

**ANAK BERAMPUT GEMBEL DARI DIENG SEBAGAI OBJEK  
PENCiptAAN DALAM SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI  
(TAKS)**

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



**Oleh:**

**Erry Bakti Tama**  
NIM: 10206244008

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

**2015**

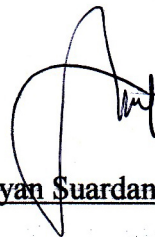
## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Anak Berambut Gembel dari Dieng sebagai Objek Penciptaan dalam Seni Grafis* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 September 2015

Pembimbing I



I Wayan Suardana, M. Sn

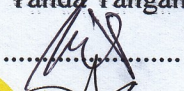



NIP 1966112311988121001



## PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Anak Berambut Gembel dari Dieng sebagai Objek Penciptaan dalam Seni Grafis* ini telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada 17 Desember 2015 dan dinyatakan LULUS.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M. Pd	: Ketua Penguji		13-Januari 2016
Arsianti Latifah, S. Pd, M. Sn	: Sekretaris		13 Januari 2016
Drs. Sigit Wahyu N, M. Si	: Penguji I		13 Januari 2016
I Wayan Suardana, M. Sn	: Penguji II		13 Januari 2016



Yogyakarta, 10 September 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,  
Dr. Widayastuti Purbani, M. A.

NIP 19610524 199001 2 001



## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Erry Bakti Tama**

NIM : 10206244008

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini adalah karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 September 2015

Penulis,

Erry Bakti Tama

NIM 10206244008



## **MOTTO**

***Usaha KerasTidak Akan Menghianati***

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, TAKS ini saya persembahkan untuk:

- Bapak dan Ibu, yang tak pernah lupa memberikan dukungan dan doa dari awal hingga akhir kuliah.
- Keluarga besar yang senantiasa memberikan semangat.
- Terima kasih kepada Meita Kurnia Hairunisa, dan juga teman-teman seni rupa angkatan 2010 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana.

Penulisan makalah Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M. Pd. M. A, Rektor UNY.
2. Dr. Widyastuti Purbani, M. A, Dekan FBS UNY.
3. Dwi Retno Sri Ambarwati, S. Sn, M. Sn, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.
4. I Wayan Suardana, M. Sn, selaku Pembimbing penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaannya telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan di sela-sela kesibukannya.
5. Kedua orang tua, keluarga, serta teman-teman yang selalu memberikan bantuan serta dorongan sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan.
6. Tim Penguji, yang telah menguji dan memberi masukan.

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini hanya sebagian kecil dari banyaknya tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari karya ini jauh dari sempurna, namun dengan ketidak sempurnaan ini semoga tetap dapat memberi manfaat bagi diri penulis sendiri dan bagi pengembangan jurusan pendidikan Seni Rupa FBS.

Yogyakarta, 10 September 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penciptaan .....	4
F. Manfaat .....	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN .....	7
A. Kajian Teori .....	7
1. Tinjauan Seni grafis .....	7
2. Tema .....	9
3. Konsep .....	10
4. Teknik .....	10
5. Bentuk .....	10
6. Unsur-unsur Elemen Rupa .....	11
7. Prinsip Seni Rupa .....	13



B. Metode Penciptaan .....	15
1. Eksplorasi.....	15
2. Eksperimen .....	15
3. Visualisasi .....	15
 BAB III HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN.....	16
A. Tema Anak Berambut Gembel dari Dieng.....	16
B. Konep Penciptaan.....	17
C. Bahan, Alat dan Teknik.....	17
1. Bahan.....	17
2. Alat .....	18
3. Teknik.....	20
D. Bentuk .....	21
E. Tahap Visualisasi .....	21
F. Bentuk Karya.....	27
 BAB IV PENUTUP.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1	Bahan Teknik Cetak Tinggi.....	18
Gambar. 2	Alat Teknik Cetak Tinggi.....	19
Gambar. 3	Alat dan Bahan Pendukung Lain.....	20
Gambar. 4	Sket Gambar pada <i>Hardboard</i> .....	22
Gambar. 5	Pencukilan Gambar pada <i>Hardboard</i> .....	23
Gambar. 6	Meratakan Tinta pada <i>Hardboard</i> .....	23
Gambar. 7	Pencetakan Gambar pada Kertas .....	24
Gambar. 8	Hasil Cetakan pada Kertas.....	25
Gambar. 9	Karya Grafis Cetak Tinggi .....	26
Gambar. 10	Karya Berjudul: Saat Bayi (40cm x 90cm) <i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	27
Gambar. 11	Karya Berjudul: Rambut Gembelku (40cm x90cm) <i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	29
Gambar. 12	Karya Berjudul: Sakit (90cm x 40cm) <i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	31
Gambar. 13	Karya Berjudul: Indigo (40cm x 90cm) <i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	33
Gambar. 14	Karya Berjudul: Aku Ingin itu (90cm x 40cm) <i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	36
Gambar. 15	Karya Berjudul: Arak-arakan (90cm x 40cm) <i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	38



Gambar. 16	Karya Berjudul: Proses Pemotongan (40cm x90cm)	
	<i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	40
Gambar. 17	Karya Berjudul: Larungan (40cm x 90cm)	
	<i>hardboard cut handcolouring on paper</i> .....	42

# **ANAK BERAMPUT GEMBEL DARI DIENG SEBAGAI OBJEK PENCiptaan DALAM SENI GRAFIS**

Oleh :  
Erry Bakti Tama  
102206244008

## **ABSTRAK**

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) Tema, 2) Konsep penciptaan, 3) Proses visualisasi, 4) Teknik dan 5) Bentuk karya grafis dengan judul *Anak Berambut Gembel dari Dieng sebagai Objek Penciptaan dalam Seni Grafis*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya grafis adalah metode eksplorasi, ekperimentasi, dan visualisasi. Eksplorasi yaitu terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mencari objek-objek menarik untuk mendapatkan pengalaman tentang kehidupan sosial dan lingkungan di Dieng. Eksperimen dilakukan untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan teknis visual secara optimal dengan teknik cetak tinggi. Selanjutnya visualisasi merupakan proses pengubahan dari konsep menjadi bentuk gambar kemudian disajikan kedalam bentuk karya seni.

Hasil penciptaan adalah konsep penggambaran objek anak berambut gembel dari Dieng sebagai hasil dari keindahan rambut gembel yang unik dalam bentuk visual. Tema dalam karya grafis ini adalah menggambarkan peristiwa, kegiatan atau objek anak berambut gembel dari Dieng. Proses visualisasi dikerjakan dengan teknik cetak tinggi *hardboardcut* di atas kertas. Bentuk karya grafis yang dihasilkan bergaya dekoratif dengan penggambaran seperti menceritakan suatu kisah atau cerita yang runtut. Karya grafis ini berjumlah sepuluh buah yaitu: "*Saat Bayi*" (40cm x 90cm) 2014, "*Rambut Gembelku*" (40cm x 90cm) 2014, "*Sakit*" (90cm x 40cm) 2014, "*Indigo*" (40cm x 90cm) 2014, "*Sekolah*" (47cm x 37cm) 2015, "*Bermain Kelereng*" (40cm x 32cm) 2015, "*Aku Ingin itu*" (90cm x 40cm) 2015, "*Arak-arakan*" (90cm x 40cm) 2015, "*Proses Pemotongan*" (40cm x 90cm) 2015, dan "*Larungan*" (40cm x 90cm) 2015.

