

**TARIAN TEMBUT-TEMBUT SEBERAYA SEBAGAI
INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS
*SILKSCREEN***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



Oleh:

RICKY ARPANTA SURBAKTI

NIM: 11206241041

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DESEMBER 2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Tarian Tembut-Tembut Seberaya Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Silkscreen* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 06 Januari 2017

Pembimbing,

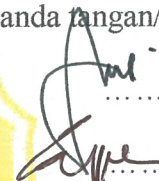


A handwritten signature in black ink, appearing to read 'I Wayan Suardana'.

Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.
NIP. 1961 12031198812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Tarian Tembut-Tembut Seberaya Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis silkscreen ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari selasa tanggal 06 Januari 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan/Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Ketua Penguji	 16 Januari 2017
Eni Puji Aastuti, S.Sn, M.Sn.	Sekretaris Penguji	 16 Januari 2017
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Penguji Utama	 16 Januari 2017

Yogyakarta, 06 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ricky Arpanta Surbakti

NIM : 11206241041

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, 06 Januari 2017

Penulis,



Ricky Arpanta Surbakti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada:
Alm. Marlita br Ginting (ibu), Benyamin Surbakti (ayah), Ruth Asbella br
Surbakti (adik), Erfina br Ginting, Gereja Batak Karo Protestan Yogyakarta
(GBKP)

MOTTO

“Don’t let inperfection to be your enemy”

(Bidwell)

“Adi enggo benaken dungilah, pala ula benaken”

(Ricky arvant)

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 Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

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

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis dan teman sejawat, 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 kata sempurna, namun dengan penuh harap semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, 06 Januari 2017

Penulis,



Ricky Apanta Surbakti

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. Batasan Masalah.....	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	5
A. Kajian Teori.....	5
B. Konsep dan Tema.....	8
C. Elemen-Elemen Seni Rupa.....	9
1. Garis	10
2. Warna	11
3. Tekstur	12
4. Ruang	12
5. <i>Shape</i> (Bidang).....	13
6. <i>Value</i>	13

D. Prinsip-Prinsip Desain.....	14
1. Kesatuan.....	14
2. Keseimbangan.....	15
3. Ritme.....	16
4. Harmoni.....	16
5. Proporsi.....	18
6. Kontras.....	18
7. Repetisi (Irama).....	19
E. Media, Alat,Bahan, Dan Teknik.....	19
1. Media.....	19
2. Alat, Bahan dan Teknik.....	20
F. Pop Art.....	21
G. Tinjauan Tarian Tembut-Tembut Seberaya.....	22
H. Metode Penciptaan.....	26
4. Pendekatan Karya Inspirasi.....	27
BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN KARYA.....	33
A. Konsep Penciptaan.....	33
B. Tema.....	34
C. Proses Visualisasi.....	35
a. Bahan.....	35
b. Alat.....	36
c. Teknik.....	39
D. Tahap Visualisasi.....	41
E. Pembahasan Bentuk Karya.....	45
BAB IV PENUTUP.....	71
Kesimpulan.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73

Daftar Gambar

Halaman

Gambar 1: Figur Panglima, Anak perana dan Singuda-nguda...	22
Gambar 2: Atribut Topeng.....	23
Gambar 3: Karya Andy Warhol “ <i>Marlyn Monroe</i> ”.....	28
Gambar 4: Karya Roy Lichtenstein “ <i>Drowning Girl</i> ”.....	30
Gambar 5: Kain Drill.....	33
Gambar 6: <i>Rubber</i>	34
Gambar 7: Sandy.....	35
Gambar 8: Pena dan Pensil	35
Gambar 9: <i>silkscreen</i> / layar sutra	36
Gambar 10: Kaca,Busa dan lampu.....	37
Gambar 11: Raket	38
Gambar 12: Proses <i>Trace</i>	40
Gambar 13: Proses Afdruk	41
Gambar 14: Proses Pencetakan Karya	42
Gambar 15: “ <i>Panglima</i> ”	44
Gambar 16: “ <i>Gurda-gurdi</i> ”	46
Gambar 17: “ <i>Singuda-nguda</i> ”	48
Gambar 18: “ <i>Kikir Labang</i> ”	50
Gambar 19: “ <i>Anak Perana</i> ”	52
Gambar 20: “ <i>Erjagar-jagar</i> ”	54
Gambar 21: “ <i>Erjaga</i> ”.....	56
Gambar 22: “ <i>Sirang</i> ”	58
Gambar 23: “ <i>Sentabi</i> ”	61
Gambar 24: “ <i>Ngepkep</i> ”	63
Gambar 25: “ <i>Nampilken Bana</i> ”	65
Gambar 26: “ <i>Pengataken Bujur</i> ”	68

