanya”

(Ryan Kristianto)

“Diparingi sehat kudu manfaat, diwenehi gerah mugi barokah”

(Ryan Kristianto)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat-Nya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada Rektor UNY Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Dekan FBS UNY Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., Ketua jurusan Pendidikan Seni Rupa Drs.Mardiyatmo, M.Pd., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

Rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada pembimbing, Drs. I Wayan Suardana, M.Sn, yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan teman sejawat, handai tolan yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, dana, dan dorongan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. penulis menyadari tulisan ini jauh dari sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Penulis,

Ryan Kristianto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	3
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN	4
A. Kajian Sumber	4
B. Tema	11
C. Karakteristik Karya	14
D. Sumber Inspirasi Karya	15
E. Unsur-Unsur Visual	18
1. Garis	19
2. Warna	19
3. Tekstur	19
4. Ruang	20
5. <i>Shape</i> (Bidang)	20

G. Prinsip-Prinsip Visual	20
1. Kesatuan.....	21
2. Keseimbangan	21
3. Ritme	22
4. Harmoni	22
5. Proporsi	22
6. Kontras	22
7. Repetisi (Irama).....	23
H. Bentuk, Alat,Bahan, Dan Teknik	23
1. Bentuk	23
2. Alat.....	23
3. Bahan dan Teknik	24
BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN KARYA	25
A. Konsep Penciptaan	25
B. Bahan, Alat, dan Teknik.....	26
1. Alat dan Bahan.....	26
2. Teknik	39
C. Tahap Visualisasi.....	40
D. Pembahasan Karya	44
BAB IV PENUTUP	79
Kesimpulan	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Karya Irwanto Lenthoo: “ <i>Santa’s Daughter</i> ”	10
Gambar 2 : Karya: Andy Warhol: “ <i>Untitled (The Eyes)</i> ”	16
Gambar 3 : Karya: Andre Tanama: “ <i>Death Of Affection</i> ”	17
Gambar 4 : “ <i>pensil, pena dan spidol</i> ”	26
Gambar 5 : “ <i>pisau cukil</i> ”	27
Gambar 6 : “ <i>hardboard</i> ”	28
Gambar 7 : “ <i>tinta cetak</i> ”	29
Gambar 8 : “ <i>kanvas dan kertas</i> ”	30
Gambar 9 : “ <i>roll</i> ”	31
Gambar 10 : “ <i>pena</i> ”	32
Gambar 11 : “ <i>silkscreen (layar sutra)</i> ”	33
Gambar 12 : “ <i>obat afdruk</i> ”	34
Gambar 13 : “ <i>kaca dan busa</i> ”	35
Gambar 14 : “ <i>rubber (cat sablon)</i> ”	36
Gambar 15 : “ <i>sandy colour/pewarna campuran</i> ”	37
Gambar 16 : “ <i>epi screen ink/tinta epi screen</i> ”	38
Gambar 17 : “ <i>rakel</i> ”	39
Gambar 18 : Karya 1: “ <i>Pohon Kurma Yang Menangis</i> ”	44
Gambar 29 : Karya 2: “ <i>Batu Yang Memberi Untaian Salam</i> ”	46
Gambar 20 : Karya 3: “ <i>Semut Yang Memberi Peringatan</i> ”	49
Gambar 21 : Karya 4: “ <i>Kesaksian Kambing Panggang</i> ”	51
Gambar 22 : Karya 5: “ <i>Pengaduan Seekor Onta</i> ”	53
Gambar 23 : Karya 6: “ <i>Jabal Tsur</i> ”	55
Gambar 24 : Karya 7: “ <i>Batu Yang Berbicara</i> ”	58
Gambar 25 : Karya 8: “ <i>The Parts Of Destiny I</i> ”	60
Gambar 26 : Karya 9: “ <i>The Parts Of Destiny II</i> ”	61
Gambar 27 : Karya 10: “ <i>The Parts Of Destiny III</i> ”	62
Gambar 28 : Karya 11: “ <i>The Parts Of Destiny IV</i> ”	63

Gambar 29	: Karya 12: “ <i>Lady Justice And The Witnesses Of Life</i> ”	65
Gambar 30	: Karya 14: “ <i>The Hegemony Of Hedonism</i> ”	67
Gambar 31	: Karya 15: “ <i>Gugon Tuhon, Sativa</i> ”	70
Gambar 32	: Karya 16: “ <i>Gugon Tuhon, Condromowo</i> ”	71
Gambar 33	: Karya 17: “ <i>Gugon Tuhon, Sumur</i> ”	72
Gambar 34	: Karya 18: “ <i>Gugon Tuhon, Disclosure Of Spider</i> ”	73
Gambar 35	: Karya 19: “ <i>Sacrifice</i> ”	77
Gambar 36	: Karya Adam McLean: “ <i>Disscloser Of Reign</i> ”	84
Gambar 37	: Karya G. Dore: “ <i>Unrated</i> ”	85
Gambar 38	: Karya G. Dore: “ <i>Paradise Lost</i> ”	86
Gambar 39	: Karya Joos De Dam Houder: “ <i>Scripture For Eyes</i> ”	87
Gambar 40	: Karya Jacques Richard: “ <i>Christ Walking on the Water</i> ”	88
Gambar 41	: Proses <i>monotype print 1</i>	89
Gambar 42	: Proses <i>monotype print 2</i>	90
Gambar 43	: Proses <i>monotype print 3</i>	91

MATA SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Oleh: Ryan Kristianto
NIM: 10206244005

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) Konsep dan tema penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi oleh mata, 2) Proses visualisasi mata ke dalam penciptaan karya seni grafis, 3) Teknik dan bentuk penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi oleh mata.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya adalah: (a) Eksplorasi tema, yaitu metode untuk menemukan ide dalam pembentukan objek mata maupun objek pendukung lain dengan melakukan pengamatan secara langsung melalui lingkungan sekitar dan melalui media cetak seperti buku, majalah, dan juga media elektronik seperti televisi dan internet, (b) Eksplorasi teknik, yaitu eksperimen pengolahan bentuk, dilakukan melalui pembuatan sketsa, (c) Eksekusi, dimulai dari memindahkan sketsa ke atas hardboard, plat logam, dan mencetak.

Setelah dilakukan pembahasan, maka dapat disimpulkan: 1) Tema yang diangkat dalam penciptaan tugas akhir ini adalah mata, yang kemudian dalam penciptaan karya grafis didasari oleh kebutuhan berkarya seni rupa, selain pada teknik dan gagasan visual, 2) Proses visualisasi diawali dengan membaca, mengamati, dan kemudian melakukan penerapan. Teknik yang digunakan adalah cetak tinggi, cetak saring, cetak datar, dan cetak rendah. Bahan yang digunakan pada penciptaan karya keseluruhan menggunakan pisau cukil, logam, *screen*, cat, kanvas, dan kertas, 3) Bentuk karya yang dihasilkan sebanyak 20 karya grafis, antara lain pada tahun 2014: *Pohon Kurma Yang Menangis*, *Untaian Salam Batu*, *Peringatan Semut*, *Kesaksian Kambing Panggang*, *Pengaduan Seekor Onta*, *Goa Tsur*, *Batu Yang Berbicara*, *Lady Justice And Witnesses Of Life*, *The Sacrifice*, 2015: *The Parts Of Destiny* (4 panel), *The Orbits* (4 panel), *Disclosure Of Spider*, *Condromowo*, dan *Sativa*, kesemuanya dengan ukuran yang bervariasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni grafis merupakan salah satu bidang seni rupa dari cabang seni murni yang saat ini telah berkembang. Pada mulanya seni grafis merupakan alat propaganda dengan berbagai macam teknik yang menarik untuk digunakan, mulai dari proses menggores maupun mencukil media baik kayu, pelat logam, batu, sampai pada cetak saring atau biasa disebut dengan *silkscreen* dan berujung pada proses pencetakan karya yang dapat diterapkan pada media seperti kertas, kayu, kanvas, plastik dan lain sebagainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang lebih maju, saat ini teknik dalam seni grafis sampai pada cetak digital yang pada umumnya dipergunakan untuk kepentingan di luar proses penciptaan karya seni terutama karya grafis. Selain itu perkembangan seni grafis juga terletak pada penggunaan sejumlah teknik dalam satu karya, dan karya yang tercipta tersebut tidak dapat digandakan, apalagi dengan meningkatnya tendensi para seniman dalam mengeksplorasi karya-karyanya dengan menggabungkan satu teknik ke teknik lain yang pada saat ini sedang mewabah di kalangan seniman baik dalam maupun luar negeri.

Pada Tugas Akhir Karya Seni (TAKS), tema yang diangkat adalah tentang salah satu bagian dari Panca Indera. Seperti yang telah diketahui secara umum, makhluk hidup mempunyai setidaknya lima indera, yaitu indera peraba (kulit), indera pendengaran (telinga), indera perasa (lidah), indera penciuman (hidung),

dan indera penglihatan (mata). Dari ke lima indera tersebut, penulis memilih mata sebagai objek pendukung.

Menurut Prasetya (27: 155), mata pada setiap individu menggambarkan berbagai ekspresi tersendiri. Ia adalah pintu masuknya setiap ilmu pengetahuan, sebagai tonggak dasar lahirnya penemuan dan pelajaran baru. Bagian tubuh yang paling dapat menggambarkan seseorang ketika sedang bersedih, bergembira, maupun berbohong. Dalam setiap karya yang dipamerkan, penulis menciptakan bentuk mata yang tidak realis, namun dalam penggambaran mata tersebut masih terdapat ciri-ciri khas dari bagian mata pada umumnya, seperti bentuk bola, lingkaran, warna, dan sebagainya. Pengembangan bentuk dan perubahan figur mata ini menjadi hal yang menarik bagi penulis untuk divisualisasikan, sehingga akan menciptakan bentuk-bentuk mata yang baru dan unik.

Karya yang disajikan adalah grafis dua dimensi, mengenai permasalahan-permasalahan kehidupandari berbagai sudut pandang, baik persoalan ekonomi, dan budaya, dengan memperlihatkan figur bendadan tokoh rekaan yang memberi kesan sedikit berlebihanbeserta segala ironi danpesan-pesannya, dimana penulis berkonsentrasi di dalam media seni grafis lima teknik yaitu *woodcut print* (cetak tinggi), *drypoint* dan *etching* (cetak rendah), *monotype print* (cetak datar), dan *silkscreen* (cetak saring).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, identifikasi masalah dalam penciptaan tugas akhir karya seni grafis ini adalah: (a) Tema, yaitu metode untuk menemukan ide dalam pembentukan objek mata maupun objek pendukung lain dengan melakukan pengamatan secara langsung melalui lingkungan sekitar dan melalui media cetak seperti buku, majalah, dan juga media elektronik seperti televisi dan internet, (b) Proses, pengolahan bentuk, yang dilakukan melalui pembuatan sketsa untuk menemukan bentuk mata secara utuh lalu memberikan arsiran dan *distorsi* pada figur mata tersebut, sehingga menimbulkan bentuk-bentuk mata yang bervariasi, (c) Eksekusi, dimulai dari memindahkan sketsa ke atas hardboard dan plat logam, selanjutnya melakukan pencukilan, penggoresan, dan pencetakan pada media kaca dan kanvas, kemudian tahap pengemasan karya menggunakan pigura.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi oleh figur mata?
2. Bagaimana proses visualisasi mata ke dalam penciptaan karya seni grafis?
3. Bagaimanakah bentuk karya grafis yang terinspirasi oleh mata?

D. TUJUAN

1. Mendeskripsikan tema mata sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis.
2. Mengolah bentuk dan teknik karya seni grafis yang mengangkat tema mata.

E.MANFAAT

Manfaat teoritis:

1. Menambah wawasan tentang konsep penciptaan seni grafis.
2. Menambah pengetahuan tentang teknik-teknik seni grafis.

Manfaat praktis:

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.
3. Bagi masyarakat, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni grafis dan merubah cara pandang mengenai seni grafis serta mengetahui perkembangan seni grafis sampai saat ini.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

Grafis berasal dari bahasa Yunani “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar. Seni (cetak) grafis merupakan penggubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan, yang melalui proses manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan membuat perbanyakkan karya dalam jumlah tertentu (Susanto, 2002: 47).

Seni cetak yang lebih dikenal dengan seni grafis merupakan salah satu cabang dalam seni rupa, yakni memperbanyak model asli dengan menggunakan alat cetak dalam jumlah sesuai dengan yang diinginkan. Sebelum penemuan teknik cetak, semua buku harus ditulis tangan, karenanya buku merupakan barang yang sangat berharga dan hanya orang yang kaya dapat memilikinya. Aktivitas cetak-mencetak di Asia ada sejak 1.000 tahun yang lalu, terutama di Cina dan Korea. Teks dan gambar diukirkan pada kepingan papan, logam atau tanah liat yang selanjutnya berfungsi sebagai klise, kemudian klise dilapisi tinta dan tahap terakhir adalah menempelkan kertas pada klise dan ditekan rata sampai tinta yang ada di permukaan klise berpidah ke permukaan kertas. Hal ini adalah awal dari seni cetak yang berkembang sampai sekarang. (Ensiklopedia Indonesia, 2000:293).

Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Kelebihan dari seni grafis adalah karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya. Teknik pembuatan seni

grafis antara, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Nooryan, 2008: 83).

Dalam seni grafis terdapat banyak teknik yang berkembang tapi pada hakikatnya seni cetak dapat dibagi dalam kategori dasar sebagai berikut:

1. Cetak tinggi (*relief print*), salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu atau lino. Media tersebut dicukil dengan alat khusus sampai bagian yang tidak ingin tercetak habis tercukil, meninggalkan relief tinggi pada bagian gambar. Permukaan relief diberi tinta dengan rol, kemudian dicetakkan ke atas kertas dengan tekanan langsung (Susanto, 2002: 97).
2. Cetak dalam (*intaglio*), teknik dengan prinsip penggoresan imaji ke atas permukaan, biasanya plat tembaga atau seng digunakan sebagai bahan acuan utama dan permukaan cetak dibentuk dengan teknik etsa, *engraving* dan *drypoint*. Penggunaan plat ini menyelimuti permukaan yang tinggi dihapus dengan kertas koran sehingga yang tertinggal hanyalah tinta di bagian rendah. Kertas cetak kemudian ditekan ke atas plat *intaglio* sehingga tinta berpindah. Etsa bisa disebut salah satu proses *intaglio*, berbeda dengan *engraving*, di dalam etsa pembentukan bagian rendah dilakukan dengan korosi senyawa asam, sementara *engraving* menggunakan alat-alat mekanik untuk mendapatkan efek yang sama (Susanto, 2011:78).
3. Cetak datar (*Planographic*) adalah teknik cetak yang lebih mengutamakan permukaan datar dengan prinsip pemisahan minyak dengan air, sehingga ketika dicetakkan maka permukaan yang berbasis minyak inilah yang tercetak (Nooryan, 2008:84).

4. Cetak Saring adalah teknik cetak dengan acuan terbuat dari kain *nylon* atau sutra yang dilapisi obat afdruk, sehingga ketika dilakukan penyinaran, bagian-bagian yang tidak kena sinar secara langsung akan berlubang kemudian nantinya dilewati tinta cetak dan akan tercetak dalam proses pencetakan (Nooryan, 2008: 84).

Menurut M. Dwi Maryanto dalam katalog pameran seni grafis 5 kota bertajuk “*Hi Grapher*” yang diselenggarakan di Jogja National Museum tahun 2010 memaparkan bahwa seni grafis berkembang dari kebutuhan dengan piranti sederhana seperti cetak cukil kayu, sampai ke peralatan dengan fasilitas yang cukup rumit seperti cetak saring (*silkscreen*) dengan pemisah warna, dari cetak pada permukaan batu dengan prinsip saling tolak antara air dan minyak misalnya cetak *lithografis*.

Cukil kayu (*woodcut*) merupakan teknik seni cetak grafis dengan menggunakan bahan yang berbasis kayu (*hardboard, softboard, triplex* dan *MDF*) yang kemudian dicukil dengan alat cukil khusus tergolong teknik cetak tinggi atau *relief print* (Susanto, 2011:439).

Serigraph merupakan teknik cetak dengan mengacu pada media kain *screen*, berupa jaring yang sangat halus dan fleksibel. Prinsip dasarnya adalah menutup lubang-lubang pada *screen* (sesuai gambar yang diinginkan) dengan berbagai cara, sehingga ketika *screen* dilalui tinta, tinta hanya meresap di bagian yang terbuka saja pada kertas atau kain media cetaknya (Susanto, 2002:103).

Engraving (teknik toreh/gores) merupakan istilah yang digunakan dalam seni cetak grafis sebagai kependekan dari *line engraving*. Pada proses ini, plat logam biasanya tembaga atau baja ditoreh dengan alat tajam dan runcing yang disebut *gravier* sesuai keinginan dan akan menghasilkan alur-alur yang di kanan-kirinya terdapat pinggiran tidak rata menyerupai tanggul. Teknik ini berkembang di Jerman, Belanda dan Italia pada abad ke-15 (Susanto, 2011: 120).

Drypoint adalah teknik dalam seni cetak grafis yang tergolong dalam teknik *intaglio*. Dalam prosesnya, teknik ini langsung dapat menghasilkan goresan-goresan spontan. Alat yang dipakai pada teknik ini dapat digunakan semudah menggunakan pensil (Susanto, 2011: 110).

Lithography merupakan salah satu teknik cetak dengan mengacu pada media batu (*litho*) sehingga teknik ini sering disebut lithografi. Prinsip dasarnya adalah air dan minyak dalam satu bidang datar tidak dapat bercampur. Bagian pada acuan pelat yang ingin tercetak digambar dengan bahan yang mengandung minyak dan menolak air, sedangkan bagian yang tidak ingin tercetak akan menyerap air dan menolak minyak. Proses pencetakannya juga memerlukan mesin *press* (mesin penekan) khusus. Pada perkembangan selanjutnya, teknik ini tidak hanya diterapkan pada batu litho, melainkan juga pada pelat metal atau *paper plate*. Salah satu yang banyak digunakan untuk cetak komersial yaitu *offset* (Susanto, 2002: 88).

Monotype, merupakan salah satu teknik dalam seni grafis yang pada prosesnya gambar dibuat di atas lembaran kaca atau lempengan logam. Gambar

yang masih basah dipindahkan ke atas kertas dengan cara menggosok bagian belakang kertas, misalnya dengan sendok atau kayu (Sahman, 1993: 106).

Seni grafis sebagai bagian dari seni murni yang memiliki sebuah aturan dalam penciptaan setiap karyanya, aturan tersebut dikenal dengan sebutan disiplin seni grafis, yang sampai saat ini masih menjadi acuan bagi para pegrafis dalam proses mengimajinasikan gagasannya melalui media seni grafis ini. Selain pada teknik cetak, disiplin seni grafis memiliki aturan dengan istilah edisi yang menurut Mikke Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2011: 114), disebutkan bahwa edisi merupakan sebuah ukuran yang identik pada cetakan, terkadang memakai nomor atau tanda tangan ditulis berdasarkan ketentuan yang dibuat seniman/pegrafis. Dua nomor tertentu biasanya ditulis di bawah tepi hasil cetakan. Misalnya : 1/5 berarti karya tersebut adalah cetakan pertama dari 5 edisi cetak.

Perkembangan zaman sangatlah berpengaruh juga dalam perkembangan seni cetak, dari yang awalnya hanya sekedar bermedia kertas namun sekarang dapat dibayangkan tidak ada media yang tidak dapat disentuh oleh cetak. Perkembangan seni cetak yang pada awalnya dari teknik cukil kayu/ *wood cut*, sekarang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yakni dapat berkarya seni grafis melalui proses komputerisasi.

Seni grafis mulai mengalami perkembangan dengan berbagai macam gagasan baru mulai dari teknik *digitalprint* hingga *monoprint* yang saat ini cukup populer dikalangan pegrafis muda. Menurut Fery Oktanio dalam katalog pameran tunggal seni grafis *monoprint* Ariswan Adhitama bertajuk "*In Repair*" yang diselenggarakan di Bentara Budaya Yogyakarta pada tahun 2010, *monoprint*

sendiri yaitu teknik cetak yang hanya dipergunakan untuk sekali mencetak, selain itu teknik monoprint adalah teknik cetak yang menggabungkan antara media printmaking, painting, dan drawing.



Gambar: 1
“Santa’s Daughter”

Irwanto Lenthio
172cm x 132cm
2009

Hardboardcut, stencil & handcolouring on canvas
(<http://www.andis-gallery.com/exhibition/prev/id/27/act/detail>)

Menurut M. Dwi Maryanto dalam kuratorial pameran seni grafis bertajuk “*Monoprint in between stream*” Jakarta Art District di Andi’s Gallery Jakarta pada akhir maret 2009, Dalam beberapa tahun belakangan ini sejumlah pegrafis

mencetak image kreasi mereka pada kanvas yang sudah ditangani sedemikian rupa sehingga dapat dipakai mencetak karya grafis. Lebih ekstrim lagi, mereka hanya mencetak image secara tunggal, sebagai monoprint, yang setara dengan karya lukis yang tidak ada duplikasinya kecuali disengaja untuk merealisasi suatu konsep tertentu. Memang *monoprint*, *monotype*, atau karya *one of a kind* yang dibuat melalui proses cetak sudah cukup lama berkembang di sejumlah negara, misalnya di USA, Jepang, dan Eropa dimana orang secara leluasa mewarnai karya cetak grafis secara hand-colouring, atau membuat suatu image tunggal pada plat metal atau flexiglass untuk dicetak pada kertas melalui proses cetak grafis konvensional. Pada awalnya monoprint dilihat secara kritis dan sinis, bahkan dianggap sebagai suatu bentuk penyimpangan dari seni grafis konvensional. Namun dengan berbagai pertimbangan teknis, ternyata *monoprint* populer di kalangan pegrafis muda.

B. Tema

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 921), adalah pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Dalam menciptakan karya seni grafis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pembuatan suatu karya. Lebih fokus pula dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur, dan sebagainya. Kartika mengemukakan penjelasan tentang tema sebagai berikut :

“Tema pokok atau *subject matter* adalah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk yang menyenangkan adalah bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia secara utuh, dan perasaan keindahan. Kita dapat menangkap harmoni bentuk yang disajikan serta mampu merasakan lewat sensitivitasnya“ (Kartika, 2004: 28).

Dalam setiap karya seni tentunya terdapat *subject matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk, serta dapat memberikan konsumsi batin dimana hal tersebut dapat dirasakan lewat sensitivitasnya.

C. Karakteristik Karya

Menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2002:53), ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustratif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:372), dapat diartikan bersifat ilustrasi atau menerangkan.

Ilustrasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:372), dapat diartikan sebagai gambar untuk membantu memperjelas isi buku dan karangan, sedangkan “mengilustrasikan” berarti memberi ilustrasi atau bersifat menjelaskan dengan wujud gambar. Seni ilustrasi pernakakahan merupakan salah satu bentuk seni yang telah muncul dan berkembang sejak lama. Seni ini diperkirakan telah muncul sejak abad ke-8, merupakan hiasan yang ditemukan pada prasasti batu dan logam. Seni ini mengalami perkembangan yang pesat sejak kedatangan agama Islam. Hal ini terjadi sebab penyebaran agama Islam juga bersamaan dengan meluasnya aksara arab dan penggunaan kertas pada abad ke-13. Selanjutnya, seni ilustrasi pernakakahan juga dipengaruhi oleh unsur-unsur kesenian Barat (Saidi, 2008:95).

Visual dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1120), bisa diartikan sebagai sesuatu hal yang dapat dilihat dengan indra penglihat (mata) atau berdasarkan penglihatan. Sedangkan visualisasi berarti pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta grafik, dan lain sebagainya, atau bisa juga didefinisikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat karya seni atau visual.

Idealisme menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan aliran yang mementingkan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan sungguhpun tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini menunjukkan dalam penerapan idealisme dalam karya merupakan murni rekaan dari seniman dan kebenarannya menurut seniman itu sendiri. Dari idealisme itulah maka setiap seniman memiliki karakter dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam karyanya. Karakter (ciri khas) dari seorang seniman dapat terlihat dari fisik karya. Berkaitan dengan hal tersebut, Sumardjo (2000: 115), mengatakan bahwa nilai yang bisa ditemukan dalam karya seni ada dua yaitu nilai bentuk (indrawi) dan nilai isi (dibalik yang indrawi), dalam artian ketika nilai bentuk dicapai akan selalu diiringi munculnya penilaian terhadap nilai non fisik yang ada dibalik karya tersebut walaupun hal tersebut bersifat subyektif.