**Kata kunci:** Anak Berambut Gembel, Dieng, Seni Grafis

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Indonesia adalah Negara kepulauan yang berada diantara dua benua dan dua samudera yang menjadikan Indonesia sebagai Negara kepulauan terbesar di dunia. Negara yang dilalui jalur cincin api ini membuatnya memiliki banyak daerah pegunungan baik pegunungan aktif dan tidak aktif. Masyarakat yang tinggal di sekitar wilayah pegunungan tersebut dan menggantungkan hidupnya pada sentral pertanian. Beberapa pegunungan di Indonesia terdapat salah satu pegunungan yang terkenal dengan panorama alamnya dan keunikannya adalah pegunungan Dieng.

Daerah pegunungan Dieng banyak masyarakat yang mata pencahariannya sebagai petani dan bercocok tanam. Selain sektor pertanian pegunungan Dieng juga memiliki sektor pariwisata dan kebudayaan yang hanya ada di daerah pegunungan Dieng diantaranya terdapat candi-candi peninggalan kerajaan Hindu, Kawah Sikidang, Telaga Warna, goa, dan lain-lain. Pada sektor kebudayaan terdapat sebuah budaya yang unik karena hanya ada di daerah Dieng saja yaitu adanya anak dengan rambut *gembel* dan upacara ruwatan rambut *gembel*.

Tradisi dan upacara adat ruwatan rambut *gembel* yang telah berlangsung sejak zaman nenek moyang dan telah diwariskan secara turun-temurun dan selalu diperingati setiap tahunnya pada tanggal satu sura pada penanggalan Jawa. Masyarakat di daerah Pegunungan Dieng Banjarnegara dan Wonosobo mempercayai ritual ruwatan yang dilaksanakan pada malam satu Sura setiap tahunnya dapat mengusir gangguan dan mendatangkan segala keselamatan, sebaliknya apabila tidak melakukan ritual ruwatan tersebut akan mendatangkan bencana bagi masyarakat (*ejournal.undip.ac.id k.widyawati, 2012*). Rambut *gembel* atau gimbal yang dimiliki sejumlah anak di Dataran Tinggi Dieng, Kabupaten Banjarnegara, itu bukanlah tren rambut yang diikuti melainkan terbentuk dengan sendirinya. Konon, anak-anak berambut *gembel* ini memiliki keistimewaan dibanding anak-anak lainnya.

Ritual ruwatan sendiri akan berlangsung setelah sang anak *gembel* menginginkan rambutnya dipotong serta terpenuhi syara-syarat upacara ruatan, adapun syarat yang harus dipenuhi setiap anak akan berbeda-beda karena syaratnya tergantung permintaan sang anak *gembel*, kemudian setelah seluruh syarat terpenuhi akan ada arak-arakan berkeliling desa yang dilanjutkan menuju tempat sacral seperti : kompleks Candi Arjuna, Kawah Sikidang, Telaga Warna, dan terakhir menuju Goa Sumur dimana sang anak *gembel* akan dipotong rambutnya, setelah proses pemotongan selesai maka rambut *gembel* itu akan dilarung di Sungai Bogowonto.

Selain itu, orang tua juga harus memenuhi permintaan si anak berambut *gembel* yang sudah bersedia untuk diruwat. Oleh karenanya, ruwatan rambut *gembel* ini tidak dilaksanakan setiap saat melainkan satu kali dalam setahun.

Masyarakat dataran tinggi Dieng meyakini anak-anak berambut *gembel* ini adalah anak bajang titipan Ratu Kidul (Ratu Laut Selatan). Anak berambut *gembel* berjenis kelamin laki-laki merupakan titisan Eyang Agung Kala Dete, sedangkan yang perempuan titisan Nini Ronce Kala Prenye. Mereka diyakini sebagai titipan anak bajang dari Ratu Samudera Kidul ([www.kebudayaanindonesia.net](http://www.kebudayaanindonesia.net)). Sebenarnya semua ini adalah mitos yang berkembang dan sampai saat ini masih dipercayai oleh masyarakat di daerah Pegunungan Dieng Banjarnegara Jawa Tengah. Mitos ini masih melekat erat dalam alam pikiran mereka yang masih mempercayai kekeramatan alam sekitar tempat tinggal, benda-benda pusaka, dan roh-roh nenek moyang. Mitos adalah sesuatu yang sama dengan cerita, dapat berupa cerita rakyat, legenda maupun dongeng (Levi, 1974:254). Setiap daerah pegunungan memiliki kemiripan pola sosial dalam mengolah lingkungannya, namun teknologi dan geografisnya yang melahirkan kultur dan kekhasan setiap daerah masing-masing, terdapat daerah yang kecil di pegunungan dieng yang mempunyai keindahan alam, peninggalan sejarah dan aktivitas sosial masyarakat seperti bercocok tanam dengan alat seadanya di medan yang terjal lereng pegunungan. Aktivitas sosial masyarakat di daerah pegunungan Dieng terutama anak dengan rambut *gembelnya* yang secara visual seorang anak memiliki keindahan rambut dikepalanya saling berkaitan membentuk sekumpulan

rambut gembel yang unik dan tidak semua orang disana memilikinya, serta upacara adat ruwatan rambut gembel yang sangat menarik karena berbeda dengan daerah lainnya. Dari sinilah penulis memiliki ketertarikan dan mempunyai ide untuk berkreaitivitas berkaitan dengan anak *gembel*. Konsep penciptaan karya ini merujuk pada keunikan dan keindahan rambut sang anak *gembel* yang kemudian divisualisasikan kedalam bentuk karya seni grafis yang nyata, dengan tema kehidupan sosial anak berambut *gembel* dari Dieng yang merupakan objek menarik untuk diungkapkan kedalam bahasa visual, yaitu bahasa seni grafis cukilan kayu. Dalam penggambarannya karya ini akan di buat sebanyak 10 buah, dengan bentuk karya dekoratif ilustratif yang memiliki alur cerita menggunakan teknik cetak tinggi yang dipadukan dengan teknik pewarnaan *handcolouring*. Grafis berasal dari bahasa *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 (Susanto, 2002 : 162), dalam TAKS cukil kayu.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Tema kehidupan anak berambut gembel yang ditampilkan pada karya seni grafis.
2. Konsep penciptaan seni grafis yang terinspirasi dari anak berambut gembel.
3. Proses dan teknik visualisasi karya seni grafis terinspirasi dari anak berambut gembel.
4. Keindahan bentuk rambut pada anak berambut gembel di Dieng.
5. Bentuk karya seni grafis yang akan diciptakan.

## **C. Batasan Masalah**

Penciptaan karya grafis ini dibatasi pada tingkah laku tertentu anak berambut gembel, yaitu tingkah laku yang terjadi pada kegiatan sehari-hari, dan proses upacara adat ruwatan rambut gembel. Selain itu menggambarkan keindahan bentuk rambut pada anak berambut gembel di Dieng.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, dapat di rumuskan masalah penciptaan seni grafis sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tema dan konsep karya seni grafis dengan objek anak berambut gembel dari Dieng dalam bentuk karya seni grafis?
2. Bagaimanakah proses visualisasi dan teknik penciptaan anak berambut gembel dari Dieng dalam karya seni grafis?
3. Bagaimanakah bentuk penciptaan karya seni grafis?

#### **E. Tujuan Penciptaan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penciptaan karya grafis ini selain visualisasi hal-hal yang menarik dengan anak berambut gembel, maka tujuan secara umum dalam penciptaan karya seni grafis ini di antaranya adalah :

1. Menghasilkan tema dan konsep penciptaan karya grafis anak berambut gembel.
2. Menghasilkan proses penciptaan karya seni grafis.
3. Menghasilkan bentuk karya seni grafis.

#### **F. Manfaat**

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

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 Teori**

##### **1. Tinjauan Seni Grafis**

Grafis berasal dari bahasa *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 (Susanto, 2002 : 162).

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 berpindah 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 (Bahari, 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 (Bahari, 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 (Bahari, 2008:84).

