

**MONSTER SEBAGAI INSPIRASI DALAM 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:

GILANG FRADIKA AZHAR

NIM : 06206241038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVESITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

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



Yogyakarta, 21 Juni 2012

Pembimbing



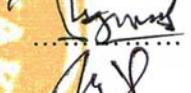
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.

NIP. 19571005 1987031 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Monster Sebagai Inspirasi dalam Penciptaan Karya Seni Grafis ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada hari selasa tanggal 3 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro W. Dewo Jati, M.Sn.	Ketua Pengaji		20 Juli 2012
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn.	Sekertaris Pengaji		23 Juwi 2012
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Pengaji I		18 Juli 2012
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Pengaji II		20 Juli 2012

Yogyakarta, 3 Juli 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gilang Fradika Azhar
NIM : 06206241038
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, 19 Juni 2012

Penulis,



Gilang Fradika Azhar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua, Bapak Nurharyanto dan Ibu Budi Wahyuningsih untuk semua
yang telah diberikan...

MOTTO

“Teruslah Hidup Dengan Berproses”

(Gilang Fradika.A)

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.Mardiyatmo, 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, 19 Juni 2012

Penulis,



Gilang Fradika Azhar

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	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan	4
E. Manfaat	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
A. Tinjauan Seni Grafis	5
B. Surealisme Dalam Seni Rupa	9
C. Simbolisme Monster Pada Tema Karya	11
D. Karakteristik Karya	14
E. Pengertian Bentuk	15
F. Penggubahan Bentuk Dalam Seni Rupa	16
G. Elemen-elemen Pembentuk Dalam Seni Rupa	17
1. Garis	17
2. Warna	18
3. Bidang	20
4. Tekstur	20
5. Value	21

H. Penyusunan Elemen Seni Rupa.....	22
1. Kesatuan (<i>Unity</i>)	22
2. Irama (<i>Rhythm</i>).....	22
3. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	23
4. Harmoni	24
5. Variasi	24
6. Aksentuasi (<i>Emphasis</i>).....	24
I. Ekspresi Dalam Seni Rupa	25
J. Medium dan Teknik dalam Karya	26
1. Medium	26
2. Teknik	26
K. Sumber Inspirasi Karya.....	26
1. Tom Huck	27
2. Jose Guadalupe Posada	28
3. Sri Maryanto	30
BAB III PROSES VISUALISASI	31
A. Konsep Pengolahan Bentuk	31
B. Bahan, Alat, dan Teknik.....	32
1. Alat dan Bahan.....	32
2. Teknik	34
C. Tahap Visualisasi.....	35
D. Bentuk dan Diskripsi Karya	38
BAB IV PENUTUP	58
Kesimpulan	58
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 1	: Karya: Salvador Dali: “ <i>Persistence of Memory</i> ”	10
Gambar 2	: Karya: Tom Huck: “ <i>Up Dung Creek</i> ”.....	27
Gambar 3	: Karya: Jose Guadalupe Posada: “ <i>Calavera Revolucion</i> ”	28
Gambar 4	: Karya: Sri Maryanto: “ <i>Looking For Tan Malaka</i> “	30
Gambar 5	: Karya: Alat dan bahan.....	32
Gambar 6	: Contoh Observasi Bentuk	35
Gambar 7	: Sketsa hasil observasi.....	35
Gambar 8	: Sketsa pada <i>hardboard</i>	36
Gambar 9	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>Keeping</i> ”	38
Gambar 10	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>Pesan</i> ”	40
Gambar 11	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #1</i> ”	42
Gambar 12	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Whee’s #2</i> ”	44
Gambar 13	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #3</i> ”	45
Gambar 14	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #4</i> ”	47
Gambar 15	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #5</i> ”	48
Gambar 16	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #6</i> ”	49
Gambar 17	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #7</i> ”	51
Gambar 18	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #8</i> ”.....	52
Gambar 19	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>The Series Off Wheel’s #9</i> ”	54
Gambar 20	: Karya: Gilang Fradika: “ <i>Octopus A ’ttack</i> ”	56

MONSTER SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Oleh : Gilang Fradika Azhar
NIM : 06206241038

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan laporan dengan judul monster sebagai inspirasi dalam penciptaan karya seni grafis, adalah untuk mendeskripsikan tema, proses visualisasi dan bentuk monster yang diciptakan dalam karya seni grafis, dengan menerapkan teori dan praktik seni yang selama ini dipelajari di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.

Penciptaan karya grafis ini berdasarkan pendekatan ilustratif yang diartikan bersifat ilustrasi atau menerangkan, melalui penyusunan unsur-unsur seni rupa dengan menggunakan prinsip-prinsip dasar seni rupa. Metode penciptaan dengan pengolahan bentuk dari objek makhluk-makhluk normal serta benda-benda yang terdapat pada kehidupan sehari-hari menjadi figur monster hasil imajinasi sesuai dengan tema yang dipilih dengan cara transformasi bentuk dan distorsi bentuk.

Dari pembahasan dan proses penciptaan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pemilihan monster sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis karena monster identik dengan makhluk-makhluk berbentuk aneh (*absurd*), yang dapat dikombinasikan dengan cerita antara kenyataan dan impian, humor dan horror. Memberi keleluasaan dalam mengembangkan imajinasi, dapat berimajinasi lebih bebas untuk menciptakan figur-firug imajinatif. 2) Proses visualisasi bentuk monster dengan cara mendistorsi dan mentransformasi objek sehingga menampilkan karakter monster yang diinginkan dan menghasilkan bentuk karya yang *surealistis*. Bahan yang digunakan pensil, spidol, penggaris, pisau cukil, *hardboard*, kaca, tinta cetak, palet, roll, botol, kertas, kain kanvas, kain blacu. Teknik yang digunakan yaitu teknik *hardbordcut* yang tergolong dalam *relief print* atau cetak tinggi dan termasuk dalam teknik cetak dalam seni grafis. 3) Bentuk *surealistik* yang dihasilkan sebanyak 16 karya dengan berbagai tahun pembuatan antara lain : tahun 2011 dengan judul, *Keeping*, kemudian tahun 2012 dengan judul, *Octopus A'ttack*, *Pesan*, *The Series Off Wheel's#1*, *The Series Off Wheel's#2*, *The Series Off Wheel's#3*, *The Series Off Wheel's#4*, *The Series Off Wheel's#5*, *The Series Off Wheel's# 6*, *The Series Off Wheel's#7*, *The Series Off Wheel's#8*, *The Series Off Wheel's#9*, *Pinter Aja dinggo ngapus*, *Kamu Bodoh Maka Termakanlah*, *Karma* dan *Berburu Monster Laut*, masing-masing karya bervariasi ukuranya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seni rupa adalah suatu wujud hasil karya manusia yang diterima dengan indra penglihatan, dan secara garis besar dibagi menjadi seni murni dengan seni terap. Seni murni merupakan istilah untuk menandai bahwa karya yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk memenuhi tujuan praktis atau fungsional, tetapi murni sebagai media ekspresi, seperti seni lukis, seni grafis, seni patung dengan berbagai teknik beserta aliran-alirannya, seperti realisme, naturalisme, abstrak, surealisme, dan lain-lain. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai media ekspresi, seni murni juga mewadahi seni lingkungan (*enviromental art*), seni instalasi, seni pertunjukan media rupa (*performing art*), seni peristiwa (*hapening art*), dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008 : 51).

Grafis berasal dari *graphein* “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Mike Susanto, 2011 : 162). Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 37) seni grafis pada dasarnya menitikberatkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipat gandakan sesuatu baik gambar ataupun tulisan dengan cara tertentu pula. Kita banyak mengenal prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak-mencetak seperti: cetak tinggi, cetak datar, cetak saring, dan banyak lagi yang lainnya.

Di Indonesia, seni grafis dikenal sejak masa perjuangan fisik. Media cukil kayu menjadi pilihan pertama memproduksi poster-poster perjuangan dan selebaran propaganda lain. Mungkin masa itulah yang mengawali sedikit rentetan sejarah seni grafis yang telah mengalami proses yang panjang hingga sampai masa sekarang ini (*Lampung Post*, minggu 7 Desember 2008).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia monster adalah binatang, orang, tumbuhan yang bentuknya menyimpang dari yang biasa atau bentuk normal (1991 : 326). Menurut sumber (www.strangemonsterscience.net) berpendapat bahwa **monster** adalah sebutan untuk sebuah makhluk dalam cerita mitologi, legenda, atau fiksi horor, yang tidak dapat dimasukkan ke dalam golongan manusia, hewan, ataupun tumbuhan. Dalam kebanyakan cerita, monster digambarkan sebagai makhluk yang jahat. Monster sering juga digambarkan memiliki ukuran tubuh dan kekuatan yang lebih besar dari manusia. Kata monster berasal dari bahasa Latin kuno *monstros*, *monstrum*, yang berakar dari kata *moneo*, "mengingatkan", juga dapat berarti "keajaiban", keanehan-keanehan ini bisa berbentuk ketidak seimbangan pemikiran.