E. Sumber Inspirasi Karya

Disini terdapat beberapa karya seniman baik dari dalam maupun luar negeri yang digunakan sebagai sumber inspirasi karya dalam penyusunan tugas akhir karya seni, antara lain:

1. Andy Warhol (1928 - 1987)

Karya-karya Warhol yang paling dikenal adalah karyanya yang menggunakan teknik cetak saring (*silkscreen*) kemasan produk konsumen dan benda sehari-hari yang sangat sederhana dan berkontras tinggi, misalnya *Campbell Soup Cans*, bunga *Poppy*, dan gambar sebuah pisang pada cover/sampul album kelompok musik rock *The Velvet Underground and Nico* pada tahun 1967, dan juga untuk potret-potret ikonik selebritis abad 20, seperti Marilyn Monroe, Elvis Presley, Jacqueline Kennedy Onassis, Judy Garland dan Elizabeth Taylor. (<http://www.artchive.com/artchieve/W/warhol.html>)



Gambar : 3

“Untitled (The Eyes)”

Cover /sampul Album piringan hitam 1967

(<http://www.jakartabeat.net/musik/kanal-musik/ulasan/53-inspirasi-revolusi-dari-velvet-underground-a-nico.html>)

2. Albertus Charles Andre Tanama



Gambar : 4
“Death Of Affection”
 Ukuran 60,5 cm x 74 cm
 Hardboardcut on paper
 Tahun 2006
(Dokumentasi Edwin's Gallery)

A.C. Andre Tanama, lahir di Yogyakarta dalam keluarga *Ciwa* (Cina dan Jawa). Meraih penghargaan karya seni grafis terbaik selama 3 periode (2002, 2003, dan 2005). Pada tahun 2003 beliau juga sempat mendapatkan beasiswa Gudang Garam (via Lippo Bank) karena lolos seleksi dalam pameran Kriya ISI di

Museum Nasional Jakarta. Pada tahun 2003 pula, 5 karya seni grafisnya masuk ke dalam Trienal Grafis Indonesia I. Berbagai prestasi mulai diraihinya hingga September 2006 Andre menjuarai (Juara 1) ajang Trienal Seni Grafis Indonesia II, sebuah kompetisi Seni Grafis bergengsi di tingkat Nasional. Dan pada 7 Desember 2007 dianugerahi penghargaan *Academic Art Award* kategori *Emernnging Artist* Seni Grafis dari Jogja Gallery dan ISI Yogyakarta. Menyandang gelar Sarjana Seni, pada tahun 2006 ia diterima menjadi staff pengajar (dosen) muda di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Selain mengajar sampai saat ini (2015), Andre masih aktif berkarya seni grafis (terutama karya seni cetak cukil kayu / *woodcut print* dan *monoprint*), serta aktif mengikuti berbagai pameran seni rupa baik di dalam, maupun luar kota.

Karya-karya Andre cenderung berkesan suram, hening, namun terdapat keramaian konflik didalamnya. Seperti pada karya yang berjudul “*Death Of Affection*”, menggambarkan situasi konflik diri sendiri, dimana ia dikurung dan dikekang oleh kerakusan hawa nafsu, padahal pada dasar keinginan dirinya ingin terbang bebas. (A.C Andre Tanama, *Touch of Heaven– The Journey Begins* (2009:16).

F. Unsur-unsur Visual

Unsur desain merupakan segala hal yang secara umum terdapat pada setiap karya desain, akan tetapi unsur-unsur desain juga diterapkan pada karya seni rupa secara umum. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume (Susanto, 2002:45).

2. Warna

Menurut Kartika (2003:49), warna adalah salah satu elemen atau medium seni rupa dan merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna juga sangat penting berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia selalu diperindah dengan penggunaan warna.

Sedangkan menurut Susanto dalam Diksi Rupa (2002:113), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa.

3. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu (Sidik:1979). Tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras. Ada dua tekstur yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata terjadi karena perbedaan rasa permukaan bila diraba (kasar-halus). Sedangkan tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap

terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

4. Ruang

Menurut Susanto (2002: 99), ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak berbatas dan dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang yang berbatas maupun yang tidak berbatas oleh bidang.

5. Shape (bidang)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi adanya warna yang berbeda, gelap terang atau karena adanya tekstur. *Shape* mempunyai bentuk alam figur dan bentuk alam non figur. *Shape* dapat berupa lingkaran, segi tiga, segi empat, segi banyak, bentuk tak berbentuk dan sebagainya. (Kartika, 2004:41).

G. Pinsip-Prinsip Visual

Prinsip visual adalah serangkaian kaidah umum yang sering digunakan sebagai dasar pijakan dalam mengelola dan menyusun unsur-unsur desain dalam proses berkarya untuk menghasilkan sebuah karya seni rupa. Prinsip-prinsip tersebut meliputi :

1. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi

karya seni (Susanto, 2002 : 110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen visual secara monoton. Cara lain untuk mencapai kesatuan adalah dengan cara pengulangan untuk warna atau arah gerakan goresan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Susanto, 2002: 20). Keseimbangan dapat dicapai dengan dua macam cara yaitu dengan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat diantara bagian-bagian yang tersusun dengan bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang lain. Keseimbangan simetris mengesankan perasaan formal atau stabil sedangkan keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Keseimbangan tidak dicapai menggunakan sumbu pusat, melainkan dengan menggunakan warna gelap terang untuk membuat bidang-bidang tertentu lebih berat secara harmonis dengan bidang yang lain.

3. Ritme

Ritme menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Susanto (2002: 98), adalah urutan pengulangan yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur dalam suatu karya seni. Ritme dapat berupa pengulangan bentuk atau pola yang sama tetapi dengan ukuran yang bervariasi. Garis atau bentuk dapat mengesankan kekuatan visual yang bergerak di seluruh bidang lukisan.

4. Harmoni

Harmoni atau keselarasan adalah tatanan ragawi yang merupakan produk transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal (Susanto, 2002: 49). Harmoni juga bisa ditimbulkan dari adanya kesatuan yang mengandung kekuatan rasa yang ditimbulkan karena adanya kombinasi unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

5. Proporsi (ukuran perbandingan)

Proporsi menurut Susanto dalam Diksi Rupa (2002: 92), adalah hubungan antar bagian, serta bagian dan kesatuan/ keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan ritme, keseimbangan dan kesatuan.

6. Kontras

Kontras menurut Kartika (2004: 55), merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata atau telinga menimbulkan warna atau suara. Tanggapan halus, licin dan kasar dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras.

7. Repetisi (irama)

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruang atau kekosongan/jarak antar objek adalah bagian penting di dalam desain

visual seperti intrerval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting. Puisi, desain, musik dan semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. (Kartika, 2004: 57).

H. Bentuk, alat, bahan, dan teknik

1. Bentuk

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Menurut Kartika (2004: 30), ada dua macam bentuk: *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 23), alat adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu

3. Bahan dan Teknik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 65), bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain. Barang yang digunakan pelukis sangat dipengaruhi oleh penguasaan serta ketertarikannya. Penguasaan pada sifat-sifat bahan sangat mempengaruhi hasil karyanya. Ketertarikan dapat membawa pada proses eksperimen sehingga akan memperoleh pengetahuan yang baru.

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan

Ide berkarya grafis, berawal dari ketertarikan akan karya-karya masterpiece grafis Eropa abad pertengahan (*renaissance*), dimana pada saat itu mayoritas karya grafis masih menggunakan garis tebal dan tipis dalam pembuatan gelap terangnya.

Bentuk mata yang diciptakan tidak secara realis, namun dalam penggambarannya masih terdapat ciri-ciri khas dari bagian mata pada umumnya, seperti bentuk bola, lingkaran, warna, dan sebagainya. Pengembangan dan perubahan bentuk mata ini menjadi hal yang menarik bagi penulis untuk divisualisasikan, sehingga akan menciptakan bentuk-bentuk mata yang baru dan unik. Adapun pada beberapa karya, penulis sengaja menyembunyikan figur mata tersebut sehingga pengunjung seakan diajak mencari dimana letak mata yang tergambar pada karya-karya yang dipamerkan.

Karya disajikan dalam bentuk grafis dua dimensi, dan lebih banyak mengangkat kejadian mengenai permasalahan-permasalahan kehidupan dari berbagai sudut pandang, baik persoalan ekonomi, budaya, dan sisi religius, dengan memperlihatkan figur benda dan tokoh rekaan yang memberi kesan sedikit berlebihan beserta segala ironi dan pesan-pesannya, dimana penulis berkonsentrasi di dalam media seni grafis tiga teknik yaitu cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak saring.

B. Bahan, Alat, dan Teknik

Dalam penciptaan sebuah karya seni rupa mutlak diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengelolanya sedemikian rupa agar tercipta sebuah karya. Berikut adalah alat, bahan, dan teknik yang digunakan penulis untuk menciptakan karya seni grafis:

1. Alat dan Bahan menurut Teknik yang Digunakan

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya grafis dengan teknik *hardboardcut* (*relief print/cetak tinggi*) adalah sebagai berikut:

a. Pensil, pena dan spidol

Dipergunakan untuk membuat pola atau sketsa pada media *harboard* atau kertas.



Gambar: 5

“pensil, pena, dan spidol”

(dokumentasi: Ryan Kristianto)

b. Pisau Cukil

Dipergunakan untuk membuat goresan atau melukai media *hardboard* yang kemudian dijadikan *klise* pada proses cetak dengan teknik *hardboardcut* (*relief print/cetak tinggi*).



Gambar: 6
“pisau cukil”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

c. Harboard

Dipergunakan sebagai klise pada teknik *hardboardcut* (*relief print/cetak tinggi*), *hardboard* merupakan daur ulang dari serbuk sisa pemotongan kayu.



Gambar: 7
“hardboard”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

d. Tinta cetak

Bahan yang dipergunakan untuk memberi warna pada karya melalui proses pengisian tinta cetak pada media *hardboard*.



Gambar: 8
“tinta cetak”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

e. Kain Blacu dan Kertas

Dipergunakan sebagai media penampang cetakan untuk teknik *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi).



Gambar: 9
“kanvas dan kertas”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

f. Roll

Dipergunakan sebagai perantara untuk memasukkan atau mengisi tinta cetak pada media *hardboard*.



Gambar: 10
“roll”

(dokumentasi: Ryan Kristianto)

Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi karya grafis dengan *silkscreen*/serigrafi (cetak saring) adalah sebagai berikut:

a. Pena

Dipergunakan untuk membuat pola atau sketsa pada media kertas.



Gambar: 11, “pena”
(dokumentasi: Ryan Kristianto)

b. *Silkscreen* (layar sutra)

Dipergunakan sebagai klise pada teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring), dibuat dari selembar kain sutra yang direntangkan pada rangka kayu.



Gambar: 12
“silkscreen (layar sutra)”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

c. Obat Afdruk

Dipergunakan sebagai bahan yang dioleskan di bagian atas *silkscreen* untuk membuat klise pada teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring).



Gambar: 13
“obat afdruk”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

d. Kaca dan busa

Kaca dipergunakan dalam proses afdruk klise sebagai media penghantar sinar matahari, diletakkan di atas kertas sketsa yang terdapat pada bagian atas *silkscreen*, sedangkan busa diletakkan pada bawah *silkscreen* sebagai penopang sehingga ada penekanan terhadap sketsa pada saat penyinaran.



Gambar: 14
“kaca dan busa”
(dokumentasi: Ryan Kristianto)

e. *Ruber*/cat sablon

Dipergunakan untuk memberi warna dengan cara menuangkan *ruber* pada *silkscreen* bagian dalam yang telah diafdruk kemudian diratakan menggunakan raket.



Gambar: 15
“ruber/cat sablon”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

f. *Sandy colour/pewarna campuran*

Dipergunakan sebagai pewarna pada *ruber* dengan cara dicampurkan sesuai warna yang diinginkan.



Gambar: 16
“sandy colour/pewarna campuran”
 (dokumentasi : Ryan Kristianto)

g. *Epi screen ink/tinta epi screen*

Dipergunakan untuk memberi warna pada karya dengan media kertas dan akrilik.



Gambar: 17
 “*epi screen ink/tinta epi screen*”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

h. Rakel

Dipergunakan sebagai alat untuk memasukan dan meratakan *ruber*/cat sablon ke dalam klise pada proses pencetakan dengan teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring).



Gambar: 18
 “*rakel*”
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)

B. Teknik

Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam menciptakan karya grafis, dipergunakan dua macam teknik seni grafis yaitu *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi) dan *silkscreen*/serigrafi (cetak saring). Pada teknik *hardboardcut* diawali dengan proses pengerjaan sketsa di atas media *hardboard* menggunakan pensil dan spidol. Setelah sketsa selesai kemudian menggores atau melukai *hardboard* menggunakan pisau cukil pada sketsa untuk memunculkan gambar pada media cetakan atau biasa disebut dengan klise. Setelah klise siap kemudian mengisinya dengan tinta cetak yang biasa digunakan pada percetakan dengan menggunakan roll atau sejenisnya. Proses akhir yaitu dicetak pada media seperti kertas dan kanvas.

Selanjutnya karya dengan media *silkscreen*/serigrafi berawal dari proses sketsa pada kertas dengan pencapaian garis, bentuk dan titik tertentu. Proses selanjutnya adalah afdruk, yaitu membuat klise dengan media *silkscreen*, mula-mula sketsa pada kertas yang telah siap diolesi minyak goreng untuk memunculkan sketsa pada *silkscreen*. Begitu juga dengan *silkscreen*, media ini juga diolesi obat afdruk yang kemudian setelah kering dilekatkan sketsa di atasnya. Proses selanjutnya adalah penyinaran, dengan meletakkan kaca di atas sketsa pada bagian atas *silkscreen* untuk perantara sinar dan busa dibawahnya sebagai penopang, tahap ini adalah akhir pembuatan klise dengan media *silkscreen*. Setelah klise siap kemudian proses mencetak dilakukan dengan

mengisi *silkscreen* dengan bahan *ruber* (tinta untuk sablon pada kaos/kain) dan selanjutnya dicetak pada media kertas, kaca, dan kanvas.