Dalam seni grafis terdapat berbagai macam teknik yang dapat di gunakan pada proses penciptaan karya, teknik yang saya terapkan adalah teknik cetak tinggi pada *hardboard* yang dikombinasikan dengan teknik pewarnaan secara manual (*handcolouring*).

#### a. Cetak Tinggi

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).

Media penggunaan teknik cetak tinggi bermacam-macam diantaranya : *woodcut*, *hardboardcut*, *linocut*, dan lain-lain. Dalam pembuatan karya penulis menggunakan media *hardboard* sebagai bahan yang digunakan untuk dicukil.

#### b. *Hand Colouring*

*Hand colouring* adalah teknik pewarnaan langsung dengan cat dan kuas. Di Indonesia teknik ini dikembangkan oleh Y. Eka Supriyadi seorang seniman seni grafis lulusan ISI (Institut Seni Indonesia). Jadi, seperti halnya mewarnai gambar sebelum tahap akhir pencetakan. Perpaduan teknik *relief print* dan *handcolouring* dikembangkan sejak 1994 yang ia namakan *Lugraf* ([www.mikesusanto.jogjanews.com](http://www.mikesusanto.jogjanews.com)).

## 2. Tema

Dalam pembuatan karya penulis menggunakan tema tingkah laku kehidupan sosial anak berambut *gembel* dari Dieng, sebagai tema pokok karya grafis cetak tinggi.

Tema adalah pokok pikiran, dasar cerita yang diperbincangkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:921). Dalam menciptakan seni grafis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pembuatan karya grafis dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (Unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur dan sebagainya. Sony 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 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". Dalam setiap karya seni tentunya terdapat *subject matter*, yaitu pokok pikiran yang digunakan untuk menciptakan bentuk-bentuk yang dapat memberikan konsumsi batin manusia yang dirasakan lewat sensitivitasnya (Dharsono, 2004:28).

### 3. Konsep

Konsep dalam penciptaan karya seni grafis ini adalah keindahan dan keunikan bentuk rambut *gembel* yang di gambarkan dalam sebuah karya grafis dengan teknik cetak tinggi *hardboardcut* yang dipadukan dengan teknik pewarnaan *handcolouring*.

Konsep adalah pokok utama yang mendasari keseluruhan pikiran. Biasanya konsep ada dalam pikiran atau ditulis secara singkat. Pembentukan konsep merupakan sebuah konkretisasi indera, dimana suatu proses yang mencakup penerapan metode, pengenalan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik (Susanto, 2011:227). Berhasil tidaknya konsep bergantung pada ketepatan pemantulan realitas objektif di dalamnya. Selain itu, konsep juga dapat menjadi pembatas berpikir creator dan penikmat dalam melihat dan mengapresiasi karya seni.

### 4. Teknik

Dalam pembuatan karya penulis menggunakan teknik cetak tinggi dengan media *hardboard* yang dipadukan dengan teknik pewarnaan *handcolouring* menggunakan cat akrilik, dan dicetak pada kertas.

Setiap seniman mempunyai teknik berkaryanya masing-masing. Mengolah bahan menurut tuntutan ide, sedangkan ide itu sendiri mengembangkan perasaan menurut kaidah-kaidah bentuk. Kedua ilah itu yang pada dasarnya bersifat pribadi, disebut teknik (Sahman, 1993:30).

### 5. Bentuk

Bentuk yang di tuju penulis merupakan bentuk karya dua dimensi dengan gaya dekoratif ilustratif tentang anak berambut *gembel* yang digambarkan seperti menceritakan suatu kisah atau cerita. Dekoratif adalah karya seni yang memiliki daya (unsur) menghias yang tinggi atau dominan di dalam karya seni lukis tidak menampilkan adanya volume keruangan maupun prespektif semua dibuat secara datar atau *flat* atau tidak menunjukkan ketinggian dimensinya (Susanto, 2011:100).

Ada beberapa definisi tentang bentuk diantaranya : Bentuk adalah bangun, gambaran, rupa, wujud, sistem, susunan. Dalam karya seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra (Susanto, 2011:54). Pendapat lain Bentuk adalah wujud lahirnya/indrawi (*waarneembare gestalte*) yang secara langsung mengungkapkan atau mengobjektivasi pengalaman batiniah (Sahman, 1993:29).

Jadi dapat disimpulkan bentuk adalah wujud atau rupa yang mendeskripsikan totalitas karya yang bersifat lahiriyah. Dalam tugas akhir ini, karya yang dihasilkan adalah 10 karya seni grafis dengan gaya dekoratif ilustratif yang dicetak pada kertas.

## **6. Unsur - Unsur Elemen Rupa**

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

### **a. Garis**

Garis adalah goresan dan batas limit dari suatu benda, massa, ruang, warna dan lain-lain (Sidik, 1979:3). Sementara pendapat lain mengungkapkan 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 (Susanto, 2002:45). 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.

### **b. Warna**

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembuatan sebuah karya lukis. Warna juga dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai pengekspresian rasa secara psikologis. (Sidik, 1979:7)

Warna dalam karya grafis ini memiliki arti yang lebih sederhana karena yang dimaksud bukanlah warna dalam arti refleksi cahaya melainkan sebuah pigmen berwarna merah, biru, kuning yang dikombinasikan antara satu dengan yang lain dan berperan meniru warna cahaya pada alam untuk membentuk atau mewujudkan *subject matter* serta mengekspresikan ide ke dalam karya grafis.

#### c. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan benda, baik nyata maupun semu (Sidik, 1979:9). Tekstur adalah sifat permukaan yang memiliki sifat-sifat seperti lembut, kasar, licin, lunak ataupun keras. Sedangkan pendapat lain mengemukakan bahwa tekstur dibatasi sebagai rasa permukaan atau penggambaran dari sifat permukaan. 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 (Rasjoyo, 1973:42).

#### d. Ruang

Ruang adalah kumpulan bidang-bidang : kumpulan dimensi yang terdiri dari panjang, lebar, dan tinggi; ilusi yang dibuat dengan pengolahan bidang dan garis, dibantu oleh warna (sebagai unsur penunjang) yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan yang meliputi perspektif dan kontras antara gelap dan terang (Djelantik, 1999:21). Pendapat lainnya bahwa ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra (Susanto, 2002:99).

Orang sering mengaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas oleh bidang.

#### e. *Shape* (bidang)

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan (Sanyoto, 2010 103). Pendapat lain bahwa bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk oleh dua atau lebih garis



yang bertemu (bukan terhimpit). Dengan kata lain bidang adalah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilustratif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011:55).

## 7. Prinsip Seni Rupa

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

### a. 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.

### b. 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.

### c. Ritme

Dalam seni rupa ritme/irama ialah suatu pengulangan yang secara terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau unsur-unsur. (Sidik, 1979:48) 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.

### d. Harmoni

Harmoni atau kesatuan 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 karena adanya kesatuan yang mengandung unsur-unsur yang selaras antara lain rasa tenang, gembira, sedih, haru dan sebagainya.

### e. Proporsi

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

### f. Ekspresi

Dalam karya grafis ini penulis menggunakan ekspresi terjadi pada saat mencukil pada permukaan *hardboard* yang membentuk efek cukilan khas seni Grafis. Ekspresi merupakan maksud, gagasan, perasaan, kemampuan ide yang diwujudkan dalam bentuk nyata (Susanto, 2011:116).

### g. Limitasi

Dikaitkan dengan limitasi yang terdapat dalam prinsip seni rupa yaitu pembatasan yang dilakukan sedemikian rupa terhadap unsur-unsur yang ditetapkan kedalam sebuah karya untuk mendapatkan proporsi yang ideal.

Melalui bentuk-bentuk di dalam seni orang bisa mewujudkan berbagai macam kecenderungan kearah yang lebih baik. Karya seni setidaknya menawarkan berbagai keinginan mulai dari mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, menstimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks-konteks sosial-budaya.