**TARIAN TEMBUT-TEMBUT SEBERAYA SEBAGAI INSPIRASI
PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS
*SILKSCREEN***

Oleh: Ricky Arpanta Surbakti
NIM: 11206241041

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi, dan bentuk karya grafis *silkscreen* dengan judul *Tarian Tembut-Tembut Seberaya Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Seni Grafis Silkscreen*

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya adalah eksplorasi tema, ekplorasi model, eksekusi, dan pendekatan pada karya inspirasi.

Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut:

1.) Konsep dalam penciptaan karya yaitu memvisualisasikan Tarian Tembut-Tembut Seberaya dalam figur-figur manusia dan objek benda tertentu yang digambarkan secara ilustratif. Objek-objek pada karya divisualisasikan dengan teknik cetak saring(*silkscreen*) diatas kain dan kertas. 2.) Tema dalam Tugas Akhir Karya Seni ini terdiri dari dua tema yaitu karakter pada arian Tembut-Tembut Seberaya dan adegan pada tarian Tembut-Tembut Seberaya. Pembagian tema bertujuan untuk mendapatkan ide terkait Tarian Tembut-Tembut Seberaya dan mempermudah dalam pembahasan karya. 3) Proses visualisasi diawali dengan pembuatan sketsa pada kertas. Proses selanjutnya yaitu menggambar ulang sketsa atau dikenal dengan sebutan *trace* pada aplikasi *adobe illustrator*. Proses selanjutnya yaitu afdruk bertujuan untuk menghasilkan klise. Setelah klise siap maka proses selanjutnya adalah pencetakan. Pencatatan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. 4.) Bentuk karya grafis yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk karya grafis yang divisualkan dengan teknik *silkscreen* dengan gaya *Pop Art* yang bersifat ilustratif. Objek paling dominan pada karya berupa figur manusia. Karya yang dikerjakan sebanyak 12 karya grafis *silkscreen* dengan berbagai ukuran yaitu:

Panglima (40x50 Cm), Sigurda-gurdi (40x50 Cm), Singuda-nguda (40x50 Cm), Anak Perana (40x50 Cm), Kikir Labang (40x50 Cm), Erjagar-jagar (40x50 Cm), Erjaga(40x50 Cm), Sirang (40x50 Cm), Sentabi (80x100 Cm), Ngepkep (100x120 Cm), Nampilken Bana (100x120 Cm), Pengataken Bujur (40x50 Cm).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Seiring dengan perkembangan teknologi yang lebih maju, saat ini teknik dalam seni grafis telah sampai pada cetak digital yang pada umumnya dipergunakan untuk kepentingan di luar proses penciptaan karya seni terutama karya grafis. Selain itu perkembangan seni grafis juga terletak pada penggunaan sejumlah teknik dalam satu karya, dan karya yang tercipta tersebut tidak dapat digandakan, apalagi dengan meningkatnya tendensi para seniman dalam mengeksplorasi karya-karyanya dengan menggabungkan satu teknik ke teknik lain yang pada saat ini sedang mewabah dikalangan seniman baik di dalam maupun di luar negeri. Pada Tugas Akhir Karya Seni ini penulis tertarik menggunakan salah satu teknik grafis yaitu *silkscreen*, karena saya sebagai penulis menemukan kenyamanan pada teknik ini setelah sudah mempelajari beberapa teknik dari grafis. Selain karena kenyamanan penulis juga merasa tertantang untuk mencoba teknik *silkscreen* karena dari perkuliahan sendiri hanya

mendapat teori tentang *silkscreen* dan belum pernah mencoba grafis dengan teknik *silkscreen*.