C. Tahap Visualisasi

Tahap yang digunakan dalam tahap visualisasi karya adalah melalui eksplorasi tema, yaitu metode untuk menemukan ide dalam pembentukan objek mata maupun objek pendukung lain dengan melakukan pengamatan secara langsung melalui lingkungan sekitar maupun melalui media cetak seperti buku, majalah, dan juga media elektronik seperti televisi dan internet, tahap berikutnya adalah eksplorasi teknik, yaitu eksperimen pengolahan bentuk dengan sketsa. Sketsa sendiri berarti memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri. Biasanya sketsa hanya dibuat “ringan” dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pena (Susanto, 201: 369).

Penulis membuat sketsa untuk menemukan bentuk mata secara utuh, lalu memberikan arsiran dan *distorsi* pada figur mata tersebut, sehingga menimbulkan bentuk-bentuk mata yang bervariasi, kemudian pembuatan figur-figur manusia dengan gerakan tertentu, dan menambahkan gambar benda-benda yang difungsikan sebagai penyeimbang serta memberikan sosok baru dalam setiap karya. Selanjutnya memindahkan sketsa tersebut pada media *hardboard* dan kemudian dicukil atau digores dengan alat cukil untuk membuat klise pada teknik *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi). Pada proses mencukil atau menggores membutuhkan kepekaan rasa, goresan ekspresif, tebal tipis dan kedalaman guratan-guratan yang dihasilkan mata pisau cukil. Kemudian setelah klise siap,

dilakukan pewarnaan melalui pengisian tinta pada media *hardboard* dengan menggunakan roll. Setelah proses pengisian tinta, klise kemudian dicetakkan pada media kertas maupun kanvas yang telah disiapkan.

Selain teknik *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi) digunakan juga teknik *silkscreen*/serigrafi (cetak saring) yang umumnya teknik ini digunakan pada industri sablon kaos. Untuk mengawali proses *silkscreen*/serigrafi ini sketsa pada kertas tersebut dipindahkan langsung pada media *silkscreen* melalui proses afdruk untuk kemudian dijadikan klise. Berbeda dengan teknik *hardboardcut*, pada pembuatan klise kepekaannya terdapat pada penyesuaian takaran obat afdruk dan juga waktu penyinarannya agar memperoleh hasil maksimal, biasanya terdapat panduan pada kemasan obat afdruk tersebut. Setelah klise siap maka proses selanjutnya adalah mengisi tinta yang dikenal dengan sebutan *ruber* pada *screen*. Kemudian untuk mengisi klise hasil afdruk sketsa, digunakan rakel dan kemudian dicetakkan pada media kertas, kaca, maupun kanvas yang telah disiapkan. Proses pencetakkan juga membutuhkan pengolahan rasa agar memperoleh garis dan titik yang maksimal pada hasil cetaknya. Keutamaan sketsa dengan teknik *silkscreen* ada pada pencapaian garis dan titik yang tidak terdapat pada karya-karya dengan teknik *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi).

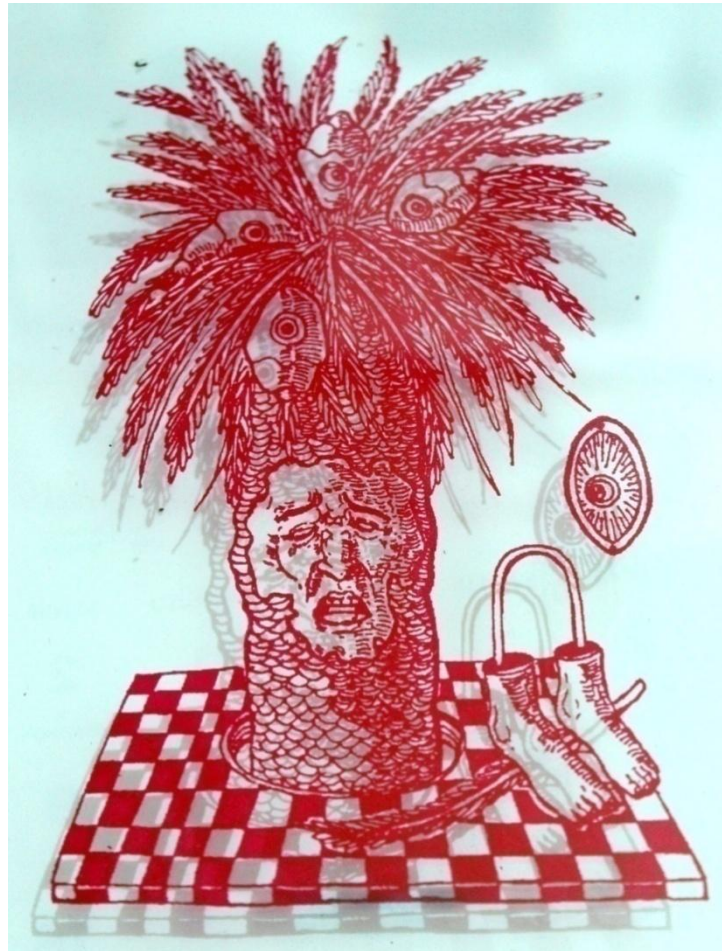
Tahap akhir yaitu pengemasan karya layak pajang dengan mempergunakan beberapa alternatif kemasan sesuai ketepatan media. Untuk karya dengan media berbahan baku kertas menggunakan pigura kaca, sedangkan media kanvas dengan melapisi karya grafis dengan vernis bertujuan untuk menjaga karya agar tetap terlindungi dari jamur maupun perubahan cuaca. Karya dengan media berbahan

baku kaca, dalam pengemasannya di tindih dengan dua kaca. Selain untuk melindungi karya, kemasan tersebut disesuaikan dengan tema karya. Keseluruhan karya menggunakan bingkai kayu.

Teknik selanjutnya adalah *etching*/etsa (cetak dalam). Tahap pertama, penulis membuat sketsa pada kertas dengan menggunakan pensil. Setelah sketsa jadi, penulis mempersiapkan plat besi/tembaga yang sebelumnya dilapisi dengan cat berwarna gelap. Hal ini bertujuan untuk menghindari korosi berlebih pada plat ketika proses perendaman dengan air raksa, adapun pengecatan ini juga bertujuan untuk mempermudah tahap penggoresan jarum, sehingga gambar sketsa yang dibuat dapat terlihat jelas, dan selanjutnya karya dicetak pada kertas. Untuk pengemasan, penulis menggunakan pigura kayu.

C. Pembahasan Bentuk Karya

1. Pohon Kurma Yang Menangis



Gambar: 19

Karya berjudul: “**Pohon Kurma Yang Menangis**”

Ukuran : 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Karya ini terinspirasi dari salah satu kisah dalam kitab suci Al-Qur'an.

Yakni mengenai sebuah pohon kurma yang menangis dan mengadu. Kisah adanya pohon kurma yang menangis ini, terjadi di zaman Rasulullah – Shollallahu'alaihi Wasallam. Jabir berkata, “Adalah dahulu Rasulullah ketika berdiri (berkhutbah) di atas sebatang ranting pohon kurma, maka tatkala diletakkan mimbar baginya,

kami mendengar sebuah suara seperti rintihan unta dari pohon kurma tersebut hingga Rasulullah turun dan kemudian beliau meletakkan tangannya di atas batang pohon kurma tersebut”. HR. Al-Bukhariy dalam *Shohih-nya* (876).

“Dahulu Nabi –Sallallahu ‘Alaihi Wasallam berkhotbah di atas batang kurma. Tatkala beliau telah membuat mimbar, maka beliau berpindah ke mimbar itu. Batang kurma itu-pun merintih. Maka Nabi mendatangi sambil mengeluskan tangannya pada batang kurma tersebut (untuk menenangkannya)“. HR. *Al-Bukhariy* dalam *Shohih-nya* (3390).

Dalam karya ini, objek yang digambarkan adalah sebatang pohon kurma yang memiliki wajah ditengahnya. Wajah tersebut nampak sedih sembari menangis. Pada bagian bawah tergambar *chessboard* (papan catur), karena menurut penulis, papan catur seperti model dari dunia. Petak hitam dan putih adalah fenomena kehidupan alam semesta. Dimana kebenaran (petak putih) dan ketidakbenaran (petak hitam) berada dalam satu wadah. Kemudian ada empat buah kurma dengan mata di tengahnya, yang disimbolkan sebagai saksi-saksi atas kejadian itu, seperti para Umat, Sahabat, Keluarga, dan Rasulullah sendiri. Sepasang kaki yang sedang menginjak batang kurma. Bagian tersebut digambarkan sebagai kaki Rasulullah yang tidak sengaja menginjak batang kurma itu, sehingga pohon kurma tersebut berbicara.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *silkscreen* (cetak saring), yang menggunakan tinta sablon jenis *epi*, yakni tinta khusus stiker atau media yang licin, seperti kaca, kayu, plastik, dan besi. Warna yang digunakan pada karya ini adalah *monokrom* pada kertas, dan warna merah pada kaca. Karya

ini menggunakan komposisi asimetris, dimana beban berada di sebelah kanan, yaitu sepasang kaki dan sebuah mata yang seolah-olah menyaksikan kejadian tersebut.

2. Batu Yang Memberi Untaian Salam



Gambar: 20

Karya berjudul: **“Batu Yang Memberi Untaian Salam”**

Ukuran : 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Mungkin ada ribuan dongeng kisah-kisah fabel tentang burung, gajah, atau binatang lainnya yang dapat berbicara atau membantu manusia. Tapi bagaimana jika sebuah batu yang memberi salam? Sebagai seorang Muslim, wajiblah kiranya

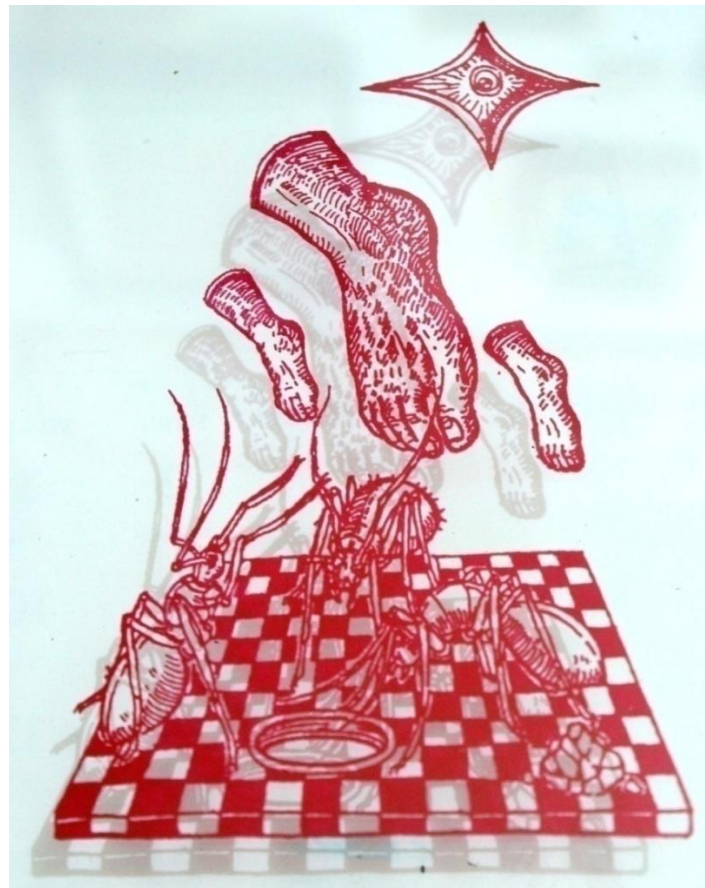
mengimani Rasul-Nya, tentu beliau akan membenarkan seluruh apa yang disampaikan oleh Al-Qur'an. Seperti pemberitahuan kejadian beliau kepada para sahabatnya, bahwa ada sebuah batu besar di Mekkah yang pernah mengucapkan salam kepada beliau sebagaimana dalam sabda-nya, Dari Jabir Bin Samurah, ia berkata: Rasulullah bersabda, "Sesungguhnya aku mengetahui sebuah batu di Mekkah yang mengucapkan salam kepadaku sebelum aku diutus, dan sesungguhnya aku mengetahuinya sekarang". HR. Muslim dalam Shohih-nya (1782).

Pada penggalan surah di atas, penulis memvisualisasikannya dalam bentuk karya ini. Di karya tersebut digambarkan beberapa objek, dengan komposisi objek utama tetap berukuran lebih besar daripada objek yang lain. Penulis menggambarkan seseorang secara *silhouette* sebagai *point of interest*, atau fokus utamanya, terdapat pula mata dengan dikelilingi sahaya dan bentuk bangun lingkaran, batu besar dengan wajah, papan catur, dan burung gagak.