## **B. Metode Penciptaan**

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis disini meliputi eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi.

### **1. Eksplorasi**

Eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (KBBI, 2008:359).

Untuk mendapatkan ide penciptaan diawali dengan mencari pustaka melalui buku tentang Seni Grafis, mencari sumber dari cerita dan pengalaman warga Dataran Tinggi Dieng, mencari gambar-gambar yang menunjukkan aktivitas anak gembel tersebut.

Metode eksplorasi juga digunakan dalam berkarya. Eksplorasi dalam berkarya meliputi eksplorasi teknik yaitu mencari model cukilan yang sesuai dengan media yang menarik untuk karya seni grafis.

### **2. Eksperimen**

Eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana (KBBI, 2008:359). Setelah menetapkan ide penciptaan, kemudian dikembangkan penggambaran secara visual dari anak gembel tersebut dengan cara mencoba-coba (*trial and error*) dengan membuat sketsa pada kertas terlebih dahulu, kemudian memindahkannya pada kanvas.

Eksperimen teknis meliputi membuat sketsa pada kertas kemudian memilih salah satu untuk dipindahkan ke permukaan *hardboard* untuk dicukil, mencoba-coba model cukilan yang berbeda, kemudian mencoba untuk mengkombinasikan teknik cukil kayu dengan teknik pewarnaan secara manual (*handcolouring*).

### **3. Visualisasi**

Visualisasi merupakan proses akhir dari penciptaan sebuah karya seni. Visualisasi bisa juga diartikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar yang disajikan lewat karya seni (Susanto, 2011: 427).

Proses awal adalah membuat sketsa pada kertas yang kemudian dipindahkan di atas permukaan *hardboard* lalu dicukil sesuai sketsa, setelah selesai mencukil kemudian *hardboard* dicat menggunakan tinta dengan menggunakan *roll* lalu dicetak ke atas kertas. Proses selanjutnya hasil cetakan pada kertas yang telah kering diwarnai dengan teknik pewarnaan secara manual (*handcolouring*). Pada tahap akhir *hardboard* dicetak kembali di atas kertas dengan tepat untuk mendapatkan hasil yang bagus.

### **BAB III**

#### **HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Tema Anak Berambut Gembel dari Dieng**

Pengamatan dilingkungan masyarakat merupakan langkah awal dari seorang seniman dalam menciptakan karya seni. Begitu pula yang saya lakukan dengan melihat dan mengamati anak gembel yang sedang bermain, bertingkah laku saat dalam kawasan objek wisata Dieng maupun disekitar tempat tinggalnya merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah karya seni. Anak gembel yang menjadi sumber ide disini adalah anak yang berusia 6 sampai 12 tahun atau sekolah dasar, karena pada masa ini anak gembel dengan rambut yang sudah gembel seutuhnya. Dimasa ini pula biasanya anak gembel melakukan prosesi upacara adat ruwatan rambut gembel. Perkembangan yang menonjol pada masa ini saat anak gembel mulai tumbuh dan biasanya ingin meminta sesuatu untuk di jadikan syarat pemotongan rambut gembel tersebut.

Sehubungan dengan uraian di atas, menimbulkan ide atau gagasan saya untuk memvisualisasikan anak gembel tersebut. Tingkah laku anak gembel dari lahir yang masih memiliki rambut layaknya anak pada umumnya hingga rambut yang mulai mengikat satu sama lain sampai membentuk gembel sempurna. Tingkah laku ekspresi keceriaan yang dianggap sangat menarik bagi saya untuk dibuat dalam karya dan menimbulkan keinginan saya untuk mewujudkan dalam karya seni grafis.

Ide merupakan awal menuju perwujudan sebuah karya seni. Awal pemilihan objek seni grafis, secara umum karya seni grafis yang tercipta menampilkan visualisasi dari anak gembel sebagai objek utama yang lengkap dengan lingkungan sekitar untuk mengurangi efek deformasi, serta didukung dengan variasi yang lain sampai menjadi satu karya seni yang utuh tanpa meninggalkan unsur dan prinsip-prinsip seni yang ada. Saya mencoba merefleksikan ingatan saya tentang anak gembel yang pernah saya temui dan upacara adat ruwatan yang pernah saya lihat dan

mencoba mencari nilai estetis dari pengalaman tersebut diangkat menjadi sumber inspirasi suatu karya seni grafis, namun saya aplikasikan sesuai dengan cita rasa dan pengalaman saya sendiri dengan menggunakan teknik cukil kayu (*woodcut*) dan *handcolouring*.

## **B. Konsep Penciptaan**

Konsep penciptaan karya grafis dengan judul “Anak Berambut Gembel dari Dieng dalam Seni Grafis” menggunakan gaya dekoratif ilustratif yang memiliki alur cerita pada setiap karyanya, objek pada karya grafis ini adalah seorang anak kecil dengan rambut *gembelnya* dalam lingkungan sosial di daerah Dieng. Penggambaran konsep pada karya ini berfokus pada keindahan dan keunikan rambut *gembel* sang anak, rambut *gembel* yang menjadi fokus utama dalam setiap karyanya diharapkan mampu menunjukkan bahwa dalam karya ini penulis ingin menyampaikan keindahan dan keunikan rambut *gembel* kepada setiap penikmat karya seni, terutama pada karya seni grafis ini.

## **C. Bahan, Alat dan Teknik**

Dalam penciptaan sebuah karya seni diperlukan adanya bahan, alat serta teknik untuk mengolahnya agar tercipta sebuah karya. Berikut adalah alat, baha, dan teknik yang saya gunakan untuk menciptakan karya seni grafis:

### **1. Bahan**

Bahan-bahan dan teknik seni menjadi seni media ekspresi seorang seniman, mereka memiliki maknanya sejak bahan dan teknik itu membantu proses penciptaan karya seni serta memberikannya wujud yang objektif. Tanpa seni atau katakan saja, tanpa penggunaan bahan-bahan khusus dengan cara-cara spesifik tampaknya tidak akan ada suatu kemungkinan untuk mendapatkan ekspresi objektif dari keadaan-keadaan tertentu tentang perasaan dan kesadaran. Bahan yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini antara lain:

#### *a. Hardboard*

*Hardboard* yaitu bahan pokok yang digunakan sebagai klise penghasil gambar. Selain *hardboard* bahan pokok lainnya yang dapat digunakan yaitu



blokkayu yang dihasilkan dari batang kayu yang sudah dipotong baik secara vertikal atau horizontal, namun juga bisa menggunakan bahan sejenis karet yang telah diolah menjadi blok-blok karet atau sering disebut lino.

b. Tinta cetak

Tinta cetak yaitu bahan yang digunakan untuk memberi warna pada klise yang akan dipindahkan ke bahan lain. Terdiri dari satu jenis warna, yaitu warna hitam.

c. Cat akrilik

Cat akrilik yaitu bahan yang digunakan dalam proses hand colouring setelah tinta tercetak pada bahan lain. Terdiri dari beberapa macam warna sesuai penggunaan.

d. Kertas

Kertas yaitu media yang digunakan sebagai tempat untuk mencetak. Kertas yang dipakai yaitu kertas yang mampu menyerap tinta dengan baik dan cukup kuat sewaktu dicetak.



Gambar 1.  
Bahan Teknik Cetak Tinggi

## 2. Alat

Alat yang digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini adalah:

- a. Alat cukil yaitu alat yang digunakan untuk membentuk cukilan pada *hardboard*. Biasanya yang dijual di pasaran terdiri dari 5 jenis alat cukil.
- b. *Roll* atau *brayer* yaitu alat yang digunakan untuk memindahkan tinta ke *hardboard* secara merata. Ukuran *roll* yang tersedia di pasaran biasanya terdiri

dari beberapa ukuran ulai dari 2 sampai 6 inchi, dengan diameter mulai dari 1.5 sampai 6 inchi.