Pada Tugas Akhir Karya Seni (TAKS), tema yang diangkat adalah tentang salah satu tarian dari daerah Sumatera Utara, khususnya Kabupaten Karo yaitu tarian Tembut-Tembut Seberaya, dimana tarian ini merupakan satu-satunya tarian yang menggunakan topeng yang berasal dari daerah Kabupaten Karo. Melihat perkembangannya kini tarian ini sudah mulai pudar dikalangan masyarakat Karo sendiri sehingga saya sebagai penulis ingin mengenalkan kembali tarian Tembut-Tembut Seberaya dengan karya seni yang saya sajikan. Ide inilah yang mendasari penulis untuk menciptakan dan memvisualisasikan ke dalam karya seni dua dimensi. Dalam setiap karya yang dipamerkan, penulis menciptakan bentuk tarian yang tidak realis, namun dalam penggambaran tarian tersebut masih terdapat ciri-ciri khas dari tarian Tembut-Tembut seberaya sendiri, yaitu karakter yang ada pada tarian tersebut akan tetap ditonjolkan. Penulis akan lebih mengembangkan bentuk pada karya pengolahan gerakan tarian.

Karya yang disajikan adalah grafis, yaitu mengenai makna dan pesan-pesan yang ada di dalam tarian Tembut-Tembut itu sendiri, dimana penulis berkonsentrasi di dalam media seni grafis satu teknik yaitu *silkscreen* (cetak saring).

B. Batasan Masalah

Permasalahan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini dibatasi pada deskripsi konsep, tema, proses visualisasi, dan bentuk karya grafis *silkscreen* yang terinspirasi dari Tarian Tembut-Tembut Seberaya.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana konsep dan tema penciptaan karya grafis *silkscreen* dengan Tarian Tembut-Tembut Seberaya menjadi ide dasar penciptaan?
2. Bagaimana proses visualisasi karya grafis *silkscreen* dengan Tarian Tembut-Tembut Seberaya menjadi ide dasar penciptaan?
3. Bagaimana bentuk Tarian Tembut-Tembut Seberaya menjadi karya *silkscreen* yang diciptakan?

D. TUJUAN

Tujuan dari penulisan laporan karya akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep dan tema karya seni grafis *Silkscreen* yang terinspirasi dari Tarian Tembut-Tembut Seberaya.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi Tarian Tembut-Tembut Seberaya dengan menggunakan teknik *silkscreen* di dalam karya seni grafis.
3. Mendeskripsikan bentuk karya seni grafis *silkscreen* yang terinspirasi dari Tarian Tembut-Tembut Seberaya.

E. MANFAAT

Manfaat dari penulisan laporan karya akhir ini terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat teoritis:

- a) Menambah wawasan tentang konsep penciptaan seni grafis.
- b) Menambah pengetahuan tentang teknik-teknik seni grafis.

2. Manfaat praktis:

- a) Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkesenian dan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
- b) Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa.
- c) 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 TEORI

A. Tinjauan Seni Grafis *Silkscreen*

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

Silkscreen/cetak saring atau sering juga disebut dengan istilah serigrafi yaitu teknik cetak pembuatan berdasarkan sablon. Tinta atau cat yang sisikat melalui layar yang terbuat dari sutera halus yang dikenal dengan sebutan *silkscreen printing* (Mikke Susanto, 2011: 358).

Istilah teknik cetak saring tidak begitu dikenal di Indonesia. Istilah populer yang dipakai di Indonesia adalah cetak sablon yang berasal dari bahasa Belanda, yakni Schablon. Kata ini berakulturasi sehingga menjadi bahasa serapan dan bermetamorfosis menjadi sablon. Kata sablon didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh. Sablon dilakukan untuk mencetak berbagai media visual seperti, kertas, kain, plat dan media lain yang tidak mengandung air.

Cetak sablon digunakan untuk melakukan reproduksi desain, seperti kartu nama, kartu undangan, *T'shirt*, stiker, dan lain-lain. Jumlah yang dihasilkan lebih dari satu untuk menghasilkan hasil yang serupa. Cetak sablon telah lama dikenal dan digunakan oleh bangsa Jepang sejak Tahun 1664. Ketika itu dikembangkan

oleh Miyasaki dan Zisukeo Mirose dalam mencetak beraneka motif Kimono. Penggunaan teknik sablon dalam Kimono ini dilatar belakangi oleh kebijakan Kaisar Jepang yang melarang penggunaan kimono bermotif tulis tangan. Pasalnya Kaisar Jepang sangat prihatin dengan tingginya harga Kimono yang bermotif tulis tangan yang beredar di pasaran. Hingga mulai saat itu Kimono yang menggunakan motif dari cetak sablon mulai banyak digunakan oleh masyarakat Jepang. Akan tetapi cetak sablon pada saat itu belum berkembang dengan baik karena penggunaan kain kasa atau *Screen* belum di kenal. Pada saat itu penyablonan masih menggunakan teknik pencapan atau menggunakan model cetakan yang sering disebut dengan mal.