Pemilihan monster sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis karena monster identik dengan makhluk-makhluk berbentuk aneh (*absurd*), yang dapat dikombinasikan dengan cerita antara kenyataan dan impian, humor dan *horror*. Memberi keleluasaan dalam mengembangkan imajinasi, dapat berfantasi lebih bebas untuk menciptakan figur-figur imajinatif.

Dengan demikian penulis menyadari bahwa ternyata monster yang berbentuk aneh dan tidak normal dapat dijadikan *subject matter* yang mewakili

ide atau gagasan penulis untuk menciptakan karya seni grafis. Penulis merasa tertantang untuk menciptakan figur-firug dengan bentuk yang aneh atau tidak normal. Mendorong penulis untuk bereksplorasi dan berkreasi dengan bentuk monster ke dalam karya seni grafis.

Kemudian dicoba memvisualkan ide dan imajinasi ke dalam seni grafis dengan menggunakan teknik yang dapat mendukung atau menghasilkan perwujudan karya yang maksimal dan telah melalui proses pengolahan sesuai dengan cita rasa, mengubah bentuk agar lebih bebas mengekspresikan perasaan dalam karya, serta dapat menambahkan bentuk-bentuk sesuai fantasi pengalaman estetis dan kemampuan artistik yang tentunya diselaraskan dengan tema karya.

B. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas maka masalah dibatasi pada pengolahan dan penciptaan bentuk monster sebagai karya dengan teknik cetak dalam seni grafis.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan tema monster dalam proses penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana proses visualisasi bentuk monster dengan menggunakan teknik cetak dalam seni grafis ?
3. Bagaimanakah bentuk karya seni grafis yang diciptakan?

D. TUJUAN

Tujuan dari penulisan laporan karya akhir ini antara lain:

1. Mendeskripsikan tema monster dalam proses penciptaan karya seni grafis.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi bentuk monster dengan menggunakan teknik cetak dalam seni grafis.
3. Mendeskripsikan bentuk karya seni grafis yang telah diciptakan.

E. MANFAAT

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari laporan karya seni tugas akhir :

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam menerapkan pengetahuan baik teoretis maupun praktis.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni grafis.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Seni Grafis

Grafis berasal dari bahasa Yunani *graphein* “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan penggubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Mike Susanto, 2011 : 162).

Seni Grafis (istilah bahasa Inggrisnya adalah “*printmaking*”, sedangkan dalam bahasa Prancis yaitu “*gravure*”) adalah ungkapan seni melalui proses cetak sehingga memungkinkan pelipat gandaan sebuah karya (majalah Horison, nomor 2// Februari 1972).

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 cetakan sesuai yang diinginkan. Sebelum penemuan teknik cetak, semua buku harus ditulis tangan, karenanya buku merupakan barang yang sangat berharga dan hanya orang kaya yang dapat memiliki. Aktivitas cetak-mencetak di Asia ada sejak 1.000 tahun yang lalu, terutama di China dan Korea. Teks dan gambar diukirkan pada papan kayu, 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 berpindah

ke permukaan kertas. Hal ini adalah awal dari seni cetak yang berkembang sampai sekarang (Ensiklopedia Indonesia, 2000 : 293).

Mochtar Apin dalam majalah Horison nomor 2 tahun 1979, menyebutkan teknik cetak dalam karya seni grafis secara garis besarnya di kategorikan sebagai berikut :

1. Cetak tinggi (*relief print*), adalah teknik cetak dimana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dan selanjutnya ditekankan pada media yang akan dicetak, yang termasuk teknik ini adalah cukil kayu dan cukil lino.
2. Cetak dalam (*Intaglio*) adalah teknik cetak dimana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih rendah, tinta yang dirolkan pada permukaan klise (biasanya plat tembaga atau *zink*) akan masuk kedalam permukaan yang rendah tersebut. Proses pencetakan klise pada media yang akan dicetak memerlukan tekanan yang cukup kuat, sehingga memerlukan mesin press agar media tersebut bisa terkena bagian yang lebih rendah itu. Yang termasuk dalam teknik ini adalah *etsa*, *aquatint*, *drypoint*, *mezzotint*.
3. Teknik *stencil* atau sablon adalah proses cetak dimana tidak diperlukan tekanan yang kuat, klise terbuat dari sutra atau bahan lain yang memadai. Proses ini paling efektif dilihat dari jumlah karya yang bisa dicetak dari satu klise, hasil proses ini disebut *serigraphy* atau *screen print*.
4. Cetak datar (planografi) ialah teknik cetak dimana tidak ada perbedaan permukaan antara bidang yang akan tercetak dan yang tidak. Karena

proses kimia maka tinta yang dirolkan pada klise (batu litho) hanya akan mengenai bidang yang akan tercetak. Sama halnya dengan proses intaglio pencetakannya juga menggunakan mesin press, yang termasuk dalam teknik ini adalah *lithography*.

Kemudian teknik grafis diatas berkembang menjadi beberapa teknik lagi, diantaranya adalah :

1. 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* (Mikke Susanto, 2011 : 439).
2. *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 (Mikke Susanto, 2011 : 120).
3. *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 (Mikke Susanto, 2011 : 110).

4. *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* (Mikke Susanto, 2011 : 240).

Pada seni grafis terdapat sebuah aturan dalam penciptaan setiap karyanya, aturan tersebut dikenal dengan disiplin seni grafis. Selain pada teknik cetak , disiplin seni grafis memiliki aturan yaitu edisi cetak, menurut Mikke Susanto dalam bukunya “ Diksi Seni Rupa ” (2011 : 114) menyebutkan 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 : 2/6 berarti karya tersebut adalah cetakan kedua dari 6 edisi cetak.

B. Surrealisme Dalam Seni Rupa

Dalam buku “Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009” (2009 : 25) disebutkan bahwa *surrealisme* pada awalnya adalah gerakan dalam sastra, istilah ini dikemukakan Apollinaire untuk dramanya pada 1917. Dua tahun kemudian Andre Breton mengambilnya untuk menyebut eksperimennya dalam metode penulisan yang spontan. Gerakan ini dipengaruhi oleh teori psikologi dan psikoanalisis Sigmund Freud. Breton mengatakan bahwa *surrealisme* adalah otomatisme psikis yang murni dan *Surrealisme* berdasarkan pada keyakinan tentang realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserbabisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita.

Oleh karena itu banyak yang menganggap bahwa kepentingan karya seni rupa *surrealisme* usahanya bukan pada bidang seni rupa, melainkan pada nilai psikologinya, namun ternyata justru sebaliknya mereka tidak pernah kering dari problem bentuk (Soedarso Sp, 1990 : 102).

Surrealisme memiliki dua tendensi, yaitu *surrealisme* ekspresif dimana seniman melewati semacam kondisi tidak sadar, kemudian melahirkan simbol-simbol dan bentuk-bentuk dari perbendaharaannya yang terdahulu, yang tergolong dalam tendensi ini adalah Andre Masson, Joan Miro dan Marc Chagall, *surrealisme* murni dimana seniman menggunakan teknik-teknik akademik untuk menciptakan ilusi yang tampak *absurd*, tokohnya adalah Salvador Dali, Rene Magritte, Roberto Matta (Mike Susanto, 2011 : 386).



Gambar 1

Karya : **Salvador Dali**, Judul : **Persistence of Memory**

Oil on canvas, 1930

www.dali.com//gallery.html

Kisah dibalik penciptaan lukisan dengan judul *Persistence of Memory* karya dari Salvador Dali di atas dimulai dengan lanskap sepi yang dianggap mewakili pantai Catalan yang ada di Spanyol, proses pemilihan objek pada karya tersebut adalah Dali mencoba mencatat mimpi dari tidurnya, ia melihat jam dan merasa waktu bergerak perlahan-lahan, ia kemudian melihat keju yang tersisa di atas meja dalam keadaan meleleh. Dari inspirasi tersebut Dali mengambil pengamatannya tentang jam dan keju sampai pada kesimpulan bahwa waktu melakukan hal yang sama dengan keju, dalam arti tertentu, waktu yang sedang meleleh (www.dali.com//gallery.html).

Sedangkan bentuk dalam karya penulis berupa figur-figur monster hasil imajinasi dengan cara mendistorsi dan mentransformasi objek, sehingga menampilkan karakter monster yang diinginkan dan menghasilkan bentuk karya yang *surrealistik*.

C. Simbolisme Monster Pada Tema Karya

Simbolisme merupakan gaya seni yang memilih analogi visual untuk ide-ide yang abstrak (misalnya merpati untuk perdamaian) dan merupakan sesuatu yang tidak asing dalam seni syair atau seni rupa. Simbolisme juga merupakan gerakan sastra dan lukis yang terjadi di Prancis pada akhir abad ke-19. Penganutnya biasa memakai kata yang simbolik dengan arti sebenarnya. Gerakan ini mengangkat sensibilitas yang berlebihan dan mistisisme yang menakutkan, lalu mencoba mengekspresikan keadaan jiwa dan kondisi psikologi dengan memakai warna, garis dan bentuk. Objek-objek mereka sering kali bertema mitologi, mistik atau hal yang bersifat fantastik (Mike Susanto, 2011 : 364).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia monster adalah binatang, orang, tumbuhan yang bentuknya menyimpang dari yang biasa atau bentuk normal (1991 : 326).