- c. Sendok yaitu alat yang digunakan untuk memindahkan tinta dari kaleng ke keramik.
- d. Keramik yaitu alat yang digunakan sebagai alas untuk meratakan tinta atau mencampur tinta.
- e. Alat perata tinta digunakan untuk membantu meratakan tinta dari klise ke kertas agar warna merata dan tinta menempel dengan baik, antara lain dengan menggunakan botol atau sendok.



Gambar. 2  
Alat-alat teknik cetak tinggi

Alat dan bahan pendukung lainnya :

- a. Penggaris yaitu alat yang digunakan untuk membuat garis atau sebagai alat bantu memotong.
- b. Pensil yaitu alat yang digunakan untuk membuat sket awal sebelum proses selanjutnya.
- c. Cutter yaitu alat yang digunakan untuk memotong *hardboard* sesuai ukuran yang diinginkan.
- d. Penghapus yaitu alat yang digunakan untuk menghapus gambar.

- e. Kuas yaitu alat yang digunakan untuk membersihkan permukaan klise, kuas ukuran yang lebih kecil digunakan untuk *handcolouring*.
- f. Palet yaitu alat yang digunakan sebagai tempat cat saat pengecatan *handcolouring*.



Gambar. 3  
Alat dan bahan pendukung lain

### 3 Teknik

Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir " Anak Gembel Dieng sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis" ini adalah :

Cetak cukil, *Hardboard* yaitu cetak relief atau cetak tinggi yang menggunakan *hardboard* sebagai acuan cetak. Permukaan *hardboard* itu dicukil dengan alat khusus cukil. Dari pencukilan itu dihasilkan permukaan yang tinggi dan rendah dan bagian yang tinggi/menonjol itu dibubuhi tinta dengan *roll* untuk kemudian dicetak pada kertas atau material lain yang mampu menyerap tinta. Kelebihan teknik cukil ini adalah bentuk artistik dari hasil cukilan.

Prinsip dasar dalam seni grafis adalah identitas sebagai suatu pengadaaan. Jadi teknik cetak apapun bisa dipakai sejauh masih dalam batas-batas konversi dari seni grafis itu sendiri.

#### **D. Tahap Visualisasi**

- a. Sebelum pelaksanaan proses mencukil terlebih dahulu, perlu mempersiapkan bahan-bahan dan alat yang diperlukan di dalam proses visualisasi dan mentransformasikan desain di atas lembaran *hardboard* yang telah dipersiapkan sesuai ukuran dengan menggunakan spidolpensil kemudian mulailah proses mencukil.
- b. *Hardboard* yang akan dicukil terlebih dahulu dijemur supaya jamur pada *hardboard* menghilang dan *hardboard* menjadi sedikit renyah (tidak lembab) supaya mudah untuk di cukil. Tahap selanjutnya adalah memberi tinta pada keramik untuk kemudian di *roll* sampai merata dan *roll* tersebut terkena tinta.
- c. Memindahkan tinta ke atas lembaran *hardboard* dan meratakannya dengan menggunakan *roll*, selanjutnya menyiapkan kertas yang telah dipersiapkan sesuai ukuran, lalu meletakkannya pada tempat yang datar.
- d. Kemudian cetak *hardboard* yang telah rata dengan tinta cetak tersebut diletakkan di atas permukaan kertas, setelah *hardboard* benar-benar melekat kuat pada kertas, kemudian dibalik posisinya sehingga posisinya kertas ada di atas *hardboard*. kemudian ratakan permukaan kertas dengan menggunakan alat seperti sendok atau botol, sampai tinta benar-benar melekat rata pada kertas.
- e. Tinta cetak telah merekat erat pada kertas setelah itu baru kemudian kita lepas *hardboard* dari kertas cetakan.
- f. Hasil cetakan pada kertas yang telah kering kemudian di beri warna dengan teknik *handcolouring* sesuai dengan warna diinginkan, tunggu hingga cat kering.
- g. Setelah cat kering lakukan proses pencetakan lagi. Tujuannya adalah untuk menebalkan daerah yang hitam terkena tinta.
- h. Untuk teknik multi warna patokan cetakan warna sangat diperhatikan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan ketepatan cetak antara warna pertama dengan yang selanjutnya supaya tidak bergeser.

Patokan cukil kayu ini di jepang dinamakan kento. Bila diinginkan penetapan yang benar-benar akurat, dapat dibuat alat berengsel guna menempatkan posisi kertas dengan blok kayunya. Tahap proses pembuatan karya grafis.

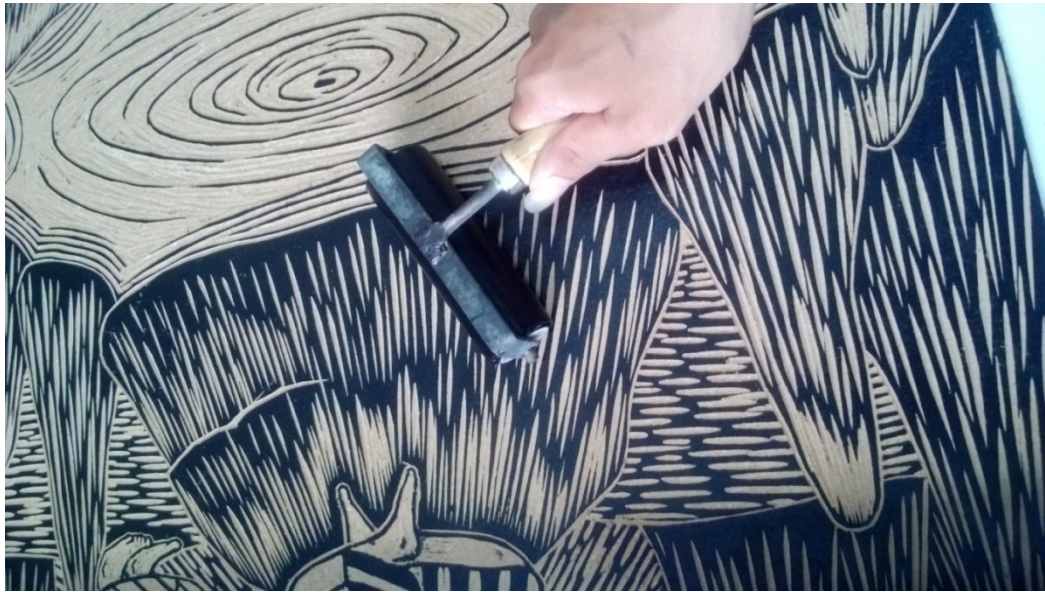


Gambar. 4  
Sket gambar pada *hardboard*



Gambar. 5  
Pencukilan gambar pada *hardboard*





Gambar. 6  
Meratakan tinta pada *hardboard*



Gambar.7  
Pencetakan gambar pada kertas





Gambar. 8  
Hasil cetakan pada kertas



Gambar.9  
Karya Grafis Cetak Tinggi



## E. Bentuk Karya

### 1. Deskripsi karya "Saat Bayi"



Gambar. 10  
 Saat Bayi (2014)  
 Ukuran : 40cm x 90cm  
*hardboard cut handcolouring on paper*

Pada saat masih bayi atau balita anak gembel tersebut memiliki rambut normal pada umumnya. Belum terlihat sedikitpun untai rambut yang bekaitan satu sama lain membentuk rambut gembel, biasanya rambut gembel mulai tumbuh ketika anak berusia dua tahun atau lebih.