Pada tahun 1907, seorang pria berkebangsaan Inggris bernama Samuel Simon, mengembangkan teknik sablon menggunakan *chiffon* sebagai pola cetakan. *Chiffon* merupakan bahan rajut yang terbuat dari benang sutra halus. Bahan rajut inilah sebagai cikal bakal kain kasa yang di kenal sekarang ini. Menyablon dengan cara ini adalah tinta yang akan dicetak akan dialirkan melauai kain kasa atau kain saring, sehingga gambar yang akan tercetak akan mengikuti pola gambar yang ada pada kain saring tersebut. Maka menyablon dengan teknik tersebut di sebut dengan *silkscreen printing* yang berarti mencetak dengan kain saring sutra (Ahmad Yani, 2004: 18).

Proses eksekusinya adalah dengan menuangkan tinta di atas layar dan lalu disapu menggunakan palet atau rakel yang terbuat dari karet. Satu layar digunakan untuk satu warna (*multiscreen*) atau menggunakan satu layar untuk berbagi warna (*monoscreen*) Cetak saring adalah sebuah teknik untuk mencetak tinta diatas

bahan dengan bentuk yang kita kehendaki. Dengan pertolongan *screen* dan rakel dalam proses pengerjaannya. Keunggulan dari teknik sablon adalah bisa mencetak dengan jumlah yang banyak, hasil relatif stabil, bisa menghasilkan beberapa efek menarik, misalnya: *glitters*, *glow in the dark*, timbul, mengkilap/metalik, dan sebagainya. Biaya cetak cukup terjangkau, fleksibel bisa di aneka jenis permukaan bahan.

Pencetakan dengan cara sablon di jaman serba digital sekalipun akan terus diperlukan. Cetak dengan metode sablon sangat diperlukan untuk pencetakan dalam media yang tidak memungkinkan dilakukan Mesin Digital dan *Offset*. Mesin sablon yang dapat bekerja otomatis juga telah banyak dipakai saat ini, namun walaupun demikian cetak sablon secara manual tentunya masih banyak dilakukan dengan pertimbangan biaya lebih murah, misalkan Sablon Kain untuk sepanduk dan pakaian, Kaos, Souvenir, sablon pada media plastik dan sebagainya (teknik-seni-kriya-cetak-saring-sablon.html).

Berikut ini merupakan cara dasar teknik pencetakan *silkscreen* yang dilakukan secara manual salah satu teknik proses cetak yang menggunakan *screen* dengan kerapatan tertentu dan biasanya berbahan dasar nylon atau sutra. Permukaan Screen Sablon di poleskan cairan kental kusus/ emulsion. Cairan ini apabila telah dioleskan dan dikeringkan pada permukaan screen tidak boleh terkena sinar matahari (dipoleskan dan dikeringkan pada ruangan yang gelap /Pada ruangan tanpa kena cahaya langsung *ultra violet*). Tujuannya adalah jika terkena cahaya saat sudah kering maka polesan itu tak akan dapat larut dengan air dengan baik. Setelah kering permukaan itu di tempel/ditutup dengan Film dari

hasil *print* hitam putih pada media plastik/film transparent atau pada biasanya dapat menggunakan kertas tranparan dari kalkir. Dilanjutkan dengan proses penyinaran pada Sinar matahari atau dibawah sinar lampu. Proses penyinaran ini ditentukan dengan hitungan untuk mengukur lamanya penyinaran dan ditentukan oleh keras tidaknya cahaya yang menerpa permukaan *screen* sablon itu. Film Kemudian dilepas dari permukaan *screen*. Film yang telah diprint itu akan Menghasilkan duplikasi dari apa yang telah kita print pada layar. Tahap selanjutnya adalah Penyiraman Permukaan *Screen* dengan air.