Menurut sumber (www.strangemonsterscience.net) berpendapat bahwa **monster** adalah sebutan untuk sebuah makhluk dalam cerita mitologi, legenda, atau fiksi horor, yang tidak dapat dimasukkan kedalam golongan manusia, hewan, ataupun tumbuhan. Dalam kebanyakan cerita, monster digambarkan sebagai makhluk yang jahat. Monster sering juga digambarkan memiliki ukuran tubuh dan kekuatan yang lebih besar dari manusia. Kata monster berasal dari bahasa Latin kuno *monstros*, *monstrum*, yang berakar dari kata *moneo*, "mengingatkan", juga dapat berarti "keajaiban", keanehan-keanehan ini bisa berbentuk ketidak seimbangan pemikiran.

Pada zaman dahulu, monster pernah menjadi sebuah konsep sosial yang penting. Monster dipercaya tinggal di pulau-pulau yang liar dan belum terjamah. Monster juga identik dengan makhluk-makhluk berbentuk aneh dan baru dikenal pada zaman dahulu.

Hubungan antara monster dengan keterbatasan pengetahuan manusia menjadi sebuah konsep penting pada zaman Renaissance dan abad pencerahan, sebagaimana masyarakat Eropa mulai menggunakan ilmu pengetahuan dan disiplin akademis yang lain untuk mencoba mengerti hal tersebut. Monster dilihat sebagai misteri dalam ilmu pengetahuan, sesuatu yang perlu dimengerti dan dipecahkan.

Banyak agama yang berasal dari dunia timur seperti misalnya agama hindu, dan juga agama-agama kuno seperti mitologi Yunani atau mitologi Nordik, Menggambarkan monster sebagai musuh dari para dewa. Ragnarok dalam mitologi Norse, diceritakan pernah bertempur melawan dewa-dewa Asgard bersama dengan monster-monster lainnya.

Pada zaman dahulu, masyarakat menganggap kelahiran "orang-orang aneh" sebagai bentuk kemarahan para dewa. Keanehan-keanehan ini bisa berbentuk ketidakseimbangan pemikiran (hiperaktif, autisme) atau juga keanehan pada bentuk tubuh (gigantisme, penyakit kaki gajah, gondok) yang ketika itu belum diketahui penyebabnya. Karena keanehan ini, mereka menyebut "orang-orang aneh" ini sebagai *monstra*, keajaiban.

Dalam buku narasi simbolik seni rupa kontemporer Indonesia, Acep Iwan Saidi (2008 : 264-265) menegaskan bahwa, politik dan kekuasaan

adalah arena perdagangan kepentingan yang bisa memperjualbelikan apapun demi kepentingan itu sendiri, agama, rakyat, kitab suci, demokrasi, dan lain-lain bisa diperjualbelikan. Dalam ranah itu, manusia menjadi predator bagi manusia yang lainnya. Politik menjadi rimba belantara yang memberlakukan hukum siapa yang kuat maka dia adalah yang menang, perilaku politik dan kekuasaan senantiasa mengorbankan pihak-pihak lain yang menjadi objeknya, yakni rakyat kebanyakan. Dalam sejarah perpolitikan di Indonesia, situasi semacam itu menjadi pemandangan keseharian yang lumrah. Para politikus di pusat kekuasaan disibukkan oleh perburuan atas kursi kekuasaan. Hal ini terus berlangsung pada setiap orde, baik orde lama, orde baru, hingga saat ini, dalam setiap orde itu, rakyat kebanyakan selalu menjadi korban.

Dari uraian di atas, penulis menciptakan karya seni grafis dengan pemilihan tema tentang dunia politik dan kekuasaan yang merupakan sebuah permaianan yang di dalamnya segala cara bisa ditempuh dan sah demi politik kekuasaan, dari pemilihan tema tersebut kemudian penulis merepresentasikannya dalam karya seni grafis dengan bentuk monster yang aneh dan tidak normal sesuai imajinasi penulis.

D. Karakteristik Karya

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. Ilustratif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan bersifat ilustrasi atau menerangkan.

Menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2011 : 190) ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya betujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni lukis, seni grafis, desain, atau lainnya.

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.

Hal itulah yang merangsang untuk menciptakan dan mengekspresikan imajinasi penulis dalam karya seni grafis karena memang landasan karya ilustratif cukup membangun pola pengkaryaan penulis sendiri yaitu bagaimana mengilustrasikan bentuk dan tema yang berhubungan dengan monster.

E. Pengertian Bentuk

Dalam penciptaan karya seni rupa pengertian bentuk menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 30) adalah totalitas dari pada karya seni. Bentuk itu merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Ada dua macam bentuk : pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan.

Jadi bentuk dalam penciptaan karya seni rupa adalah suatu rupa atau wujud yang mempunyai dimensi arah lebar dan kedalaman atau volume, hal tersebut dapat diciptakan melalui penyusunan komposisi dari unsur-unsur pendukung karya.

F. Penggubahan Bentuk Dalam Seni Rupa

Sebuah karya seni rupa harus memiliki wujud agar dapat dinikmati secara indrawi. Dalam seni rupa bentuk merupakan hasil kreatifitas perupa dalam mengolah objek nyata maupun imajiner menjadi karya seni rupa. Menurut Dharsono (2007 : 42) bentuk dalam seni rupa adalah perwujudan ekspresi atau daya ungkap perupa, yang dalam penciptaannya telah mengalami perubahan wujud sesuai dengan selera atau latar belakang perupa. Perubahan wujud tersebut dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

Distorsi merupakan perubahan bentuk, penyimpangan, keadaan dibengkokkan, dari bentuk sesungguhnya dan merupakan salah satu cara mencoba menggali kemungkinan-kemungkinan lain dari objek (Mikke Susanto, 2002 : 33). Distorsi menurut Dharsono (2007 : 38) adalah pengolahan bentuk dengan cara melebihkan wujud tertentu pada objek, untuk memberi penekanan pada karakter.

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda (Dharsono, 2004 : 43).

G. Elemen-elemen Pembentuk dalam Seni Rupa

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

1. Garis

Garis didefinisikan sebagai titik-titik yang bergerak, garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah, dan kualitasnya. tipe garis atau atribut garis merujuk pada gerakan garis dari awal hingga akhir, tipe garis ini dapat berupa garis lurus, lengkung, atau siku-siku. Arah garis dibedakan menjadi tiga, yaitu garis horizontal, garis vertikal, dan garis diagonal. Garis horizontal bergerak melintasi halaman dari kiri ke kanan, atau dari kanan ke kiri, garis vertikal bergerak dari atas kebawah atau dari bawah ke atas, garis diagonal adalah garis yang bergerak sudut menyudut, dari sudut kiri atas menuju sudut kanan bawah atau dari kanan bawah menuju sudut kiri atas (M.Suyanto, 2004 : 37).

Sedangkan menurut Dharsono (2007: 36) :

Dalam dunia seni rupa sering kali kehadiran garis bukan hanya sebagai garis, tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan, Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman.

Jadi garis dalam seni rupa adalah goresan yang diciptakan oleh perupa yang mempunyai dimensi panjang, pendek, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain dan merupakan wujud ekspresi atau ungkapan perupa dalam menciptakan karya seni rupa. Dalam menciptakan karya seni

grafis, penulis menggunakan pengulangan garis-garis yang teratur bertujuan memberikan kesan objek yang memiliki volume. Kemudian garis berombak atau meliuk-liuk bertujuan untuk mengesankan irama gerak yang lentur pada objek yang dibuat.

2. Warna

Warna merupakan elemen yang penting dalam pembuatan karya seni rupa, warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna berwarna putih (Eko Nugroho, 2008 : 2). Warna menurut Mikke Susanto (2011 : 433) :

Adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya atau corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain. Peran warna dalam seni rupa, sangat dominan yaitu dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, maupun sebagai ekspresi atau makna simbolik.

Sedangkan menurut Bahari (2008:100), warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai wujud ekspresi atau daya ungkap rasa secara psikologis.

Dalam buku pengenalan teori warna karangan Eko Nugroho (2008 : 36), yang membahas tentang psikologi warna, menyebutkan bahwa warna mempunyai suatu makna, makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari suatu budaya dengan budaya yang lain, dibawah ini adalah makna suatu warna yang terdapat pada suatu budaya di dunia :

- a. Merah : memiliki makna positif sebagai kekuatan, energi, persahabatan, kepemimpinan, kecepatan. Sedangkan makna

negatif sebagai nafsu, agresi, kesombongan, radikalisme, peperangan.