Dalam karya ini objek yang digambarkan adalah seorang ibu yang sedang menggendong anaknya. Dengan penuh kebahagiaan seorang ibu tersebut tersenyum manis kepada anaknya. Anak disini adalah anak gembel yang belum

memiliki rambut gembelnya. Sang ibu mengenakan baju berwarna kuning dan sang anak mengenakan baju berwarna biru. Latar belakang menggunakan warna biru muda. Seluruh warna pada karya ini diikat oleh warna hitam dari hasil cetakan tinta grafis, pada objek sang anak dikelilingi oleh garis yang seolah-olah terpancar dari sang anak tersebut, yang menjadikan anak tersebut sebagai center poin dalam karya ini. Garis ini juga menunjukkan bahwa sang anak adalah anak yang special.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dimana beban berada pada bagian sebelah kanan, yaitu tokoh sang ibu yang memakai kaos kuning. Dengan menggunakannya warna cerah pada bagian kanan memberikan efek keseimbangan, ditambah dengan objek sang anak dengan menggunakan warna yang lebih gelap. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya.

## 2. Deskripsi karya "Rambut Gembel ku"



Gambar. 11  
Rambut Gembelku (2014)  
Ukuran : 40cm x 90cm  
*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Saya ingin menggambarkan sang anak gembel yang sudah berambut gembel sempurna, jenis rambut gembel anak tersebut adalah gembel pari (padi). Gembel jenis ini memiliki rambut gembel yang kecil-kecil namun tumbuh diseluruh bagian kepala, gembel ini jarang dijumpai pada anak gembel.

Dalam karya ini saya menggambarkan sang tokoh utama anak gembel yaitu anak gembel laki-laki. Komposisi model anak gembel dalam karya ini adalah

medium foto (foto setengah badan) tujuannya adalah memperjelas anak dengan rambut yang sudah gembel sempurna. Tangannya menggenggam sebagian rambutnya bertujuan menunjukkan bahwa dia memiliki rambut gembel. Anak ini menggunakan baju berwarna merah yang berpadu dengan warna kuning, latar belakangnya menggunakan warna biru muda dengan garis yang seolah-olah memancar dari sang anak tersebut menunjukkan bahwa sang anak gembel adalah anak yang spesial.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Baju berwarna merah dan kuning sedangkan latar belakangnya berwarna biru muda untuk menunjukkan adanya kontras antara objek dan latar belakang. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.



### 3. Deskripsi karya "Sakit"



Gambar. 12

Sakit (2014)

Ukuran : 90cm x 40cm

*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Di sini sang anak sedang terbaring lemas karena sakit, dimana jika seorang anak gembel mulai tumbuh rambut gembelnya biasanya ditandai dengan sakit demam yang tinggi beberapa hari, kemudian mulailah rambut saling berkaitan satu sama lain sampai terbentuk gembel sempurna. Namun anak tersebut sakit dikarenakan jika rambut gembelnya dipotong dengan paksa tanpa adanya ritual atau adat istiadat yang berlaku sang anak juga akan mengalami sakit demam tinggi selama beberapa hari. Biasanya orang tua dari sang anak akan mencukur rambut gembelnya jika sang anak sudah mau dicukur atas kemauannya sendiri.

Tokoh utama dalam karya ini adalah sang anak gembel yang sedang tertidur karena sakit yang diakibatkan oleh terpotongnya rambut gembel miliknya. Sang anak yang tertidur dikamarnya di atas kasur dan menggunakan selimut, tampak potongan rambut gembelnya di atas lantai yang dikelilingi oleh garis-garis

yang seolah-olah memancar dari potongan rambut yang terpotong. Rambut sang anak yang berada di lantai menjadikan center poin dalam karya ini.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Dalam karya ini kontras tidak terlalu ditonjolkan supaya terkesan seperti keadaan yang sebenarnya di sebuah ruangan. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.



#### 4. Deskripsi karya "Indigo"



Gambar. 13  
Indigo (2014)  
Ukuran : 40cm x 90cm  
*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Anak indigo atau anak nila (bahasa Inggris: *Indigo children*) adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan anak yang diyakini memiliki kemampuan atau sifat yang spesial, tidak biasa, dan bahkan supranatural. Konsep ini merupakan ilmu semu yang didasarkan pada gagasan Zaman Baru pada tahun 1970-an. Konsep ini mulai terkenal setelah diterbitkannya beberapa buku pada akhir tahun 1990-an dan dirilisnya beberapa film satu dasawarsa kemudian.

Interpretasi mengenai indigo ada bermacam-macam: dari yang meyakini bahwa mereka adalah tahap evolusi manusia selanjutnya (yang bahkan mempunyai kemampuan paranormal seperti telepati) hingga yang menyebut anak indigo sebagai orang yang lebih empatik dan kreatif. Dikutip dari [http://id.wikipedia.org/wiki/Anak\\_Indigo](http://id.wikipedia.org/wiki/Anak_Indigo).

Anak gembel memiliki keistimewaan yaitu salah satunya adalah indigo. Di sini sang anak mampu melihat hal-hal gaib. Dalam pengakuan juru kunci daerah Dieng, setiap anak berambut gembel diikuti oleh sesosok makhluk gaib, yang dipercaya sebagai utusan dari Tumenggung Kala Dete untuk menjaga setiap anak yang berambut gembel tersebut. Makhluk gaib tersebut mempengaruhi sedikit banyak tentang sifat dan perilaku sang anak gembel yang diikutinya. Biasanya sang anak mempunyai beberapa sifat yang tak lazim dimiliki oleh anak pada umumnya seperti, selalu memakai baju yang sama atau warna yang sama, jarang mandi, minta makanan dengan jumlah ganjil dan lain-lain. Semua permintaan dari sang anak gembel tersebut harus dituruti karena jika tidak dituruti sang anak akan sakit. Sifat-sifat ini tidak menjadikan hal yang perlu di takutkan oleh orang tua atau warga sekitar, justru anak yang berambut gembel ini diyakini adalah anugrah yang dititipkan dari sang pencipta, sebab itulah anak gembel ini sering dijuluki raja tanpa mahkota.

Dalam karya ini ada dua tokoh yaitu sang anak gembel sendiri dan makhluk gaib yang mengikuti sang anak tersebut. Komposisi dalam karya ini adalah asimetris yaitu beban berada di sebelah kiri pada gambar pohon besar yang di seimbangkan oleh dua tokoh yaitu sang anak dan makhluk gaib. Sang anak memakai baju merah dan celana jeans biru yang sedang melihat ke arah bebatuan, terlihat sosok makhluk gaib yang juga melihat ke arahnya, makhluk tersebut saya gambarkan dengan perwujudan tinggi besar, berbulu, bergigi dan berkuku panjang. Disekitar makhluk tersebut seolah-olah ada garis yang terpancar dari seluruh tubuhnya yang menjadikan makhluk tersebut sebagai center poin dalam karya ini.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Karya ini

menggunakan kontras warna yang terdapat pada baju anak *gembel* dan warna *soft* pada objek makhluk yang berada di depannya. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.

### 5. Deskripsi karya "Aku Ingin itu"



Gambar. 14  
 Aku Ingin itu (2015)  
 Ukuran : 90cm x 40cm  
*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Dalam karya ini di gambarkan seorang anak gembel menginginkan sebuah sepeda baru berwarna merah di toko sepeda. Biasanya sang anak gembel jika sudah menginginkan dicukur rambutnya dia akan menginginkan barang-barang tertentu sebagai syarat upacara ruwatan rambut gembelnya. Jika kemauan sang anak tidak dituruti maka sang anak akan mengalami sakit demam tinggi, dan rambutnyapun akan tetap gembel.