Seseorang digambarkan *silhouette*, saya mendiskripsikan beliau adalah Rasulullah Salallahu 'Alaihi Wasallam yang hendak berjalan menuju Mekkah, digambarkan secara siluet karena dalam agama Islam, kami sangat menghormati pemimpin agama kami. Dan seorang Nabi tidak boleh digambarkan secara utuh. Ketika Rasulullah sedang melakukan perjalanan ke Mekkah, beliau bertemu batu yang menguntai salam kepadanya, sontak saja beliau kaget dan terheran-heran. Lalu Rasulullah tetap menjawab salam batu tersebut dan kemudian melanjutkan perjalanannya.

Mata, dalam karya ini disimbolkan sebagai saksi kejadian atau cerita tersebut. Burung Gagak, di dalam Al-Qur'an disebutkan, burung Gagak adalah binatang ter-cerdas diantara unggas lainnya. Dan para pakar unggas-pun mengamini. Karena dalam berkomunikasi, mereka menciptakan semacam sandi-sandi tertentu, dan mengeluarkan frekuensi yang bahkan sesama jenisnya belum tentu mengerti kecuali memang ia kelompoknya. Seperti yang tertulis dalam Surat *Al-Ma'idah* (5: 31).

3. Semut Yang Memberi Peringatan



Gambar: 21

Karya berjudul: “**Semut Yang Memberi Peringatan**”

Ukuran: 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Semut, adalah sejenis serangga yang dimuat bahasannya dalam Al-Qur'an. Serangga ini terbagi lebih dari 12.000 spesies di seluruh dunia. Dalam QS. *An-Naml*, mencertakan bahwa pada suatu masa di zaman Nabi. Ketika Nabi Sulaiman hendak pergi ke suatu tempat dengan mengajak ribuan tentaranya yang berupa makhluk jin, manusia, dan binatang.

“Dihimpunkan untuk Sulaiman, dengan tentaranya dari jin, manusia, dan burung (binatang-binatang). Lalu mereka itu diatur dengan tertib (dalam barisan). Ketika mereka sampai di lembah semut, berkatalah seekor semut, “hai semut-semut seudaraku masuklah kalian ke dalam sarang agar kamu tidak diinjak oleh Sulaman dan bala tentaranya tanpa mereka menyadari”. Kemudian dia tersenyum dan berkata-kata karena mendengar perkataan semut tadi. Dia berdo'a, “Ya Tuhanku, berilah aku ilham untuk tetap dapat mensyukuri nikmat yang telah Engkau anugerahkan kepadaku, kedua orangtuaku, dan untuk mengerjakan amal shaleh yang Engkau ridhai. Masukannlah aku dengan rahmatMu ke dalam golongan hamba-hambaMu yang shaleh”. (QS. *An-Naml* [27]: 17-19).

Pada karya ini, ada beberapa obyek yang saya gambarkan, yaitu: Kaki, disini ketiga kaki tersebut saya gambarkan sebagai kaki pasukan Nabi Sulaiman yang sedang berbondong-bondong pergi dari satu wilayah ke wilayah lain. Satu semut yang sedang menengadah ke atas, ini adalah semut yang saya gambarkan sedang memperingatkan Nabi Sulaiman dan para pasukannya agar tidak menginjak dan merusak barisan semut-semut itu. Lubang pada dasar gambar terdapat satu lubang yang mana itu menandakan pintu sarang semut. Kemudian figur mata disini saya letakkan di atas kaki-kaki tersebut yang menggambarkan saksi atas kejadian itu.

Karya berjudul “Peringatan Semut” ini dicetak menggunakan media kaca dengan menggunakan teknik *silkscreen*, semula karya hanya dicetakkan pada kertas. Meskipun dalam disiplin seni grafis, karya dengan media semacam kaca ini masih belum dapat dianggap sebagai konvensional dalam seni grafis, akan tetapi secara teknis karya ini dapat disebut karya grafis karena menggunakan teknik cetak pada pengerjaan objek utamanya

4. Kesaksian Kambing Panggang



Gambar: 22

Karya berjudul: **“Kesaksian Kambing Panggang”**

Ukuran: 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Kalau binatang yang masih hidup bisa berbicara adalah perkara yang ajaib, maka tentunya lebih ajaib lagi kalau ada seekor kambing panggang yang berbicara. Ini memang aneh, akan tetapi nyata. Kisah kambing panggang yang berbicara ini terdapat dalam hadits berikut, Abu Hurairah-radhiyallahu‘anhu- berkata: “Rasulullah -Shollallahu ‘alaihi wasallam- menerima hadiah, dan tak mau makan shodaqoh. Maka ada seorang wanita Yahudi di Khoibar yang menghadiahkan kepada beliau kambing panggang yang telah diberi racun. Lalu Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam pun memakan sebagian kambing itu, dan kaum (sahabat) juga makan. Maka Nabi -Shallallahu ‘alaihi wa sallam- bersabda, “Angkatlah tangan kalian, karena kambing panggang ini mengabarkan kepadaku bahwa dia beracun”. Lalu meninggallah Bisyr bin Al-Baro’ bin MA’rur Al-Anshoriy. Maka Nabi -Shallallahu ‘alaihi wa sallam- mengirim (utusan membawa surat), “Apa yang mendorongmu untuk melakukan hal itu?”, wanita itu menjawab, “Jika engkau adalah seorang nabi, maka apa yang aku telah lakukan tak akan membahayakan dirimu. Jika engkau adalah seorang raja, maka aku telah melepaskan manusia darimu”. Kemudian Rasulullah -Shallallahu ‘alaihi wa sallam- memerintahkan untuk membunuh wanita itu, maka ia pun dibunuh. Nabi -Shallallahu ‘alaihi wa sallam- bersabda ketika beliau sakit yang menyebabkan kematian beliau,”Senantiasa aku merasakan sakit akibat makanan yang telah aku makan ketika di Khoibar. Inilah saatnya urat nadi leherku terputus”. HR. Abu Dawud dalam Sunan-nya (45: 12).

Dalam karya ini digambarkan seekor kambing yang sedang dipanggang di bara api, kemudian terdapat sebuah botol racun yang dituangkan. Disini mata

disimbolkan dalam bentuk yang tidak realis, yaitu hanya figur bulat dan terdapat sebuah bidang yang mengelilinginya.

Karya dicetak menggunakan media kaca dengan menggunakan teknik *silkscreen*, semula karya hanya dicetakkan pada kertas. Meski dalam disiplin seni grafis, karya dengan media semacam kaca ini masih belum dapat dianggap sebagai konvensional dalam seni grafis, akan tetapi secara teknis karya ini dapat disebut karya grafis karena menggunakan teknik cetak pada pengerjaan objek utamanya. Terdapat arsiran berupa garis-garis kecil yang menjadi bayangan pada setiap objek, dan menggunakan *outline* yang menambah ketegasan gambar karya tersebut.

5. Pengaduan Seekor Onta



Gambar. 23

Karya berjudul: **“Pengaduan Seekor Onta”**

Ukuran: 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Manusia adalah makhluk yang memiliki perasaan. Dari perasaan itu timbullah rasa cinta dan kasih sayang di antara mereka. Akan tetapi, bukan hanya manusia saja yang memiliki perasaan, bahkan hewan pun memilikinya. Oleh karena itu sangat disesalkan jika ada manusia yang tidak memiliki perasaan yang membuat dirinya lebih rendah daripada hewan. Pernah ada seekor unta yang mengadu kepada Rasulullah -Shallallahu ‘alaihi wasallam-mengungkapkan perasaannya.

Abdullah bin Ja’far-radhiyallahu ‘anhu- berkata, “Pada suatu hari Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wasallam- pernah memboncengku dibelakangnya, kemudian beliau membisikkan tentang sesuatu yang tidak akan kuceritakan kepada seseorang di antara manusia. Sesuatu yang paling beliau senang untuk dijadikan pelindung untuk buang hajatnya adalah gundukan tanah atau kumpulan batang kurma. lalu beliau masuk kedalam kebun laki-laki Anshar. Tiba tiba ada seekor onta. Tatkala Nabi Shallallahu ‘alaihi wasallam- melihatnya, maka onta itu merintih dan bercucuran air matanya. Lalu Nabi -Shallallahu ‘alaihi wasallam mendarungnya seraya mengusap dari perutnya sampai ke punuknya dan tulang telinganya, maka tenanglah onta itu. Kemudian beliau bersabda, “Siapakah pemilik onta ini, Onta ini milik siapa?” Lalu datanglah seorang pemuda Anshar seraya berkata, “Onta itu milikku, wahai Rasulullah”. Maka Nabi Muhammad Shallallahu‘alaihi Wasallam bersabda:

“Tidakkah engkau bertakwa kepada Allah dalam binatang ini, yang telah dijadikan sebagai milikmu oleh Allah, karena ia (binatang ini) telah mengadu kepadaku bahwa engkau telah membuatnya letih dan lapar”. HR. Abu Dawud dalam As-Sunan (1: 400).

Dalam pembuatan karya ini, mula-mula penulis membuat sketsa dahulu pada kertas, kemudian dari kertas tersebut di *scanning* melalui komputer, tahap selanjutnya pemfileman pada screen sablon, setelah tahap demi tahap sudah selesai, karya dicetak pada kertas dan kaca menggunakan teknik cetak *silkscreen* dengan cat *matsui* untuk cetak pada kertas, serta cat *epi* untuk cetak pada kaca. Masih menggunakan arsir yang sama seperti karya sebelumnya, garis-garis tipis namun tegas menjadi pilihan untuk menunjukkan gelap terang. *Outline* yang tebal juga masih digunakan untuk penegasan bentuk objek.

6. *Jabal Tsur*



Gambar: 24

Karya berjudul: “*Jabal Tsur*”

Ukuran : 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Jabal Tsur atau Goa Tsur, yakni sebuah goa di gunung tertinggi kota Makkah dimana menjadi tempat Rasulullah bersembunyi selama tiga hari tiga malam dari kejaran kaum *Quraisy*. Penulis mengilustrasikan Goa Tsur ini karena tertarik dengan beberapa hal unik yang terkandung didalamnya. Berikut kisahnya:

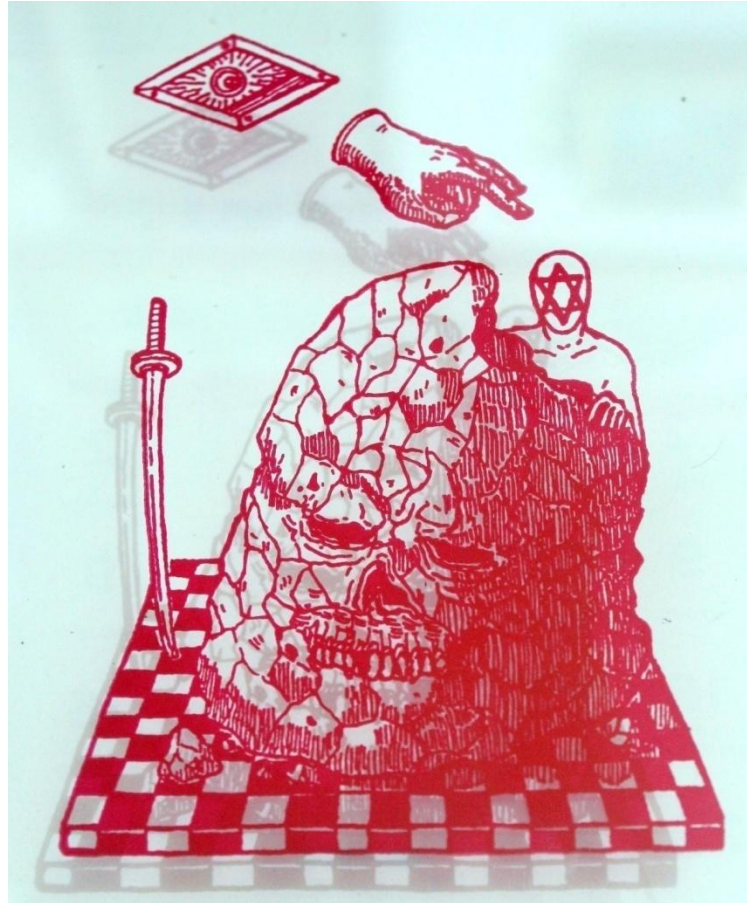
Kaum *Quraisy* melakukan segala upaya untuk mengejar dan membunuh Rasulullah SAW, dengan iming-iming berbagai hadiah bagi siapa saja yang berhasil membunuh Nabi Muhammad SAW dalam hijrahnya ke kota Madinah. Bukan hanya para petinggi kaum kafir *Quraisy* saja yang tertarik dengan hadiah yang begitu menggiurkan tersebut, namun para warga pun juga ikut memburu keberadaan Rasulullah SAW. Hadiahnya berupa 100 ekor unta bagi siapapun yang berhasil menangkapnya hidup atau mati. Dengan berbekal berbagai macam senjata tajam, mereka pun menyebar ke seluruh penjuru. Para ahli pencari jejak ikut ambil bagian dalam melacak keberadaan beliau. Akhirnya setelah beberapa hari pencarian berlangsung, mereka mulai mendapat titik terang atas jejak perjalanan Rasulullah SAW di Bukit Tsur.