- b. Kuning : memiliki makna positif sebagai kekayaan, sinar, kehidupan, keberuntungan, optimisme, kecerdasan, kemakmuran, sedangkan makna negatif sebagai iri hati, tidak jujur, kelemahan, penakut.
- c. Biru : memiliki makna positif sebagai kepercayaan, damai, kesejukan, keamanan, kelembutan, kehebatan, loyalitas, kebijaksanaan, keluhuran. Sedangkan makna negatif dari warna biru adalah kesedihan, depresi, dingin.
- d. Putih : memiliki makna positif sebagai kedamaian, kesucian, bersih, kemurnian, kebaikan, kepolosan, pengharapan, kesederhanaan, kerendahan hati. Sedangkan makna negatif dari warna putih adalah kehampaan, kematian, penakut, menyerah.
- e. Hitam : memiliki makna positif sebagai Kokoh, anggun, kuat, mewah, keseriusan. Sedangkan makna negatif dari warna hitam adalah penyesalan, kelam, kematian, setan, kesedihan, penyesalan, perkabungan.

Jadi warna dalam seni rupa adalah unsur visual yang merupakan wujud ekspresi atau daya ungkap perupa secara psikologis yang berupa corak rupa, seperti merah, biru, hijau dan lain-lain, dan dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, serta dapat berperan sebagai penghias, seperti yang terlihat pada setiap karya seni rupa.

3. Bidang

Sebuah karya seni rupa hampir selalu terdapat bidang didalamnya, bidang menurut Dharsono (2004 : 41) :

Bidang atau *Shape* adalah suatu bidang kecil yang tercipta karena dibatasi oleh kontur, warna yang berbeda, gelap terang, atau karena adanya tekstur. *Shape* dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu: *shape* yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan *shape* yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau *non figure*.

Sedangkan menurut Sadjiman (2009 : 8) menyatakan :

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri/tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas permukaan, dalam seni rupa tekstur dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual. Tekstur *tactile* adalah nyata, kita dapat merasakan permukaannya dengan jari. Sedangkan tekstur visual adalah ilusi, tekstur tersebut memberikan impresi yang sederhana dari tekstur yang nyata. Tekstur *tactile* dapat diciptakan dengan berbagai cara, contohnya dapat dilakukan dengan *embossing* (sebuah permukaan yang muncul). Sedangkan tekstur visual dapat diciptakan menggunakan garis, kontras nilai dan warna (M.Suyanto, 2004 : 50).

Sedangkan menurut Fajar Sidik (1979 : 47) tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu. 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). Sedang tekstur semu terjadi karena pengolahan gelap terang maupun kontras warna sehingga permukaan tampak kasar atau tampak halus.

5. Value

Dalam membuat karya rupa yang baik perlu memperhatikan atau mengolah kesan gelap terang atau *value* dengan tepat, *value* menurut Dharsono (2004 : 51) :

Value adalah warna-warna yang memberi kesan gelap terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam dan putih. Apabila suatu warna ditambah dengan warna putih akan tinggi valuenya dan apabila ditambah hitam akan lemah valuenya. Warna kuning mempunyai value yang tinggi, warna biru mempunyai value yang rendah.

Hal tersebut dipertegas oleh Heri Purnomo (2004: 31), bahwa *value* merupakan suatu tahapan tentang gelap terangnya warna. Ada tingkatan dari terang ke gelap, mulai dari warna putih hingga ke warna hitam.

Jadi *value* dalam seni rupa merupakan suatu penyusunan komposisi warna dengan menggunakan tingkatan warna, dari warna gelap ke warna terang atau dari warna terang ke warna gelap.

H. Penyusunan Elemen Seni Rupa

Menurut Dharsono (2004 : 54), dalam penyusunan elemen-elemen rupa menjadi bentuk karya seni dibutuhkan pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa prinsip-prinsip dasar seni rupa yang digunakan untuk menyusun komposisi, yaitu:

1. Kesatuan (*Unity*)

Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat subazas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren (kedekatan) dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna, dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian (Mike Susanto, 2011 : 416).

Jadi kesatuan atau *unity* dalam seni rupa merupakan prinsip hubungan diciptakan melalui dominasi, kohesi (kedekatan), konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Jika salah satu atau beberapa elemen rupa mempunyai hubungan, warna, bidang, arah goresan, dan lain-lain, maka kesatuan tersebut akan tercapai.

2. Irama (*Rhythm*)

Menurut E.B. Feldman yang dikutip Mike Susanto (2011 : 334) “*rhythm*” adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. *Rhythm* terdiri dari macam-macam jenis seperti *repetitive, alternative, progresif* dan *flowing*”.

Irama menurut Dharsono (2004 : 57) merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni.

Jadi irama atau *rhythm* dalam seni rupa adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam berkarya.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2011 : 46).

Sedangkan menurut Dharsono (2004 : 60), keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas dalam karya.

Menurut Dharsono (2004: 60-61) :

Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan asimetris), Keseimbangan formal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informal yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidak samaan atau kontras dan selalu asimetris.

Jadi keseimbangan atau *balance* dalam seni rupa adalah suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Keseimbangan dapat disusun dengan cara simetris atau menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner dan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

4. Harmoni

Harmoni adalah “tatanan ragawi” yang merupakan produk transformasi atau pendayagunaan ide-ide dan proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Mikke Susanto, 2011 : 175). Sedangkan menurut Dharsono (2004 : 54), harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Jadi harmoni dalam seni rupa adalah unsur-unsur dalam seni rupa yang berbeda dekat, yang merupakan transformasi atau pendayagunaan ide-ide dan proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

5. Variasi

Menurut Mike Susanto (2011 : 419) variasi secara etimologis berarti penganekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan.

Jadi variasi dalam seni rupa merupakan upaya memperoleh komposisi atau penyusunan unsur rupa yang berbeda dari yang lain dan sebelumnya.

6. Aksentuasi (*emphasis*)

Salah satu upaya untuk menitik beratkan satu titik yang menjadi *center of interest* dalam penyusunan elemen seni rupa adalah dengan aksentuasi. Menurut Dharsono (2004 : 63), aksentuasi dapat tercapai melalui perulangan atau pola, aksentuasi juga dapat dicapai melalui ukuran, dan aksentuasi dapat dicapai melalui kontras.

I. Ekspresi Dalam Seni Rupa

Karya seni merupakan ekspresi seniman, dari hasil mengamati, merenungkan, dan memberi makna pada fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya, yang diwujudkan dalam bentuk benda seni. Menurut Mikke Susanto (2011 : 116), ekspresi merupakan maksud, gagasan dan perasaan dalam bentuk nyata.

Sedangkan dalam Buku Besar Bahasa Indonesia edisi II (1991: 254) ekspresi adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan lain sebagainya).

Dalam hal ini Jakob Sumardjo (2000 : 74) mengungkapkan, ekspresi dalam seni adalah mencurahkan perasaan tertentu dengan gembira. Perasaan marah, sedih, senang dalam seni harus diekspresi pada waktu senimannya sedang tidak marah atau sedih. Pendapat lain tentang ekspresi seni dalam pemikiran Susanne K.Langer yang dikutip oleh Jakob Sumardjo (2000 : 66), yaitu :

Karya seni adalah bentuk ekspresi yang diciptakan bagi persepsi kita lewat indra dan pencitraan, dan yang diekspresikan adalah perasaan manusia, ekspresi perasaan tidak harus dialami sendiri oleh seniman atau berupa perasaan subjektif seniman pribadi, seorang seniman tidak harus mengalami peristiwa dahulu sebelum menciptakan karya seni.

Jadi ekspresi dalam seni rupa adalah ungkapan perupa dalam menyampaikan maksud, perasaan dan pikiran dalam bentuk karya seni. Ekspresi dapat berwujud tema, teknik, gaya, sebagai hasil olah perupa

terhadap ide yang ingin disampaikan, dengan memanfaatkan elemen-elemen seni rupa serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar penciptaan seni rupa.

J. Medium dan Teknik dalam Karya

1. Medium

Menurut Mikke Susanto (2011 : 255), medium adalah perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan yang dipakai dalam karya seni. Medium atau bahan yang digunakan oleh penulis untuk membuat karya adalah pensil, spidol, pisau cukil, *hardboard*, kaca, tinta cetak, roll, kertas, kain kanvas, kain blacu.

2. Teknik

Mengenal dan menguasai teknik sangat penting dalam berkarya, hal ini sangat mendukung seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat seperti yang dirasakan. Ini karena bentuk seni yang dihasilkannya sangat menentukan kandungan isi gagasannya (Jakob Sumardjo, 2000 : 96).

Hampir semua karya seni grafis yang penulis buat, menggunakan teknik cetak tinggi (*relief print*), khususnya cukil *hardboard*. Hal ini disebabkan, karena penulis lebih leluasa menggunakan teknik tersebut untuk mengungkapkan pengalaman artistik dan menuangkan ide gagasan dalam menciptakan karya seni grafis.