Cara penyiraman pun wajib berhati-hati sekali karena hasil *print* yang tampak pada *screen* jika terkena air akan terlarut, ini disebabkan oleh sebab Film yang dicetak hitam dan permukaan layar yang ditutup hitam tak akan mengeras (Karena tidak tembus sinar) begitu juga sebaliknya. Disinilah perlu kehati-hatian dalam proses penyiraman yang sering disertai dengan perangkat bantu Semprot air mini dengan tujuan agar air bisa lebih keras dan bisa bagus tembus melelehkan hasil *print* yang tercetak. Tahapan selanjutnya yaitu pengeringan kembali dari proses diatas. Dan dilanjutkan pada proses Cetak dengan pemberian Tinta kusus Sablon. Proses eksekusinya adalah dengan menuangkan tinta di atas layar dan lalu disapu menggunakan palet atau rakel yang terbuat dari karet. Satu layar digunakan untuk satu warna.Sementara bahan yang dicetak berada dibawah *screen* dablون dan dilakukan penekanan secara sedemikian rupa. Jadi proses cetak sablon adalah Tiap warna dalam sekali cetak (Nusantara Guntur, 2003: 26).

Seni grafis *silkscreen* sebagai bagian dari seni murni yang memiliki sebuah aturan dalam penciptaan setiap karyanya, aturan tersebut dikenal dengan sebutan

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

B. Konsep dan Tema

1. Konsep

Konsep dalam penciptaan karya seni perlu adanya pemikiran awal tentang karya seni yang akan dibuat. Menurut Mikke Susanto (2011:277), menjelaskan bahwa konsep merupakan pokok/utama yang mendasari keseluruhan karya. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat. Konsep merupakan konkretisasi dari panca indera dimana rasa nikmat atau indah yang terjadi pada manusia. Rangsangan tersebut diolah menjadi kesan yang kemudian dilanjutkan kembali pada perasaan lebih jauh sehingga manusia dapat menikmatinya, dalam konteks kali ini panca indera yang dimaksud adalah mata atau kesan visual. Sehingga konkretisasi indera diperoleh dari perwujudan suatu pemikiran yang kemudian divisualisasikan.

2. Tema.

Tema dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:921), adalah pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya). Dalam menciptakan karya seni grafis, tema dapat digunakan untuk menyamakan pandangan (persepsi) serta mempermudah pembuatan suatu karya. Lebih fokus pula dalam menuangkan ide ke dalam karya dengan menggunakan elemen-elemen visual (unsur seni rupa) seperti garis, warna, tekstur, dan sebagainya. Dharsono mengemukakan penjelasan tentang tema sebagai berikut :

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

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

C. Elemen-Elemen Seni Rupa

Dalam penciptaan karya seni grafis sangat erat kaitannya dengan elemen-elemen seni rupa. Elemen tersebut merupakan susunan pembentuk dalam karya seni yang meliputi garis, bidang (*shape*), warna, tekstur, ruang, gelap terang dengan karakteristik yang berbeda-beda.

1. Garis

Garis mempunyai peranan penting dalam penciptaan karya seni rupa sehingga garis merupakan ekonomi dalam seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus, vertical, horizontal, miring, patah-patah dan lain-lain. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya (Mikke Susanto 2011: 148). Oleh sebab itu, garis pada sebuah karya rupa bukan hanya saja sebagai garis namun dapat dijadikan sebagai kesan gerak, ide, 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 (Dharsono 2004: 40).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan elemen seni rupa yang memiliki dimensi memanjang, memiliki arah dimana dapat diolah untuk membuat kesan gerak, mencipta simbol, dan merepresentasikan emosi perupanya. Dalam karya seni rupa garis merupakan elemen yang sangat mendominasi pada penciptaan karya guna membuat sebuah bidang.

2. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam penciptaan karya seni rupa. Pengertian warna menurut beberapa ahli diantaranya menurut Mikke Susanto (2011: 433), adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Sedangkan menurut Dharsono, (2004: 107-108), warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susunan yang sangat penting. Demikian

eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan, warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi. Dengan adanya warna, suatu benda dapat mudah dikenali karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa elemen warna pada karya seni rupa menjadi penting, karena dianggap mampu mewakili intuisi perupa, yang mana mampu menghadirkan suasana yang berbeda pada *audience*.