Dalam suatu pencarian, ada salah seorang kaum *Quraisy* yang melihat sebuah gua yang hanya berukuran kecil dan hanya muat diisi beberapa orang saja. Orang itu segera melapor pada teman-temannya untuk menyergap dan mengepung sekeliling gua tersebut. Ternyata, beberapa saat sebelum orang-orang *Quraisy* mendekati Goa Tsur, Allah SWT telah terlebih dahulu mengutus sepasang burung merpati untuk membuat sarang pada salah satu pohon di depan mulut goa itu, Allah SWT juga mengutus laba-laba untuk hinggap di mulut goa dan membuat sarang yang sempurna menutupi mulut Goa Tsur tersebut. Dengan cerdikny laba-

laba mendesain sarangnya hingga seperti sarang laba-laba yang sudah cukup lama dibuat. Dengan adanya burung merpati yang nampak tenang dan sarang laba-laba yang terbentuk begitu sempurna, orang-orang kafir *Quraisy* yakin benar kalau tidak ada orang yang masuk goa kecil tersebut. Kalau ada yang masuk, berarti orang tersebut akan merusak sarang laba-laba dan burung pun akan beterbangan. Dengan adanya hal demikian Rasulullah dan sahabatnya selamat dari bahaya, dan para kaum *Quraisy* yang tertipu lalu pergi ke daerah lain untuk tetap mencari keberadaan beliau.

Karya berjudul "*Jabal Tsur*" ini menggunakan teknik cetak sablon pada kaca bening berukuran 24 cm x 30 cm. Dalam visualisasi karya terdapat beberapa objek, yaitu Goa Tsur itu sendiri, laba-laba beserta sarangnya, dan sepasang burung merpati. Gelap terang pada karya ini menggunakan teknik arsir garis dengan *outline* yang tegas.

7. Batu Yang Berbicara



Gambar: 25

Karya berjudul: **“Batu Yang Berbicara”**

Ukuran: 24 cm x 30 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Karya selanjutnya adalah ilustrasi mengenai sebuah batu yang berbicara kepada Rasulullah SAW. Kisah ini terjadi ketika beliau sedang melakukan ceramah kepada kaumnya. Kisah ini menyimbolkan berbagai sudut pandang menyikapi antara sebuah kaum terhadap kaum lain dan mengajarkan toleransi antar sesama manusia umat beragama. Rasulullah SAW bersabda,

“Kalian akan memerangi orang-orang Yahudi sehingga seorang diantara mereka bersembunyi di balik batu. Maka batu itu berkata, “Wahai hamba Allah, Inilah si Yahudi di belakangku, maka bunuhlah ia”. Al-Hafizh Ibnu Hajar-rahimahullah berkata, “Dalam hadits ini terdapat tanda-tanda dekatnya hari kiamat, berupa berbicaranya benda-benda mati, pohon, dan batu. Lahirlah hadits ini (menunjukkan) bahwa benda-benda itu berbicara secara hakikat”. Fathul Bari (6: 610).

Pada karya ini, penulis menggambarkan ada sebuah batu besar bermimik muka tengkorak yang seakan-akan memberikan peringatan terhadap apa yang akan terjadi. Kemudian terdapat sosok seseorang di balik batu dengan wajah lambang Yahudi, orang tersebut saya simbolkan sebagai seorang Yahudi, dimana pada kisah hadits diatas harus dibunuh (diperingatkan). Sebuah pedang yang tertancap pada tanah yakni menyimbolkan alat yang digunakan untuk membunuhnya, lalu sebuah mata yang menyimbolkan saksi dari kejadian tersebut. Komposisi yang digunakan adalah asimetris, dengan masih menggunakan teknik arsir garis dan outline yang detail namun tegas yang kemudian dilindungi dengan pigura kayu.

8. *The Parts Of Destiny* (4 panel)



Gambar: 26

Karya berjudul: ***“The Parts Of Destiny I”***

Edisi: 1/10

Ukuran: 40 cm x 40 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014



Gambar: 27

Karya berjudul: ***“The Parts Of Destiny II”***

Edisi: 5/10

Ukuran: 40 cm x 40 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014



Gambar: 28

Karya berjudul: ***“The Parts Of Destiny III”***

Edisi: 5/10

Ukuran: 40 cm x 40 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014



Gambar. 29

Karya berjudul: ***“The Parts Of Destiny IV”***

Edisi: 3/10

Ukuran: 40 cm x 40 cm

Media: cetak saring di kaca (*silkscreen on glass*)

Tahun pembuatan: 2014

Karya yang berjudul *“The Parts Of Destiny”* dalam bahasa Indonesia berarti *Bagian-bagian Dari Takdir*, di cetak pada media kaca bening dengan menggunakan teknik *silkscreen print* (cetak saring) berukuran 40 x 40 cm. Karya ini terdiri dari 4 panel dengan jumlah 4 edisi cetak pada setiap panelnya. Menggunakan komposisi garis arsir horizontal dan vertikal yang membentuk latar

belakang gelap terang, setiap cetakannya menjadi tampak satu kesatuan. Klise pada karya ini diselesaikan pada tahun 2014 yang kemudian dicetak sebagai *testprint* dan selanjutnya dicetak kembali pada tahun 2015 sebagai karya yang dianggap selesai dengan dilampirkan data karya seperti edisi, teknik, judul karya, nama pegrafis dan tahun sebagai tatanan disiplin seni grafis. Pada karya ini hanya menggunakan satu warna yaitu warna merah sebagai wujud ketegasan pada setiap objeknya yang menceritakan tentang “bagian-bagian dari takdir”, kemudian divisualisasikan dalam bentuk berbagai figur binatang, tengkorak, dan benda.

Salah satu yang paling menonjol pada karya tersebut adalah figur tengkorak binatang bertanduk. Maksud dari penggambaran ini adalah untuk merefleksikan bahwasanya setiap makhluk di dunia ini nantinya akan mengalami kematian, yang mana biasanya kematian itu sendiri digambarkan dengan simbolisasi tengkorak. Mata disini masih seperti pada karya-karya sebelumnya, yaitu sebagai gambaran saksi mata dalam setiap kejadian. Karya ini sendiri memiliki komposisi yang cenderung simetris, dimana objek-objek diletakkan secara beraturan. Untuk pengemasan siap pajang, karya dilindungi dengan menggunakan dua kaca yang ditumpuk dan pigura kayu dengan warna natural.

9. *Lady Justice And The Witnesses Of Life*



Gambar: 30

Karya berjudul: “*Lady Justice And The Witnesses Of Life*”

Edisi: 1/3

Ukuran: 186 cm x 120 cm

Teknik: *hardboardcut (relief print/cetak tinggi)*

Bahan dan media: tinta cetak pada kanvas

Tahun 2014

Lady justice and the witnesses of life, dalam bahasa Indonesia berarti ratu keadilan dan saksi-saksi kehidupan. Karya ini menceritakan tentang kesaksian para manusia pada setiap zaman mengenai tindak kejahatan, seperti penipuan, kematian, pembunuhan, dan penghakiman berat sebelah yang telah dikendalikan hawa nafsu duniawi. Terdapat beberapa mata yang menggelinding, mata tersebut menggambarkan bahwa keadilan kini sudah menjadi hal yang langka. Kemudian terdapat tengkorak-tengkorak di pojok kiri bawah, figur tersebut menyimbolkan korban-korban meninggal akibat dari ketidakadilan.

Terdapat juga dua orang yang sedang mencoba menanam pohon, kedua orang tersebut disimbolkan sebagai sosok yang ingin menumbuhkan rasa kemanusiaan

yang adil dan beradab untuk generasi berikutnya, namun tidak mendapat respon dari orang-orang disekitarnya dan malah dipergunjingkan dari belakang. Pada bagian belakang diantara figur-figur yang tergambar, terdapat sebuah kepala besar dengan mata yang tertutup oleh lambang keadilan. Kepala tersebut disimbolkan sebagai hakim yang besar kepala dan tidak memandang keadilan sebagai suatu hal yang bernilai luhur lagi.

Burung hantu yang dipagari oleh tembok beton. Sebagaimana yang telah diketahui, burung hantu adalah salah satu binatang yang sering digunakan sebagai simbol kecerdasan, pada figur ini burung hantu tersebut memiliki makna sebagai orang yang cerdas dan pintar, namun tidak mau membagi ilmu yang dimilikinya kepada orang di sekitar. Figur berupa seorang wanita dengan pedang di tangan kirinya, disimbolkan sebagai sang ratu keadilan yang sedang menangis melihat ketidakadilan yang telah tumpah di dunia. Pada karya grafis ini penulis masih menggunakan latar yang sama, yakni pola papan catur hitam putih. Dimana kedua warna tersebut memiliki arti sebagai miniatur dunia yang selalu memiliki sisi kebaikan dan kejahatan. Pewarnaan pada karya ini adalah *monokrom* atau dua warna yaitu biru tua dan putih. Konflik sosial seperti yang telah disebutkan di atas menjadi hal yang menarik bagi penulis untuk divisualisasikan pada media seni grafis.

Komposisi yang digunakan adalah acak, dengan menampilkan beberapa figur besar yang menonjol seperti kepala, burung hantu, dan mata. Karya dibuat pada tahun 2014 menggunakan teknik *hardboardcut* atau cetak tinggi dengan ukuran

186 cm x 120 cm. Karya ini dicetak tiga edisi, cetakan pertama di cetak pada media kertas, kedua pada kanvas, dan cetakan ketiga pada kain blacu.

10. *The Hegemony of Hedonism*



Gambar: 31

Karya berjudul: ***“The Hegemony Of Hedonism”***

Edisi: 1/3

Ukuran: 70 cm x 100 cm

Teknik: *hardboardcut (relief print/cetak tinggi)*

Bahan dan media: tinta cetak pada kanvas

Tahun 2014

Hegemoni bisa didefinisikan sebagai: dominasi oleh satu kelompok terhadap kelompok lainnya, dengan atau tanpa ancaman kekerasan, sehingga ide-ide yang dipaparkan oleh kelompok dominan terhadap kelompok yang didominasi, diterima sebagai sesuatu yang wajar (Simon, 1982: 23).

Pada karya yang berjudul *Hegemony* ini, penulis ingin menyampaikan gambaran tentang sebuah kaum *hedonis*, yang mana kaum tersebut lebih peduli terhadap nafsu duniawinya sendiri daripada kehidupan orang lain. Seperti yang telah banyak diketahui, zaman semakin hari semakin berubah, perkembangan teknologi kini semakin meluas. Pengaruh teknologi tumbuh begitu pesat secara perlahan namun pasti. Konten baik dan buruk muncul secara bersamaan, apabila tidak dapat menyaringnya dengan bijak, maka dapat berpengaruh buruk pada moral dan perilaku.

Pada karya ini tergambar figur manusia dengan berbagai gerakan, dan juga benda-benda yang berhubungan dengan kaum *hedonis*, baik itu transportasi, pembangunan, dan lain sebagainya. Seperti sebuah figur tangan mengepal, disini penulis mengibaratkan dalam menghadapi suatu apapun, hendaknya dimulai dengan suatu tekad yang kuat dan penuh keyakinan. Kemudian sesosok wanita yang sedang duduk di atas tangga dengan mengenakan topeng, disini disimbolkan bahwa semua yang ada di dunia ini hanyalah semu dan sementara, setiap manusia bisa berbohong dengan mimik wajahnya, namun tidak dengan matanya. Selanjutnya gerombolan manusia dengan tudung yang berbondong-bondong, disini penulis ingin menyampaikan sebuah fenomena dimana ketika suatu generasi mulai kehilangan jiwa spiritualitasnya karena terlena dengan keduniawian, maka akan datang zaman dimana mereka yang masih bertahan dengan tradisi nenek moyang akan merasa terasing, namun meski demikian mereka telah memiliki sesuatu yang jauh lebih baik untuk dipercaya. Yaitu Tuhan Yang Maha Esa.

Pewarnaan pada karya ini adalah monokrom/dua warna, yaitu hitam dan putih. Aksen dua warna ini bertujuan untuk menunjukkan kesan seni grafis klasik. Dalam karya ini, penulis menggunakan penggambaran secara surealis dengan media *hardboardcut*/cetak tinggi yang dicetakkan di atas kanvas dengan ukuran 75 cm x 105 cm.