K. Sumber Inspirasi Karya

Dalam berkarya seorang perupa tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sekitarnya, baik lingkungan sebagai sumber inspirasi, objek berkarya, maupun lingkungan sebagai penikmat. Dalam berkarya tak jarang

seorang seniman melakukan studi dan pengamatan terhadap konsep dan karya seniman lain, hal ini dilakukan untuk memperkaya referensi visual dan ide dalam berkarya, terdapat beberapa karya seniman yang menarik dan menginspirasi dalam berkarya, berikut ini karya seniman lain yang menginspirasi dalam membuat karya seni grafis :

1. Tom Huck



Gambar 2

Karya : **Tom Huck**, Judul : **Up dung Creek**

Woodcut on paper, 2009

Sumber : www.EvilPrints.com

Tom Huck, lahir pada tahun 1971, seorang seniman yang masih aktif berkarya seni grafis khususnya teknik *woodcut*. Dia hidup dan berkarya St.Louis, Missouri, dia memiliki studio grafis yang diberi nama *EvilPrints*.

Selain membuat karya seni grafis, dia juga bekerja sebagai ilustrator, dia juga terpengaruh oleh beberapa seniman diantaranya Albercht Durer, R.Crumb, Honore Daumier. Karya grafisnya sudah banyak di koleksi oleh museum, diantaranya *Whitney Museum of American Art, Spencer Museum of Art, Nelson Atkins Museum of Art, Saint Louis Art Museum, Milwaukee Art*

Museum, Minneapolis Institute of Art, Fogg Art Museum, and New York Public Library.

Banyak tema dalam karyanya terinspirasi dari lingkungan sekitar dia hidup, St.Louis Missouri di Amerika tengah. Karyanya lahir dari observasinya tentang pengalamannya hidup di kota kecil di Missouri. Seringkali dia membuat karya dengan figur yang aneh dengan adegan yang lucu, dengan latar atau *background* tempat dan masyarakat di Missouri, dia menyebut karyanya dengan sebutan '*Rural Satire*' (www.EvilPrints.com).

Banyak karya dari Tom Huck yang menginspirasi penulis dalam membuat karya seni grafis, khususnya cukil kayu. Dari pemilihan figur, komposisi gambar, dan pengolahan gelap terang dalam karya.

2. Jose Guadalupe Posada



Gambar 3
Karya : **Jose Guadalupe Posada**, Judul : **Calavera Revolucion**
Woodcut on paper
Sumber : www.solair_joseguadalupeposada.com

Jose Guadalupe Posada lahir di Aguascalientes Mexico, dia membuat karya drawing, lithography, woodcut dan bekerja sebagai ilustrator di surat kabar, buku, dan produk komersial.

Di tahun 1888 dia pindah ke Mexico City dan bergabung dengan toko percetakan milik Antonio Vanegas Arroyo, disini dia mulai membuat ribuan ilustrasi. Karyanya terpengaruh dari kehidupan kelas pekerja, kemudian dia mencoba mengeksplos kehidupan masyarakat kelas menengah dan kelas atas di negaranya dengan ilustrasi bergaya satir yang cerdas (www.solair_joseguadalupeposada.com). Tema-tema yang sering dia gunakan dalam berkarya rupa, menginspirasi penulis dalam membuat karya seni grafis, salah satunya karya yang berjudul “*The series off wheel's*”, yang dikerjakan dengan teknik cukil kayu dan dicetak di kain blacu.

3. Sri Maryanto



Gambar 4

Karya : Sri Maryanto, Judul: **Looking For Tan Malaka**

Harboardcut on paper, 2009

Sumber : www.oraber.com

Sri Maryanto adalah seorang perupa kelahiran Klaten dan tinggal di Yogyakarta. Dia salah satu seniman yang masih aktif membuat karya seni grafis, khususnya teknik cukil kayu dengan teknik cetak rusak.

BAB III

PROSES VISUALISASI

A. Konsep Pengolahan Bentuk

Ide berkarya seni grafis, berawal dari ketertarikan terhadap bentuk aneh dari monster, yang dapat dikombinasikan dengan cerita antara kenyataan dan impian, humor dan horor. Dalam kebanyakan cerita, monster digambarkan dengan bentuk yang menyimpang dari makhluk hidup normal lainnya, hal ini memberi keleluasan dalam mengembangkan imajinasi, dan dapat berimajinasi lebih bebas untuk menciptakan bentuk-bentuk imajinatif. Dengan demikian penulis menyadari bahwa ternyata monster dapat dijadikan inspirasi dan *subject mater* yang mewakili ide atau gagasan penulis untuk menciptakan karya seni grafis.

Visualisasi karya diwujudkan dengan melakukan penggubahan bentuk, dengan cara melihat dan mengamati beberapa macam bentuk makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan dan manusia, ataupun benda-benda mati yang digabungkan. Kemudian mendistorsi dan mentransformasi bentuk sesuai dengan imajinasi, semua ini bertujuan untuk memperoleh karakter bentuk monster yang diinginkan melalui karya seni grafis sesuai dengan tema karya yang ingin dibuat oleh penulis. Dengan menciptakan bentuk monster yang sesuai imajinasi dipadukan dengan penyusunan elemen garis, warna, dan bentuk, serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

Penggambaran bentuk roda yang telah mengalami penggubahan menjadi bentuk tidak normal, sesuai dengan imajinasi penulis pada karya-karya yang diciptakan cukup mendominasi. Hal ini disebabkan karena bentuk roda cukup merepresentasikan sebuah tema tentang sisi gelap politik kekuasaan yang merugikan banyak pihak, tentang perubahan yang menindas dan menyengsarakan banyak orang.

B. Bahan, Alat, dan Teknik

Dalam proses visualisasi sangat dibutuhkan material atau media seni, hal ini termasuk alat, bahan, dan teknik. Berikut adalah alat, bahan dan teknik yang digunakan penulis untuk menciptakan karya seni grafis :



Gambar : 5, “Alat dan bahan”

1. Alat dan Bahan

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

- a) *Hardboard* adalah papan olahan dari bubur kayu yang memiliki tekstur halus, gunanya adalah sebagai bahan dasar untuk membuat acuan.

- b) Pensil dan spidol digunakan untuk membuat sketsa gambar diatas *hardboard* yang akan dicukil.
- c) Pisau Cukil adalah alat yang dipergunakan untuk mencukil bagian dari kayu/*hardboard* yang tidak dipergunakan untuk menghantarkan tinta. Bentuk ujung pisau cukil bervariasi, yaitu berbentuk lengkung kecil, dan lengkung sedang, berbentuk “v” kecil dan “v” besar, berbentuk datar, dan serong.
- d) Penggaris berguna untuk membuat ukuran yang sesuai pada saat mencetak karya.
- e) Tinta Cetak digunakan untuk memberi warna pada acuan.
- f) Kaca, berguna untuk tempat mengolah atau mengaduk tinta.
- g) Palet, digunakan untuk mengaduk dan mencampur tinta di permukaan kaca.
- h) Rol, terbuat dari karet dengan pegangan kayu, plastik ada pula yang besi, alat ini berfungsi untuk menghantarkan tinta dari kaca setelah mengalami fase pengolahan ke acuan yang telah ditoreh dengan pisau cukil.
- i) Botol adalah alat yang digunakan untuk mencetak acuan kebidang kertas atau kanvas, sebagai ganti dari mesin cetak.
- j) Kertas, Blacu, Kanvas adalah medium landasan untuk mencetak acuan yang sudah mengalami proses pengolahan, mulai dari acuan yang sudah ditoreh dengan pisau cukil sampai proses pelumuran tinta di acuan.

2. Teknik

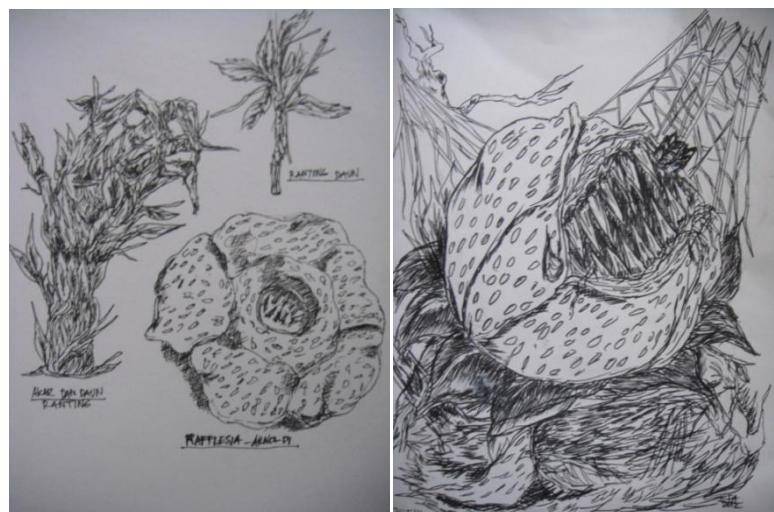
Teknik mutlak diperlukan dalam penciptaan sebuah karya, penguasaan bahan dan alat merupakan salah satu faktor penting yang harus dikuasai dalam berkarya agar dapat dicapai visualisasi yang sesuai dengan yang diinginkan.

Dalam menciptakan karya penulis menggunakan teknik seni grafis yaitu *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi). Pada teknik *hardboardcut* diawali dengan proses penggerjaan sketsa di atas media *hardboard* menggunakan pensil dan spidol. Setelah sketsa selesai kemudian mencukil 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 menggunakan roll. Proses akhir yaitu dicetakkan pada media seperti kertas dan kanvas, dengan cara menggosok menggunakan botol untuk mencetak.