Dalam karya ini sang anak gembel menunjuk sebuah sepeda berwarna merah di sebuah toko sepeda, dengan menggunakan pandangan prespektif toko yang terletak agak jauh digambarkan dengan lebih kecil sedangkan sang anak yang berada dekat digambarkan dengan agak besar. Sang anak menengok ke arah sudut pandang penonton dengan tujuan memberi tahukan keinginannya membeli sepeda berwarna merah. Tokoh utama mengenakan kaos berwarna biru dan sepeda yang

ditunjuk berwarna merah, tanah sekitar toko berwarna coklat tua dengan adanya beberapa pohon-pohon kecil yang tumbuh di sana. Center poin pada karya ini adalah sang anak gembel yang sedang menunjukkan jarinya kearah sepeda berwarna merah, meski disekeliling sepeda tersebut seolah-olah terdapat garis yang memancar bukan berarti sepeda itu adalah center poin nya, melainkan sepeda itu adalah benda yang diinginkan oleh sang anak sebagai syarat upacara ada ruwatan rambut gembel.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Kontras pada karya ini tidak terlalu mencolok supaya suasana kehidupan nyata dapat terlihat pada karya ini. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.



## 6. Deskripsi karya "Arak-arakan"



Gambar. 15  
 Arak-arakan (2015)  
 Ukuran : 90cm x 40cm  
*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Arak-arakan adalah istilah yang biasanya dipakai untuk menamakan suatu peristiwa kesenian atau keramaian, yang terkait dengan suatu peristiwa atau perayaan. Arak-arakan biasanya dilakukan dengan beralan, pawai, yang bergerak dari suatu tempat ke tempat yang lain, biasanya dilakukan beramai-ramai dengan berjalan kaki. Arak-arakan dalam karya ini diwakilkan oleh tokoh utama yaitu sang anak gembel yang diikuti oleh tetua adat (orang yang menangani upacara adat ruwatan), biasanya arak-arakan ruwatan ini sang anak gembel berada di depan rombongan yang membawa tumpeng dan syarat yang diminta oleh sang anak. Dalam Arak-arakan jalur yang dilalui rombongan ini antara lain adalah tempat yang diyakini merupakan tempat suci yaitu dengan melewati komplek candi Arjuna kemudian menuju kawah sikidang, telaga warna dan terakhir sampai di komplek goa Semar. Ada dua jenis ritual ruwatan yang diadakan di Dieng ini,

yang pertama adalah ruwatan anak gembel secara individu yaitu proses pemotongan rambut gembel yang hanya diikuti oleh satu orang anak yang akan di ruwat, biasanya lokasi pemotongannya dilakukan di Goa Sumur. Kemudian yang kedua adalah proses pemotongan rambut gembel secara masal, upacara ruwatan secara masal ini biasanya diadakan oleh lebih dari satu anak yang berambut gembel, upacara ini bertujuan meringankan biaya upacara ruwatan bagi keluarga yang kurang mampu, lokasi pemotongan upacara ruwatan masal ini biasanya dilakukan di komplek candi Arjuna yang memiliki daerah yang cukup luas. Upacara masal ini diadakan setahun sekali yang dilaksanakan oleh pemerintah daerah sekitar yang bertajuk Dieng Culture Festival, upacara adat ini juga bertujuan memperkenalkan budaya Dieng kepada turis lokal maupun mancanegara.

Tokoh utama dalam karya ini adalah sang anak gembel dengan mengenakan baju berwarna putih-putih dan mengenakan ikat kepala, hal ini bertujuan anak yang akan diruwat dalam keadaan suci. Tokoh pendukung dalam karya ini adalah tiga orang yang berjalan mengiringi sang anak gembel tersebut, dua orang memikul tumpeng dan satu orang berada tepat di belakang sang anak gembel tersebut. Tokoh pendukung mengenakan baju lurik, blangkon dan kain batik sebagai identitas bahwa itu adalah budaya Jawa. Bagian latar belakang dalam karya ini adalah candi, telaga warna dan perbukitan Dieng, hal itu untuk mewakili tempat tempat yang dilewati selama prosesi arak-arakan berlangsung.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Kontras pada karya ini tidak terlalu mencolok untuk mengesankan kejadian nyata, sedangkan bidang-bidang dibuat sederhana. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah

memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.

#### 7. Deskripsi karya "Proses Pemotongan"



Gambar. 16  
Proses Pemotongan (2015)  
Ukuran : 40cm x 90cm  
*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Proses pemotongan merupakan proses utama dan yang paling penting dalam upacara ruatan rambut gembel ini. Karena dalam proses inilah sang anak akan di potong rambut gembelnya, yang telah melalui serangkaian prosesi adat

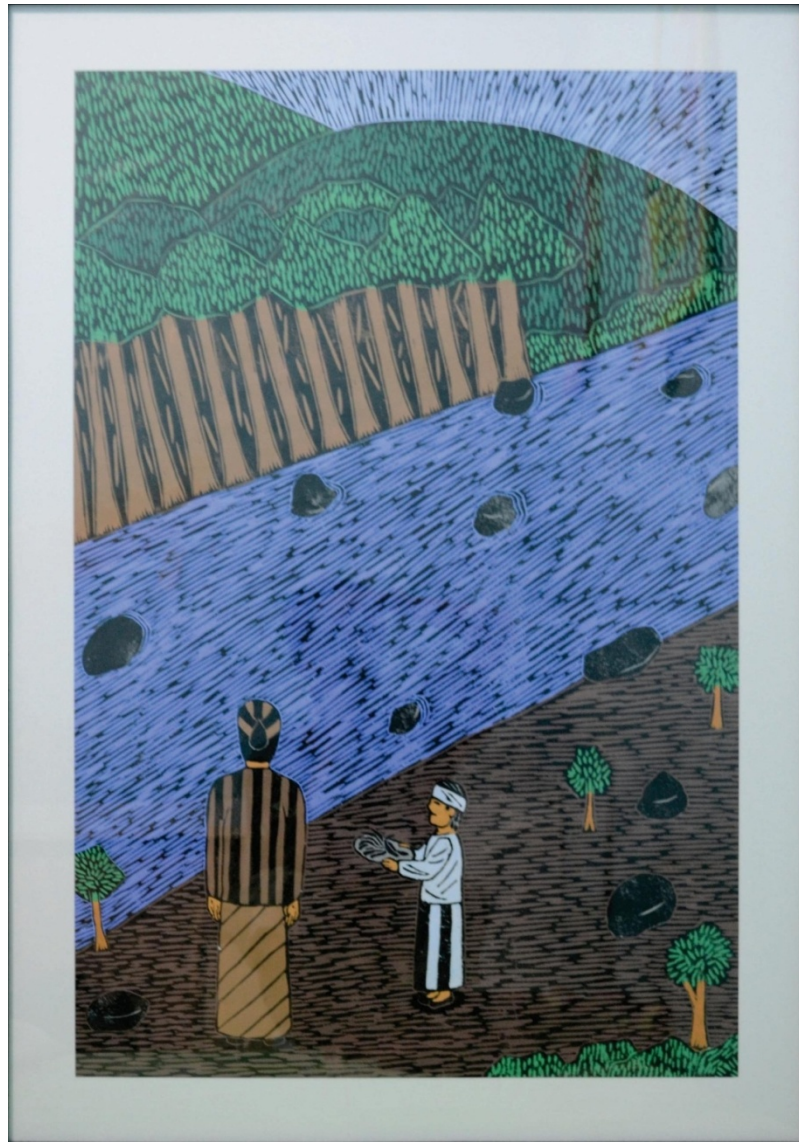


yang telah turun temurun di wariskan oleh nenek moyang daerah Dieng. Ritual ini berlokasi di Goa Sumur, yaitu Goa yang mengandung mata air alami dari daerah dataran tinggi Dieng. Air ini bertujuan untuk memandikan sang anak gembel tersebut serta menyucikannya sebelum rambutnya mulai dipotong, dengan serangkaian prosesi adat yang ada diharapkan rambut gembel sang anak tidak tumbuh lagi dan sang anak diberi kesehatan dan berkah dari sang pencipta.