11. *Gugon Tuhon, Sativa* (4 panel)



Gambar: 32

Karya berjudul: ***"Gugon Tuhon, Sativa"***

Edisi: 1/7

Ukuran: 40 cm x 60cm

Teknik: *etching print* (etsa/cetak rendah)

Bahan dan media: tinta cetak pada kertas

Tahun 2015

12. *Gugon Tuhon, Condromowo* (4 panel)



Gambar: 33

Karya berjudul: ***“Gugon Tuhon, Condromowo”***

Edisi: 3/7

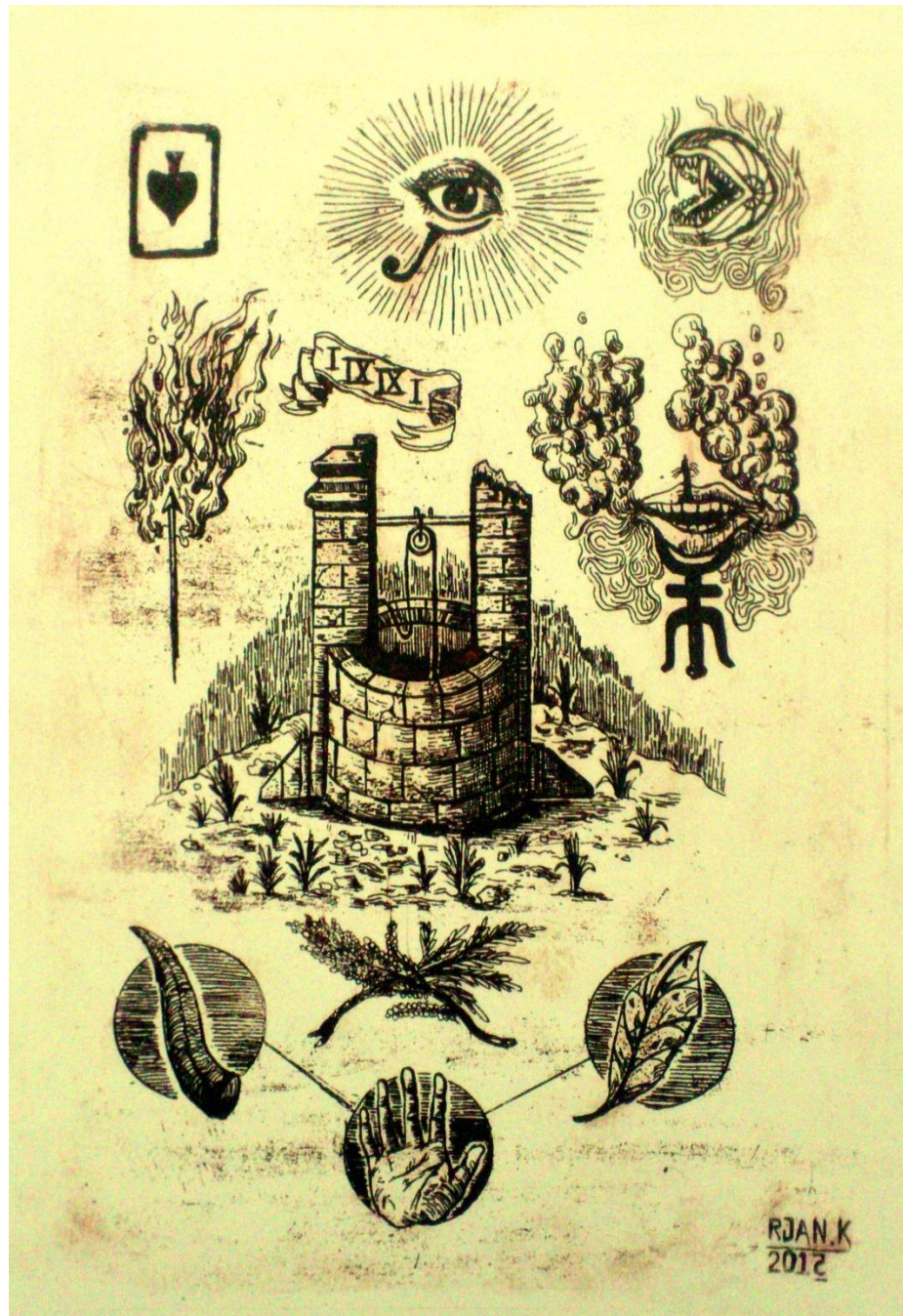
Ukuran: 40 cm x 60cm

Teknik: *etching print* (etsa/cetak rendah)

Bahan dan media: tinta cetak pada kertas

Tahun 2015

13. *Gugon Tuhon, Sumur* (4 panel)



Gambar: 34

Karya berjudul: *“Gugon Tuhon, Sumur”*

Edisi: 1/7

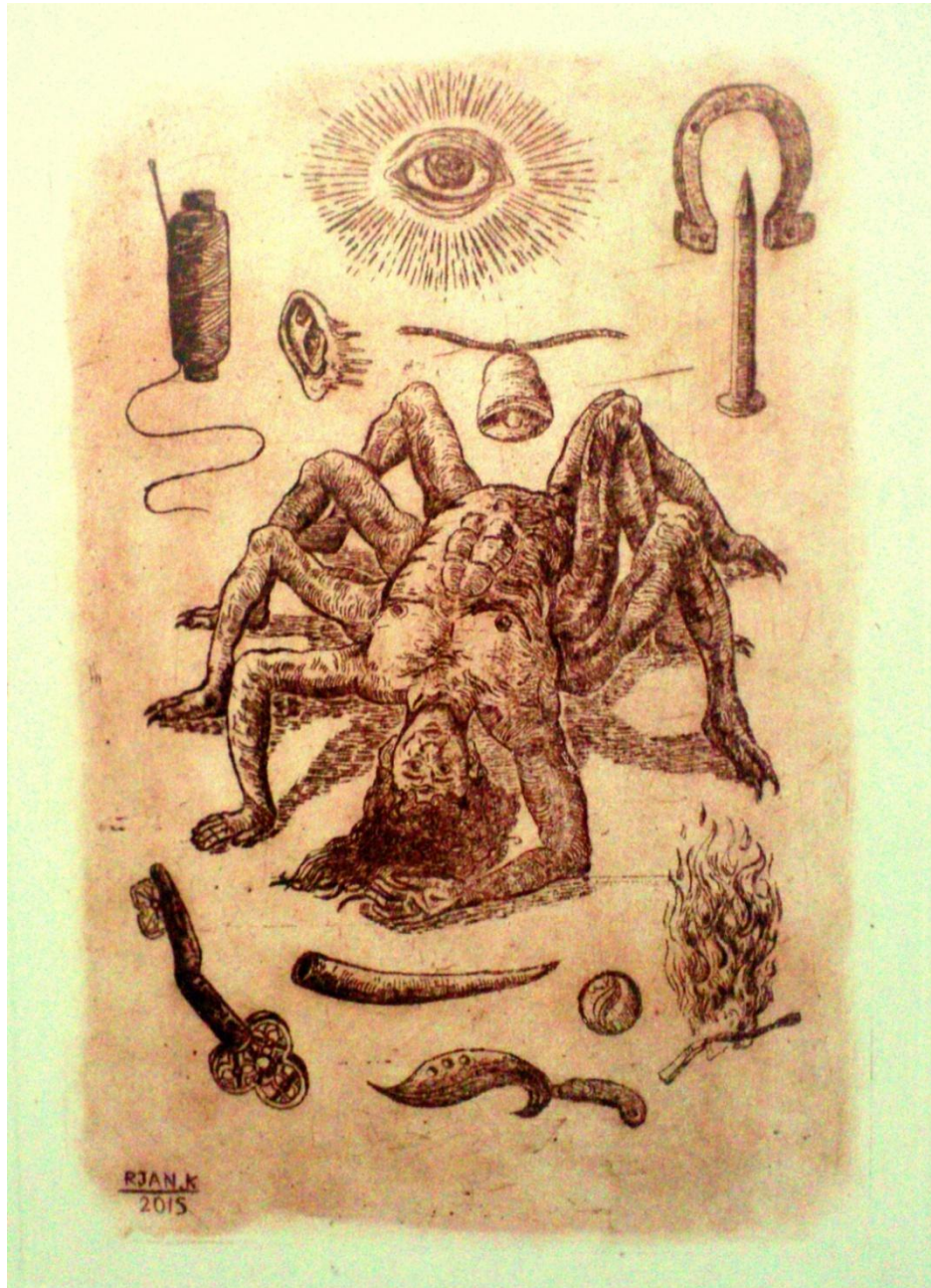
Ukuran: 40 cm x 60cm

Teknik: *etching print* (etsa/cetak rendah)

Bahan dan media: tinta cetak pada kertas

Tahun 2015

14. *Gugon Tuhon, Disclosure Of Spider* (4 panel)



Gambar: 35

Karya berjudul: ***"Disclosure Of Spider"***

Edisi: 7/7

Ukuran: 40 cm x 60cm

Teknik: *etching print* (etsa/cetak rendah)

Bahan dan media: tinta cetak pada kertas

Tahun 2015

Orang Jawa pada dasarnya memiliki citra *progresif*. Mereka dengan gigih mengekspresikan karya lewat budaya. Budaya Jawa adalah salah satu pancaran atau pengejawantahan budi manusia Jawa yang mencakup kemauan, cita-cita, ide, maupun semangat dalam mencapai kesejahteraan, keselamatan hidup lahir dan batin. Orang Jawa pada jaman dulu percaya dan yakin kepada mitos-mitos yang berkembang pada masa itu yang belum tentu benar kejadiannya dan nyata. Salah satunya adalah *gugon tuhon*. Jenis *gugon tuhon* sendiri ada tiga macam, yaitu: 1. Gugon tuhon salugu, 2. Gugon tuhon sinandi, 3. Gugon tuhon wewaler. Masing-masing *gugon tuhon* tersebut memiliki makna dan kegunaan berbeda. Lebih singkatnya, berdasar 3 macam *gugon tuhon* tersebut, penulis memilih *gugon tuhon sinandi* sebagai konsentrasi dalam pembuatan karya etsa.

Gugon tuhon sinandi, berisi tentang nasehat yang tersembunyi dan bertujuan baik. Sebenarnya *gugon tuhon* tersebut memuat ajaran. Namun ajaran itu tidak jelas dan disamarkan. Pada umumnya orang Jawa pada zaman dahulu, apabila sudah dikatakan tidak baik/*ora ilok* biasanya akan berfikir dan kemudian takut melanggar. Sebenarnya larangan itu bertujuan untuk ajaran supaya tidak menjalankan berupa tindakan yang di sebutkan dalam larangan itu, misalnya: “*ora ilok ngidoni sumur, mengko anake mundak lambene guwing*” atau dalam bahasa Indonesia berarti “jangan meludah ke dalam sumur, nanti bibir anak keturunannya bisa sumbing”. Tentu petuah semacam ini akan membuat orang takut untuk melakukannya, orang tua mana yang ingin anaknya berbibir sumbing? Bagaimana mungkin hanya meludah ke sumur saja anak keturunan bisa berbibir sumbing? aneh? Ya, memang. Namun bila kita logika dan diuraikan lebih jauh,

terdapat makna luhur dan baik. Bisa kita logika saja, sumur adalah tempatnya orang beraktivitas dapur pada masa itu, mencuci, mandi, memasak, dan mengambil air minum. Apabila sebuah sumur diludahi, maka dikhawatirkan mata air didalamnya akan tercemar dan kotor. Dan tentu saja itu adalah hal yang tidak pantas dilakukan.

Dalam perjalanan bersama sesama manusia, tidak akan ada manusia yang sama. Bukan hanya wajah, tetapi juga pengetahuan, sikap, dan perilaku. Mulai dari yang paling dianggap bodoh, sampai yang pandai, dari yang paling menyenangkan sampai yang menyebalkan. Dan karena hal-hal ketidaksamaan itu justru melahirkan sebuah elemen unik yang saling melengkapi, dimana kita dapat belajar satu sama lain. Melalui perjalanan hidup pula, banyak pelajaran diperoleh. Berangkat dari latar belakang budaya Jawa, penulis bertemu dan berbincang dengan berbagai narasumber perihal ungkapan beserta hal-hal yang unik yang melatarbelakanginya, sungguh membuat kita berfikir dua kali untuk mencerna. Dan ungkapan itu dalam bahasa Jawa umum sering kita sebut “*sepatan*”.