C. Tahap Visualisasi



Gambar : 6
Salah satu contoh observasi bentuk



Gambar : 7
Sketsa hasil observasi dan pengubahan bentuk menjadi bentuk monster



Gambar : 8
Sketsa pada media hardboard

Proses berkarya diawali dengan melihat dan mengamati beberapa macam bentuk mahluk hidup dan benda mati yang ada di lingkungan sekitar, gambar pada buku-buku yang berilustrasi, foto-foto, dan internet, (gambar : 5). Dari proses tersebut kemudian muncul ide untuk menggubah bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi untuk memperoleh karakter atau bentuk monster yang sesuai. Kemudian ide tersebut dituangkan dalam beberapa sketsa pada kertas, sketsa disini bertujuan untuk mengolah dan menemukan berbagai kemungkinan bentuk-bentuk baru dalam membuat figur monster (gambar : 6). Selanjutnya sketsa tersebut dipindahkan pada media *hardboard* (gambar : 7), kemudian *hardboard* dicukil atau digores dengan pisau cukil sesuai dengan pola sketsa untuk membuat klise pada teknik *hardboardcut (relief print / cetak tinggi)*. Kemudian setelah klise jadi dan siap, dilakukan proses pengisian tinta dengan menggunakan rol pada

klise *hardboard*. Setelah pengisian tinta selesai, klise kemudian dicetak pada media kertas maupun kain kanvas yang sudah disiapkan.

Pemilihan warna dalam karya cenderung menggunakan warna hitam yang memiliki sifat misteri, kematian, kekosongan, kerusakan, ketakutan, yang dirasa sesuai dengan konsep karya yang dibuat. Selain warna hitam penulis juga menggunakan warna-warna primer untuk menunjang penciptaan bentuk monster dan tema karya yang dibuat yaitu merah, kuning, biru, yang kemudian dicampur warna putih untuk memperoleh warna yang diinginkan.

Proses yang terakhir adalah pengemasan karya layak pajang, untuk karya yang berbahan kertas, kanvas dan blacu yang berukuran tidak terlalu besar dikemas menggunakan pigura kaca, sedangkan karya yang menggunakan media kain kanvas dan kain blacu yang berukuran cukup besar karya dilapisi dengan vernis bertujuan agar karya tetap terlindungi dari jamur dan perubahan cuaca. Adapun karya yang dipajang diatas kayu papan, kemasan tersebut disesuaikan dengan tema karya.

D. Bentuk dan Diskripsi Karya

1. Keeping



Gambar : 9

Judul karya : *Keeping*

Ukuran : @21 cm x 25 cm (3 panel)

Teknik : *Hardboardcut* dan cetak rusak

Bahan dan media : tinta cetak di atas kertas

2011

Karya yang berjudul “*Keeping*” (gambar : 8), berukuran 21 x 25 cm (3 panel) dengan teknik *hardboardcut* dan cetak rusak yang di cetak di atas kertas, dengan 2 edisi cetakan. Menampilkan sosok makhluk yang sedang bergerak dari bawah dinding kayu atau kotak yang berisi tanaman, buah-buahan, beberapa sayuran dan dedaunan, makhluk tersebut terlihat sedang berusaha naik ke atas dinding kayu dengan membawa keranjang kayu yang berisi bibit tanaman, buah-buahan, dan sayuran didalamnya. Tiap panel pada karya ini mencoba menggambarkan kesan perbesaran atau *zoom in* tentang mahluk berkepala biru yang tidak memiliki telinga dan hanya memiliki satu mata, tubuh berwarna coklat tua, yang sedang berusaha naik ke atas dinding kayu. Di luar dinding kayu tampak ladang gersang yang ditumbuhi beberapa batang pohon tanpa daun yang sudah mati. Karya ini bercerita tentang

keinginan sesosok makhluk untuk tetap fokus menjaga ladang buah dan sayuran miliknya tetap tumbuh subur, agar ladang atau tanah miliknya tidak bernasib buruk seperti ladang gersang diluar dinding kayu, akibat dari eksploitasi secara berlebihan oleh makhluk yang serakah. Pada karya ini penggunaan unsur garis cukup dominan dan menghasilkan bidang pada karya, yang kemudian mampu membentuk figur makhluk aneh dan beberapa objek lain seperti dedaunan, buah, dan batang pohon, garis horizontal putus-putus menjadi latar belakang dalam karya ini, semua garis yang dihasilkan adalah hasil dari proses cukilan pada *hardboard* yang mengikuti pola sketsa. Penulis menggunakan beberapa warna yang dirasa sesuai dengan konsep karya berjudul “*Keeping*” (gambar : 8), diantaranya kuning, biru, biru muda, hijau, hijau muda, merah muda, coklat, coklat muda dan warna hitam sebagai pembentuk objek yang memiliki makna berkabung. Tekstur semu diciptakan dengan cara pengolahan gelap terang maupun kontras warna pada objek dalam karya.

2. Pesan



Gambar : 10

Judul karya : **Pesan**

Ukuran : 80 cm x 100 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak di atas kanvas
2012

Karya berjudul “*Pesan*” (gambar : 9) berukuran 80 cm x 100 cm dicetak pada media kain kanvas menggunakan teknik *hardboardcut*, dengan tahun pembuatan klise 2009, dan dicetak pada tahun 2012. Pada karya ini penulis mencoba menarasikan fenomena visi dan misi atau pesan-pesan bersikap positif yang dengan gencarnya digelontorkan pada masyarakat kita oleh para calon pemimpin pada saat kampanye, yang belum tentu di realisasikan setelah mereka terpilih. Kemudian penulis mencoba mengilustrasikan tema tersebut dengan menampilkan satu makhluk besar

seperti manusia berkepala besar menyerupai kepala hewan yaitu tikus dan beruang yang memiliki sifat rakus dan buas, dengan ekspresi wajah memejamkan mata sambil tertawa dan terlihat gigi-gigi besarnya yang terselip ikan, makhluk tersebut sedang memegang kepala tengkorak manusia di salah satu tangannya. Pada satu bagian mata tengkorak tersebut memancarkan cahaya, dan pada bagian mata sebelahnya terdapat beberapa bayangan manusia yang terkurung, tengkorak manusia tersebut seperti terbelah dan mengeluarkan bintang-bintang yang terbang keatas. Hal ini merepresentasikan sebuah kekuasaan besar yang sedang mempengaruhi pikiran masyarakat dengan usaha menanam mimpi dan harapan. Makhluk aneh ini mengenakan pakaian bergambar kepala manusia yang menjulurkan lidah panjang dan satu matanya bergambar bintang, sedangkan lengan pakaianya bermotif belang-belang, makhluk ini tampak sedang duduk di atas pelampung bermotif lambang tengkorak bertulang, yang dibawahnya terdapat tumbuh-tumbuhan yang menunjukan kesuburan suatu tempat. Penggunaan unsur garis pada karya cukup dominan, selain garis lurus terdapat juga garis lengkung sebagai pembentuk objek figur monster dan objek yang lain, kemudian penulis menggunakan komposisi garis horizontal dan vertikal yang membentuk latar belakang. Dalam karya ini penulis menggunakan dua warna yaitu warna kuning yang memiliki makna negatif ketidakjujuran sebagai latar belakang dan warna hitam yang bermakna misteri, sebagai pembentuk objek.

3. “*The series off wheel’s #1*”



Gambar : 11

Judul karya : “*The series off wheel’s #1*”

Ukuran : 9 x 14 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu
2012

Karya yang berjudul “*The series off wheel’s #1*” (gambar : 10)

berukuran 9 x 14 cm dicetak pada media kain blacu menggunakan teknik *hardboardcut*, dengan 2 edisi cetak. Perpaduan unsur garis lurus, lengkung, saling silang, pada karya ini mampu membentuk sebuah objek gambar kereta kayu dengan 4 roda, berlatar belakang langit yang mendung dan berada diatas ladang rumput yang terbang. Terdapat mesin pemutar musik, satu tengkorak kepala manusia yang besar dan tidak normal,

dibagian kepala tumbuh cerobong asap, pada bagian hidung tengkorak tersebut terdapat gambar motif bunga yang tumbuh batang pohon yang panjang dihinggapi satu burung sedang menatap ke arah tengkorak di atas kereta tersebut seperti mengajak berkomunikasi.

Dari ilustrasi tersebut penulis menarasikan tentang ancaman kerusakan alam yang dibuat oleh ulah manusia dengan eksplorasi alam dengan yang berlebihan dengan alasan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik lewat pembangunan tanpa peduli kelangsungan makhluk hidup yang lain, penulis hanya menggunakan warna hitam dengan tujuan memberi kesan kelam dan menimbulkan suasana suram sesuai dengan tema yang diangkat.