3. Bidang

Bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpitan). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun oleh garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif (Mikke Susanto 2011: 55). Menurut Dharsono (2004:40), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Pengertian *bidang* dapat dibagi menjadi dua yaitu: bidang yang menyerupai bentuk alam atau figur, dan bidang yang sama sekali tidak menyerupai bentuk alam atau non figur. Dalam lukisan bidang digunakan sebagai simbol perasaan dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka bidang yang ditampilkan terkadang mengalami perubahan sesuai dengan gaya dan cara pengungkapan pribadi pelukis, (Dharsono, 2004: 41).

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bidang merupakan elemen yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. Bidang dapat

berbentuk alam atau figur dan juga tidak berbentuk atau non figur, yang mana digunakan sebagai simbol dalam mengungkapkan perasaan pribadi perupa.

4. Bentuk (*form*)

Pada dasarnya yang dimaksud dengan bentuk atau form adalah totalitas dari karya seni. Bentuk merupakan organisasi atau satu kesatuan atau komposisi dari unsur-unsur pendukung karya. Bentuk fisik sebuah karya dapat diartikan sebagai kongkritisasi dari *subject matter* tersebut dan bentuk psikis sebuah karya merupakan susunan dari kesan hasil tanggapan. Hasil tanggapan yang terorganisir dari kekuatan proses imajinasi seorang penghayat itulah maka akan terjadilah sebuah bobot karya atau arti (isi) sebuah karya seni atau juga disebut makna (Dharsono, 2004: 30)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk merupakan keseluruhan dalam karya seni atau titik temu antara ruang dan massa. Bentuk juga merupakan kesatuan utuh dari unsur-unsur pendukung karya.

5. Ruang

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah 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 berbatas maupun yang tidak berbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang nyata adalah bentuk ruang yang dapat dibuktikan

dengan indera peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi (Mikke Susanto, 2011: 338).

Ruang merupakan elemen seni rupa yang memiliki volume atau mempunyai batasan limit, walaupun terkadang ruang bersifat tidak terbatas. Ruang pada karya seni lukis mampu memberikan perasaan kedalaman. Hadirnya keruangan juga dapat dicapai melalui gradasi warna dari terang ke gelap.

6. Gelap Terang (*Value*)

Value adalah unsur seni lukis yang memberikan kesan gelap terangnya warna dalam suatu lukisan. Menurut Mikke Susanto (2011: 418), menyatakan bahwa *value* adalah:

Kesan atau tingkat gelap terangnya warna. Ada banyak tingkatan dari terang ke gelap dari mulai putih hingga hitam, misalnya mulai dari white – high light – light – low light – middle – high dark – low dark – dark – black. Value yang berada di atas middle disebut high value, sedangkan yang berada di bawah middle disebut low value. Kemudian value yang lebih terang daripada warna normal disebut tint, sedang yang lebih gelap dari warna normal disebut shade. Close value adalah value yang berdekatan atau hampir bersamaan, akan memberikan kesan lembut dan terang, sebaliknya yang memberi kesan keras dan bergejolak disebut contrast value.

Sedangkan menurut Dharsono (2004: 58) *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.

Dapat disimpulkan bahwa gelap terang atau *value* dalam karya seni rupa adalah elemen yang memberikan kesan tingkat gelap terang warna yang dibuat oleh perupa pada suatu lukisan. Dalam proses melukis *value* dapat dilakukan dengan berbagai campuran warna mulai dari gelap ke terang atau terang ke gelap.

D. Prinsip-Prinsip Desain

Penyusunan karya seni grafis juga dibutuhkan prinsip-prinsip desain. Selanjutnya menurut Dharsono (2004: 36), 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*)

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa yang sangat penting. Menurut Dharsono (2004: 59), kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Mikke Susanto (2011:416) menyatakan bahwa *unity* adalah

Unity merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B Feldman sepadan dengan organic unity, yang bertumpu pada kedekatan/letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah prinsip yang sangat penting dalam karya seni rupa, sebab kesatuan merupakan dari efek dari suatu komposisi berbagai hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

2. Keseimbangan

Untuk mendukung semua bagian dalam lukisan maka dibutuhkan keseimbangan antar bagian objek didalamnya. Keseimbangan atau *balance* merupakan persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2011: 46). Sedangkan menurut Dharsono (2004: 45-46), pemaknaan tentang keseimbangan sebagai berikut,

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 ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan dapat disusun secara simetris atau menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner, sedangkan asimetris yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras.