Ora ilok dalam bahasa Indonesia berarti tidak elok/estetik, *sepatan* sendiri berarti akibat/tulah. Lalu apa hubungannya estetik dengan sepatan? Kenapa jika kita melakukan hal yang tidak elok tersebut akan mendapatkan tulah? Bagaimanapun ungkapan-ungkapan sepatan tersebut tetap bisa dicari logikanya, sehingga sebenarnya itu merupakan semacam nasihat terselubung atau pitutur leluhur yang tidak ada salahnya bila kita lestarikan penerapannya pada kehidupan sehari-hari. Sebenarnya tidak macam-macam, tetapi sekali lagi, karena “*wong Jowo kui panggone semu*” (orang Jawa adalah tempatnya hal filosofis), maka para

sesepuh terdahulu sering menggunakan ungkapan yang aneh dan tidak *relevan* jika difikir hanya sekali. Ungkapan tersebut menjadi senjata andalan yang cukup ampuh untuk menasehati anak-anak yang sering melanggar nilai estetika pada masa itu. Biasanya ketika memberi nasehat kepada anak-anak atau orang yang lebih muda, para tetua sering pula menambahkan embel-embel kata “*ora ilok*”. Dan pitutur tersebut tidak hanya dikatakan secara tersurat, namun jika di telisik lebih mendalam juga terdapat makna tersirat didalamnya. Sebagai contoh ungkapannya: “*jangan...nanti...*” atau “*jangan...karena...*”. Dengan alasan yang mungkin belum dapat diterima dengan akal sehat begitu saja secara jelas.

Seiring dengan perkembangan zaman dan generasi, ungkapan-ungkapan tersebut menjadi tergeser. Dan untuk saat ini mungkin sudah jarang orang tua di daerah perkotaan khususnya, yang menggunakan, karena penerus-penerus mereka (saat ini) lebih suka hal yang logis dan mudah diterima dengan gamblang daripada harus berfikir dua kali untuk mengartikannya.

Pada karya ini, penulis menggunakan teknik cetak dalam atau etsa, karya-karya yang digambarkan bersifat simbolis dan memiliki kesinambungan antara satu figur benda dengan yang lain. Dengan pusat perhatian terdapat pada figur yang di tengah. Karya berukuran 30 cm x 50 cm. Dalam pengemasan, karya diapit dua kaca buram dan di pigura dengan warna natural.

Karya menggunakan teknik *monotype print* atau *monotprint*, dimana karya hanya memiliki satu copy saja. Monotype sendiri merupakan teknik grafis yang tertua diantara teknik yang lainnya. Tinta yang digunakan dapat berbahan minyak, atau air. Teknik grafis ini dibuat dengan cara membuat gambar pada sebuah permukaan yang halus, dan tidak meresap pada permukaan tersebut. Gambar yang telah dibuat pada permukaan halus tadi kemudian ditransferkan ke lembaran kertas dengan cara ditekan. Figur-figur yang tergambar pada karya tersebut merupakan ilustrasi dari tema yang diangkat. Efek gelap dan terang menggunakan arsir garis yang dikombinasikan dengan sentuhan *blocking* agar terkesan padat. Karya berukuran 100 cm x 3 cm, dan pada pengemasan karya menggunakan dua buah kaca yang diapit, dan kemudian di pigura dengan warna natural.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tema dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah mata. Indera ini memberikan inspirasi dalam menciptakan karya grafis yang didasarkan atas kebutuhan karya seni rupa selain pada teknik dan gagasan visual. Mata merupakan salah satu dari panca indera yang paling berpengaruh di dalam kehidupan serta seringkali menjadi penggambaran sesuatu yang bermakna di ragam budaya, keyakinan, dan pengetahuan, yang kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni grafis.
2. Proses visualisasi diawali dengan membaca, mengamati, dan observasi melalui berbagai media, memahami teknik serta makna dari mata. Selanjutnya dari proses pemahaman tersebut, divisualisasikan melalui karya seni grafis dua dimensi dengan teknik *hardboard cut* (*relief print*/cetak tinggi), *etch and dry point* (cetak dalam), *monotype print* (cetak datar), dan teknik *silkscreen/serigrafi* (cetak saring) yang dicetak pada media kertas, kanvas, dan kaca. Warna yang digunakan adalah *monokrom* atau satu warna, adapun beberapa warna yang lain adalah hasil pengolahan dari warna primer, yaitu warna merah, kuning, biru, dan warna hitam yang digunakan sebagai eksekusi akhir dalam proses pencetakan.

3. Bentuk karya yang dihasilkan sebanyak 20 karya grafis dengan berbagai ukuran dan pembuatan, antara lain :

-2014: Pohon Kurma Yang Menangis, Untaian Salam Batu, Peringatan Semut, Kesaksian Kambing Panggang, Pengaduan Seekor Onta, Goa Tsur, Batu Yang Berbicara, *Lady Justice And Witnesses Of Life, The Sacrifice*,

- 2015: *The Parts Of Destiny* (4 panel), *The Orbits* (4 panel), *Disclosure Of Spider*, *Condromowo*, Sumur, dan *Sativa*, kesemuanya dengan ukuran bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ali, Lukman dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dwi, Handoyo Joko. 2008. *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta: KTSP.

Djoko, Pradopo. R. 2000. *Pengkajia Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

_____. 2007. *Prinsip-Prinsip Kritik Sastra*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.

Iwan, Saidi. A. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isac Book

McCloud, Scott. 2008. *Understanding Komik (Memahami Komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Sahman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.

Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.

Strinati, Dominic. 2010. *Popular Culture*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Susanto, Mikke. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.

_____. 2002. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.

_____. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.

Thorne, Tony. 2008. *Kultus Underground*. Yogyakarta: The Continuum.

Tim Redaksi. 1997. *Ensiklopedia Indonesia cetakan III*. Jakarta: Delta Pamungkas.

Tim Riset Data. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya

KATALOG

Pameran Seni Grafis, *Hang Out#2*, 2009. Kedai Belakang, Yogyakarta: Koloni Cetak

Pameran Seni Grafis 5 Kota, *Hi Grapher*, 2010. Jogja National Museum, Yogyakarta: Lorongloker

Pameran Tunggal Seni Grafis *Monoprint* Ariswan Adhitama, *In Repair*, 2010. Bentara Budaya, Yogyakarta: Bentara Budaya

SITUS INTERNET

- <http://spcgallery.wordpress.com/2008/05/24/eko-nugroho-the-seniman-muda-berbakat/>
- <http://www.andis-gallery.com/exhibition/prev/id/27/act/detail>
- <http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html>
- <http://www.artchive.com/artchive/W/warhol.html>

LAMPIRAN

1. Gambar Karya Acuan



Gambar: 39

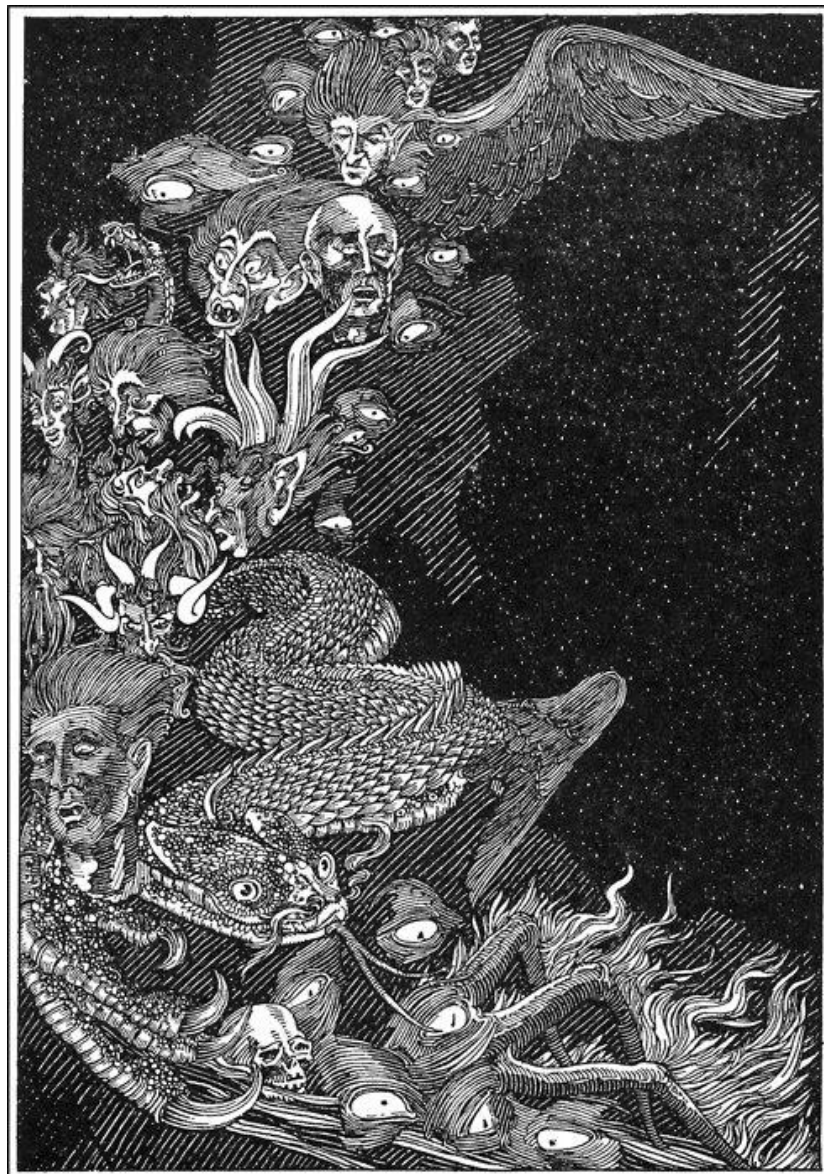
Adam McLean

"Discloser Of Reign"

ink on paper

1894

(www.masterpieceartwork.com)



Gambar: 40

G. Dore

“Unrated”

etching print on paper

1947

(www.masterpieceartwork.com)



Gambar: 41

G. Dore

"Paradise Lost"

etching print on paper

1934

(www.masterpieceartwork.com)



Gambar: 42

Joos De Dam Houder

“Scripture For Eyes”

etching print on paper

1774

(www.masterpieceartwork.tumblr.com)



Gambar: 43

Jacques Richard Sassandra

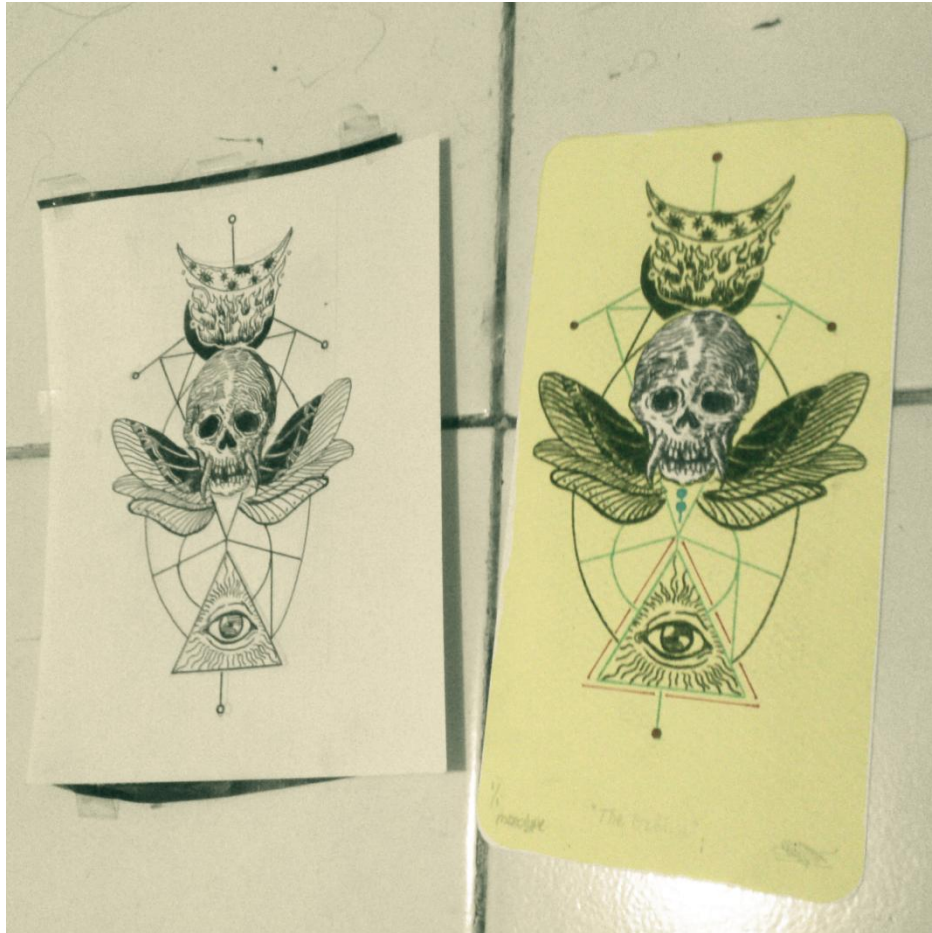
“Christ Walking on the Water”

woodcut print on paper

1999

(www.masterpieceartwork.tumblr.com)

2. FOTO PROSES PENCIPTAAN



Gambar: 44

Proses *monotype print* 1

(dokumentasi: Ryan Kristianto)

2015



Gambar: 45
Proses monotype print 2
 (dokumentasi: Ryan Kristianto)
 2015



Gambar: 46
Proses monotype print 3
(dokumentasi: Ryan Kristianto)
2015