4. “*The series off wheel’s #2*”



Gambar : 12

Judul karya : “*The series off wheel’s #2*”

Ukuran : 12,5 x 20 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak di atas kain blacu
2012

Dalam karya yang berjudul “*The series off wheel’s #2*” (gambar : 11) penulis mencoba berimajinasi dengan membuat bentuk kereta roda empat yang di bagian depan kereta dibuat seperti berkepala mesin yang mengeluarkan uap, di bagian belakang kereta tersebut nampak membawa peralatan tradisional petani seperti, cangkul, garpu trisula dan golok. Bentuk kereta hadir sebagai *subject matter* pada karya ini, yang berlatar malam hari dan posisi kereta berada diatas rerumputan.

Penulis mencoba mengilustrasikan sebuah tema tentang pembaharuan yang terjadi pada alat pertanian tradisional, dimana alat-alat tradisional ditanggalkan fungsinya dan digantikan oleh kereta mesin

beruap. Ukuran karya “*The series off wheel’s #2*” adalah 12,5 x 20 cm, dengan teknik *hardboardcut* dengan 2 edisi cetak dan hanya menggunakan warna hitam guna memberi kesan suram dalam karya. Seperti karya-karya yang lain, efek cukilan dengan arah goresan mampu menghasilkan garis-garis yang membentuk bidang objek.

5. “*The series off wheel’s #3*”



Gambar : 13

Judul karya : “*The series off wheel’s #3*”

Ukuran : 20 x 21 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu
2012

Karya berjudul “*The series off wheel’s #3*” (gambar : 12) berukuran 20 x 21 cm, menggunakan teknik *hardboardcut* yang di cetak dengan tinta cetak warna hitam diatas kain blacu dengan 2 edisi cetak. Pada seri ini penulis menarasikan tema tentang para buruh proyek yang bekerja kemudian menjadi korban dan meninggal dalam suatu pembangunan.

Dalam karya ini penulis mencoba membuat ilustrasi tema tersebut sesuai imajinasi, dengan membuat bentuk kereta rotan yang memiliki dua roda dengan dua *stand* kayu sebagai penyangga kereta, di atas kereta tersebut terdapat rangkaian tulang belulang yang membentuk konstruksi sederhana sebuah bangunan. Karya ini berlatar pada malam hari, kereta rotan berdiri diatas rumput dan tanah yang terbang, unsur garis lurus, lengkung, vertikal, horizontal cukup mendominasi pada objek karya ini, warna hitam mendominasi guna membentuk kesan kelam dan kehampaan dalam karya ini.

6. “*The series off wheel’s #4*”



Gambar : 14

Judul karya : “*The series off wheel’s #4*”

Ukuran : 12 x 14,5 cm

Teknik : *hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu

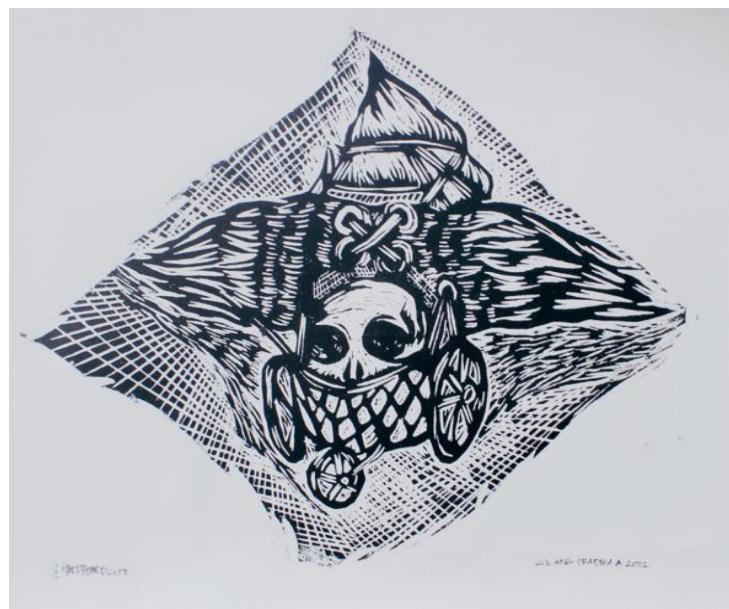
2012

Karya ini menarasikan sebuah gambaran tentang perjuangan hidup manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk tetap hidup yang terus berputar hingga ajal menjemput.

Pada karya berjudul “*The series off whell’s #4*” (gambar : 13) penulis mengimajinasikan sebuah bentuk atap yang memiliki roda-roda diatasnya yang dihubungkan dengan tali dan rantai, disamping atap itu ada satu kaki yang sedang mengayuh pedal guna menjalankan roda-roda diatas atap tersebut dan asap tetap mengepul. Karya ini berukuran 12 x 14,5 cm, menggunakan teknik *hardboardcut* (cetak tinggi) yang dicetak di atas kain

blacu. Pengolahan unsur garis mampu menciptakan tekstur semu pada karya ini, tebal-tipisnya cukilan yang dibuat menghasilkan kesan gelap terang atau *value*, warna yang dipilih adalah warna hitam guna membentuk kesan misteri dan kelam.

7. “*The series off wheel’s #5*”



Gambar : 15
Judul karya : “*The series off wheel’s #5*”
Ukuran : 22 x 17 cm
Teknik : *Hardboardcut*
Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu
2012

Pada karya ini penulis menarasikan tema tentang kematian para petani yang rohnya dibawa terbang menuju alam lain, kemudian karya dengan judul “*The series off wheel’s #5*” (gambar : 14) diilustrasikan dengan membuat bentuk kereta beroda tiga dengan dua sayap yang membawa tengkorak kepala manusia yang berukuran besar dan menggendong tumpukan jerami yang diikat pada bagian belakang sayap.

Latar belakang kereta dibentuk dengan garis tebal-tipis dan saling silang, dibagian belakang roda dibuat garis-garis diagonal untuk mengesankan adanya gerakan, semua garis pada karya ini dibuat dengan teknik cukil *hardboard*. Karya dengan judul “*The series off wheel’s #5*” berukuran 22 x 17 cm, yang dicetak diatas kain blacu dengan hanya menggunakan satu warna saja yaitu warna hitam sebagai pembentuk objek dengan tujuan memberi kesan kelam pada karya.

8. “*The series off wheel’s #6*”



Gambar : 16
Judul karya : “*The series off wheel’s #6*”
Ukuran : 18 x 13 cm
Teknik : *Hardboardcut*
Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu
2012

Dalam Karya berjudul “*The series off wheel’s #6*” (gambar : 15) penulis menarasikan tema tentang suatu pemikiran manusia, yang berpikir

bahwa pembangunan adalah komoditas utama dalam membangun identitas suatu daerah maupun bangsa dengan tidak peduli efek negatif bagi keadaan lingkungan sekitar yang dikemudian hari bisa menjadi *boomerang* untuk kehidupan manusia. Dari tema tersebut penulis membuat suatu ilustrasi sesuai imajinasi, tentang ujung mesin derek yang tumbuh ditengkorak manusia, dan terdampar di lautan daun. Pada ujung mesin derek tersebut terdapat dua roda, satu roda tergantung dan satu roda terus bergerak, di atas mesin derek bertengger tiga burung berwana hitam dan bermata putih, garis-garis yang dibuat oleh penulis dengan teknik cukil kayu dalam karya ini diantaranya : silang-silang, diagonal, melengkung, horisontal, vertikal. Karya ini berukuran 18 x 13 cm, menggunakan warna hitam untuk membangun suasana kelam dalam karya dan dicetak di atas kain blacu dengan 2 edisi cetakan.

9. “*The series off wheel’s #7*”



Gambar : 17

Judul karya : “*The series off wheel’s #7*”

Ukuran : 16 x 13 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu
2012

Karya berjudul “*The series off wheel’s #7*” (gambar : 16) menggunakan teknik *hardboardcut* dan dicetak pada media kain blacu dengan ukuran 16 x 13cm, dengan 2 edisi cetakan. Proses awal pembuatan karya ini yaitu membuat sketsa seperti karya-karya yang lainnya, figur tengkorak dalam karya ini terinspirasi dari seorang seniman bernama Jose Guadalupe Posada.

Pada karya ini penulis menarasikan tema tentang makhluk yang candu atas peperangan, kemudian tema tersebut digambarkan oleh penulis dengan membentuk makhluk aneh yaitu sosok tengkorak bertanduk rusa,

memakai sepatu *boot* yang tulang tubuhnya menyatu dengan senjata *machine gun*, latar belakang karya dibuat dengan garis-garis mendatar hasil dari cukilan, . Pemilihan warna pada karya ini hanya menggunakan warna hitam sebagai pembentuk objek dan memberi kesan kelam sesuai dengan tema karya.