Dalam karya ini saya menggambarkan dua tokoh yaitu tokoh utama sang anak dan tokoh pendukung sang juru kunci (tetua adat setempat) yang akan memotongkan rambut sang anak gembel tersebut. Anak gembel menggunakan baju putih-putih dan juru kunci mengenakan baju khas jawa dengan memegang gunting di tangannya. Komposisi dalam karya ini adalah asimetris yaitu gambar lebih condong ke arah kanan namun di seimbangkan dengan stakaktit dan stalakmit yang lebih banyak disisi sebelah kiri. Seting tempat yang berlokasi di goa juga menggunakan perbandingan 1/4 dimana daerah atas lebih banyak, disisi bagian bawah terdapat genangan mata air dari goa sumur yang jernih berwarna biru.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Kontras pada karya ini tidak terlalu mencolok supaya mengesankan kehidupan nyata dalam proses pemotongan rambut *gembel*, sedangkan bidang-bidang dibuat sederhana. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya grafis.

## 8. Deskripsi karya "Larungan"



Gambar.17

Larungan (2015)

Ukuran : 40cm x 90cm

*Hardboard cut Handcolouring on paper*

Larungan adalah budaya yang menghanyutkan sesuatu benda atau makanan biasanya terjadi setiap ada upacara adat tertentu yang di tujukan kepada sang pencipta, barang atau benda yang di larung biasanya ke laut, sungai atau danau. Dalam hal ini larungan upacara adat ruwatan rambut gembel selalu dilakukan setelah anak yang dipotong rambutnya telah selesai melaksanakan proses pencukuran. Larungan dilaksanakan di tahap akhir proses upacara ruwatan yang

bertujuan bersyukur atas kelancaran yang diberikan oleh sang pencipta, adapun yang dilarungkan dalam upacara ruwatan ini tidak lain adalah rambut sang anak gembel yang telah dipotong, kemudian dilarungkan di sungai serayu (nama sungai yang berada di daerah Dieng).

Dalam karya ini saya menggambar dua tokoh yaitu tokoh utama sang anak gembel yang telah dipotong rambutnya dengan mengenakan baju putih-putih dan tokoh pendukung yaitu tetua adat dengan mengenakan baju khas Jawa. Sang anak membawa sebuah tampah (alat besar terbuat dari anyaman bambu biasanya digunakan untuk wadah) untuk diberikan kepada tetua adat yang nantinya akan dilarungkan ke sungai Serayu, sang tetua adat membaca doa dengan menghadap ke arah sungai yang nantinya akan melarungkan rambut gembel sang anak tersebut. Center point dalam karya ini adalah sang anak yang membawa tampah berisi rambut gembel yang telah dipotong. Bagian latar belakang dalam karya ini adalah sungai dengan pemandangan khas dataran tinggi Dieng yang berbukit-bukit serta pepohonan dan semak-semak di sekitar sungai. Perspektif digunakan untuk menggambarkan daerah yang jauh dan dekat, bukit dari kejauhan berwarna hijau karena ditumbuhi pepohonan, sungai yang berwarna biru tua dan langit yang berwarna biru muda. Kontras pada karya ini tidak terlalu ditonjolkan supaya mengesankan kegiatan yang sebenarnya.

Teknik yang digunakan dalam karya ini adalah teknik cukil kayu yang dipadukan dengan teknik *handcolouring* untuk pewarnaannya. Untuk teknik cukil kayu, tinta yang digunakan adalah tinta offset hitam. Sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan cat akrilik. Warna hitam pada teknik cukil kayu adalah bagian yang tidak tercukil, yaitu untuk menggambarkan bagian yang gelap atau terkena bayangan. Warna terang pada teknik cukil kayu adalah bagian yang terkena cukilan, yaitu untuk menggambarkan bagian-bagian yang terkena cahaya. Pada karya ini menggunakan garis-garis yang terbentuk dari efek cukilan khas Grafis, menjadikan seolah-olah memiliki tekstur pada karyanya (tekstur semu) dipadu dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang atau gelap terang pada objek karya Grafis.

## **BAB IV PENUTUP**

### **Kesimpulan**

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

1. Tema penciptaan karya grafis "Anak Berambut Gembel dari Dieng dalam Seni Grafis" menjelaskan tingkah laku anak berambut gembel dan upacara ruwatan rambut gembel untuk memperkenalkan budaya daerah setempat.
2. Konsep penciptaan karya grafis "Anak Berambut Gembel dari Dieng dalam Seni Grafis" adalah keindahan dan keunikan bentuk rambut *gembel* yang di gambarkan dalam sebuah karya grafis dengan teknik cetak tinggi *hardboardcut* yang dipadukan dengan teknik pewarnaan *handcolouring*.
3. Proses penciptaan karya grafis menggunakan alat dan bahan diantaranya: alat cukil, *roll*, pensil, penghapus, sendok, cat grafis, cat akrilik, kuas, kertas dan *hardboard*. Pembuatan sketsa dilakukan dengan pensil di atas *hardboard* yang akan di cukil, proses selanjutnya *hardboard* kemudian di cukil dengan alat cukil sampai terbentuk gambar yang diinginkan. Setelah proses mencukil selesai *hardboard* kemudian dicat menggunakan cat grafis dengan *roll* dan dicetak ke atas permukaan kertas dengan cara ditekan menggunakan sendok secara merata, lalu lepaskan kertas dari *hardboard* dan tunggu hingga kering. Proses selanjutnya hasil cetakan yang sudah kering kemudian diwarnai dengan teknik pewarnaan *handcolouring*, kemudian dicekak kembali dengan *hardboard* yang sama sehingga memiliki efek warna yang diinginkan tetapi tidak lepas dari ciri khas seni grafis.
4. Bentuk yang ditampilkan sebagai objek utama adalah anak berambut *gembel* dan beberapa karya terdapat objek pendukung. Bentuk karya grafis menggunakan teknik cetak tinggi *hardboardcut* yang dipadukan teknik pewarnaan *handcolouring* dengan gaya dekoratif ilustratif yang mengabaikan kesan ruang dan gelap terang, memiliki sebuah alur atau cerita pada setiap karyanya yang saling berhubungan. Karya grafis yang dihasilkan seluruhnya berjumlah 10 buah dengan kurun waktu pembuatan 2014-2015. Pada tahun 2014 tercipta karya berjudul: "*Saat Bayi*" (40cm x 90cm), "*Rambut Gembel ku*" (40cm x 90cm), "*Sakit*" (90cm x 40cm),

"*Indogo*" (40cm x 90cm), sedangkan pada tahun 2015 tercipta karya grafis dengan judul: "*Sekolah*" (37cm x 47cm), "*Bermain kelereng*" (40cm x 32cm), "*Aku Ingin itu*" (90cm x 40cm), "*Arak-arakan*" (90cm x 40cm), "*Proses Pemotongan*" (40cm x 90cm), dan "*Larungan*" (40cm x 90cm).

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Bahari, Nooryan. 2008. Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Depertemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*: Pusat Bahasa.

Djelantik, A.A.M. 1999. Estetika Sebuah Pengantar, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

Dharsono S, K. 2004. Seni rupa modern. Bandung: Rekayasa Sains.

Levi, Strauss. 1974. *Structural Anthropology*. New York: Basic Books.

Rasjoyo. 1973. Pendidikan Seni Rupa. Jakarta: Eirlangga.

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

Sidik, Fajar dan Prajitno, Aming. 1979. Desain elementer. Yogyakarta: STRSI "ASRI".

Susanto, Mikke. 2002. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

\_\_\_\_\_. 2011. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab.

### Internet

<http://ejournalundip.ac.id> k widyawati 2012

<http://www.idwikipedia.org>

<http://www.kebudayaanindonesia.net>

<http://www.mikesusanto.jogjanews.com>