10. “*The series off wheel’s # 8*”



Gambar : 18

Judul karya : “*The series off wheel’s # 8*”

Ukuran : 19 x 14 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak diatas kertas
2012

Pada karya ini penulis mencoba menarasikan tema pembantaian hutan yang dilakukan secara radikal oleh para pihak yang berkuasa untuk kepentingan bisnis mereka, dan berakibat negatif bagi kelangsungan makhluk hidup di hutan. Lalu penulis merespon tema tersebut dengan ide

imajinatif dengan cara transformasi figur, yang menampilkan objek kereta dengan bentuk roda yang berduri didepan, kepala kereta yang menyerupai kepala tengkorak singa yang berbulu dan bermahkota kawat, pada bagian mulutnya keluar ujung gergaji mesin, terselip dua tanduk. Kereta ini tampak sedang bergerak di atas tanah berlumpur dan latar belakang langit yang mendung. Seperti pada karya-karya yang lain, rangkaian garis hasil cukilan pada karya ini tampil sebagai pembentuk objek, karya yang berjudul “*The series off wheel’s #8*” (gambar : 17) berukuran 19 x 14 cm, menggunakan teknik *hardboardcut* yang dicetak di atas kain blacu dengan tinta cetak berwarna hitam, warna hitam dipilih untuk menyesuaikan dengan tema karya yang kelam dan kehampaan.

11. “*The series off wheel’s* #9”



Gambar : 19

Judul karya : “*The series off wheel’s* #9”

Ukuran : 14 x 13,5 cm

Teknik : *Hardboardcut*

Bahan dan media : tinta cetak diatas kain blacu
2012

Karya berjudul “*The series off wheel’s #9*” (gambar : 18) berukuran 14 x 13,5 cm menggunakan teknik *hardboardcut* yang dicetak diatas kain blacu, dan dibuat pada tahun 2012 dengan 2 edisi cetakan. Karya ini merupakan seri ke sembilan atau seri terakhir yang dibuat penulis tentang tema kematian yang disebabkan oleh perubahan berbagai sistem kehidupan dengan lebih banyak menghasilkan efek dan dampak negatif bagi kehidupan, perubahan sistem tersebut mengalami perputaran yang kian hari semakin cepat, carut-marut dan *absurd*.

Lalu tema tersebut digambarkan lewat objek visual dengan bentuk-bentuk kereta beroda, tengkorak dan makhluk imajinatif yang tidak

normal, yang dibuat sesuai imajinasi penulis, pada seri ke sembilan ini penulis membuat tema tentang matinya beberapa aspek kebebasan yang menjadi hak bagi rakyat jelata karena sisi gelap pembangunan dalam suatu bangsa, penulis mengilustrasikan tema tersebut dengan menampilkan objek kereta kayu beroda yang berada diatas rumput dan tanah yang mengapung, kemudian ada lima kepala burung raksasa tanpa tubuh yang tergeletak diatas kereta. Goresan hasil cukilan dalam karya ini menghasilkan dimensi panjang, pendek, tebal, tipis, melengkung, lurus, mendominasi objek pada karya ini. Seperti pada seri yang lain warna hitam masih menjadi pilihan dalam karya ini dengan tujuan untuk memberi kesan kelam sesuai dengan tema dan judul karya.

12. “Octopus a’ttack”



Gambar : 20

Judul karya : “*Octopus a’ttack*”

Ukuran : 39 x 48,5 cm

Teknik : *Hardboardcut* dan cetak rusak

Bahan dan media : tinta cetak diatas kertas

2012

Pada karya ini penulis menarasikan tema tentang pemilik kekuasaan besar dan kuat, yang memanfaatkan kekuasaannya untuk menindas dan merampas hak rakyat-rakyat jelata, ini adalah gambaran tentang para koruptor di negara kita.

Banyak dari mereka tak tersentuh atau kebal hukum walupun sudah jelas-jelas terbukti bersalah. Dari tema tersebut penulis mencoba

mengilustrasikan sebuah adegan serangan oleh sosok gurita raksasa berwarna biru terhadap kapal kecil yang terbuat dari kayu yang dililit untuk siap diremukkan dan merampas kotak kayu berisi ikan hasil tangkapan kapal tersebut, Kemudian digambarkan pula beberapa sisi tubuh dari gurita raksasa yang terbakar dan tampak garis-garis kawat besi tak beraturan yang menancap ditubuh monster gurita dari berbagai posisi, walaupun sosok tersebut terjerat dan terbakar, dia tetap kuat melakukan aksinya. Karya berjudul “*Octopus a 'ttack*” (gambar : 19) ini berukuran 39 x 48,5 cm dengan teknik *hardboardcut* dan cetak rusak yang dicetak di atas kertas dengan 2 edisi cetakan. Dalam karya ini penulis mencoba mengolah kesan gelap terang atau *value*, yaitu dengan cara membuat tingkatan warna, dari warna terang ke warna gelap, dari pengolahan gelap terang tersebut dapat menghasilkan tekstur semu untuk mendukung terciptanya karya yang maksimal dan menyesuaikan dengan tema karya yang dibuat, maka penulis memilih warna antara lain; kuning, biru muda, biru, coklat muda, coklat, hitam sebagai pembentuk objek.

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Dalam menciptakan karya seni grafis, penulis cenderung memilih tema tentang dunia politik dan kekuasaan yang merupakan sebuah permaianan yang di dalamnya segala cara bisa ditempuh dan sah demi politik kekuasaan yang merugikan banyak pihak, dari pemilihan tema tersebut kemudian penulis merepresentasikannya dalam karya seni grafis dengan bentuk monster yang aneh dan tidak normal sesuai imajinasi penulis.
2. Proses berkarya diawali dengan melihat dan mengamati beberapa macam bentuk makhluk hidup dan benda mati yang ada di lingkungan sekitar maupun foto-foto yang terdapat di internet. Dari proses tersebut kemudian muncul ide mengubah bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi untuk memperoleh karakter atau bentuk monster yang sesuai. Dengan membuat sketsa pada kertas yang kemudian dipindahkan pada media *hardboard*, Selanjutnya *hardboard* dicukil dengan pisau cukil sesuai dengan pola sketsa yang telah dibuat untuk membuat klise cetakan. Setelah klise jadi dan siap, dilakukan proses pengisian tinta dengan menggunakan rol pada klise, setelah pengisian tinta selesai, klise kemudian dicetak pada kertas, kanvas dan kain blacu. Warna yang cenderung digunakan adalah warna hitam yang memiliki sifat misteri,

kematian, kegelapan, kekosongan dan rasa kelam, sebagai pembentuk objek. sedangkan warna yang lain hasil dari pengolahan warna-warna primer , yaitu warna merah, biru, dan kuning.

3. Penciptaan bentuk monster dalam karya seni grafis cenderung melakukan penggubahan bentuk-bentuk makhluk normal menjadi monster, dengan cara mendistorsi yang merupakan perubahan bentuk dengan cara melebihkan wujud tertentu pada objek, dan mentransformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar, hal ini bertujuan untuk memperoleh karakter bentuk monster yang surealistik. Karya yang dihasilkan sebanyak 16 karya grafis dengan berbagai tahun pembuatan antara lain : tahun 2011 dengan judul, *Keeping*, kemudian tahun 2012 dengan judul, *Octopus A'ttack*, *Pesan*, *The Series Off Wheel's#1*, *The Series Off Wheel's#2*, *The Series Off Wheel's#3*, *The Series Off Wheel's#4*, *The Series Off Wheel's#5*, *The Series Off Wheel's# 6*, *The Series Off Wheel's#7*, *The Series Off Wheel's#8*, *The Series Off Wheel's#9*, *Pinter Aja dinggo ngapus*, *Kamu Bodoh Maka Termakanlah*, *Karma dan Berburu Monster Laut*, masing-masing karya bervariasi ukuranya.

Selama berkarya grafis dengan menggunakan teknik *hardboardcut* yang dicetak di atas kertas, kain kanvas, kain blacu, diperolehnya kepuasan batin selama melakukan proses berkarya dan karya yang dihasilkan. Karena pada proses berkarya dalam seni grafis dibutuhkan kejelian dan

ketelitian dalam menggunakan pisau cukil dan proses mencetak, sebagai upaya menggambarkan bentuk monster yang diimajinasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ali, Lukman dkk. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Nugroho, Eko. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : ANDI.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta : STSRI.
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni. UNY.
- Saidi Iwan, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.
- Soedarso, Sp.1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: STSRI.
- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Suyanto,M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis*. Yogyakarta : ANDI.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Tim Redaksi. 2000. *Ensiklopedia Indonesia cetakan III*. Jakarta: Delta Pamungkas.
- Tim Riset Data. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya.

Majalah

Horison, Nomor 2//Februari 1972//Tahun ke-VII.

Koran

Lampung Post, minggu 7 Desember 2008.

Situs Internet

<http://www.EvilsPrints.com> (di unduh pada tanggal 25 Januari 2012).

http://www.solair_joseguadalupeposada.com (di unduh pada tanggal 1 februari 2012).

<http://www.oraber.com> (di unduh pada tanggal 29 April 2012).

<http://www.agevisual.wordpress.com> (diunduh pada tanggal 23 september 2008).

<http://www.strangemonsterscience.net> (diunduh pada tanggal 23 September 2008).

<http://www.dali.com/gallery.html> (diunduh pada tanggal 14 Juli 2012).

LAMPIRAN

Foto Proses Penciptaan

Hardboardcut, Relief print/cetak tinggi



Proses sketsa pada *hardboard*



Proses mencukil *hardboard* sesuai dengan pola sketsa



Proses pengisian tinta dengan roll



Proses menempelkan klise di atas kanvas



Proses mencetak klise



Menjemur hasil cetakan