3. Ritme

Ritme atau irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun yang lainnya. Menurut E. B. Feldman seperti yang di kutip Mikke Susanto (2011: 334), ritme atau *rhythm* adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya. Ritme merupakan prinsip penyusunan elemen karya seni rupa yang berupa pengulangan

yang teratur dari sebuah elemen dan unsur-unsur pada bentuk atau pola yang sama dalam karya seni.

4. Harmoni

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Mikke Susanto, 2011: 175). Harmoni memperkuat keutuhan karena memberi rasa tenang, nyaman dan sedap, tetapi harmoni yang dilakukan terus menerus mampu memunculkan kejenuhan, membosankan, sehingga mengurangi daya tarik karya seni. Dalam suatu karya Sering kali dengan sengaja menghilangkan harmoni sehingga timbul kesan ketegangan, kekacauan, riuh, dalam karya tersebut. Sedangkan menurut Dharsono (2004: 48), harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Dapat disimpulkan bahwa harmoni merupakan prinsip penyusunan elemen karya 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. Proporsi (Ukuran perbandingan)

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai

salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Mikke Susanto, 2011: 320).

Dapat disimpulkan bahwa proporsi pada prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan hubungan ukuran antar bagian yang dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik pada suatu karya seni yang berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan).

6. Variasi

Variasi secara etimologis berarti penganekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan (Mikke Susanto, 2011: 320). Sedangkan menurut JS. Badudu (2003: 360), variasi adalah sesuatu yang lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dsb) yang disengaja atau hanya sebagai selingan; perbedaan; mempunyai bentuk yang berbeda-beda sebagai selingan supaya agak lain daripada yang ada atau yang biasa.

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa variasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa dapat diartikan sebagai penganekaragaman agar terkesan lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dan lain-lain) yang disengaja atau hanya sebagai selingan. Variasi dapat berupa kombinasi berbagai macam bentuk, warna, tekstur, serta gelap-terang. Variasi juga mampu menambah daya tarik pada keseluruhan bentuk atau komposisi.

7. Aksentuasi (emphasis)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dicapai dengan perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada fokus tertentu. Aksentuasi melalui ukuran, suatu unsur bentuk yang lebih besar akan tampak menarik perhatian karena besarnya. Akan tetapi ukuran dari benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai antara perbandingan dimensi terhadap ruang tersebut (Dharsono 2004: 63).

Berdasar uraian diatas aksentuasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa dapat berupa perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif pada suatu lukisan.

8. Dominasi

Dalam dunia seni rupa dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, sock visual, dan untuk memecah keberaturan ([www. Prinsip-prinsip dasar seni rupa.com](http://www.Prinsip-prinsip-dasar-seni-rupa.com)). Menurut Mikke Susanto (2011: 109) dominasi merupakan bagian dari satu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh, atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu obyek, garis, bentuk, atau tekstur.

Berdasar uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dominasi dalam prinsip penyusunan elemen karya seni rupa merupakan bagian komposisi yang ditekankan, paling utama, atau tangguh. Dominasi dalam sebuah lukisan dapat menyertakan warna, objek, garis, bentuk, atau tekstur.

9. Pencatatan Edisi

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

E. Media, alat, bahan, dan teknik

1. Media

Media dalam seni grafis merupakan hal yang sangat penting dalam berkarya seni. Menurut Mikke Susanto (2011: 25), menjelaskan bahwa “medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Setiap cabang seni memiliki media yang beberapa dalam berkarya dan setiap seni memiliki

kelebihan masing-masing yang tidak dapat dicapai oleh seni lain, dalam hal ini seni grafis menggunakan media yang cara menikmati dengan cara visual. Medium atau material atau bahan merupakan hal yang perlu sekali bagi seni apapun, karena suatu karya seni hanya dapat diketahui kalau disajikan melalui medium. Suatu medium tidak bersifat serba guna. Setiap jenis seni mempunyai mediumnya tersendiri yang khas dan tidak dapat dipakai untuk jenis seni lainya (Jakob Sumardjo. 2000: 141).

Dalam penciptaan karya seni grafis media digunakan untuk mewujudkan gagasan untuk menjadi sebuah karya seni, disertai dengan pemanfaatan alat dan bahan serta penguasaan teknik dalam berkarya.

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 23), alat adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu, dapat berupa kuas, pensil, penghapus, *ballpoint*, palet, pisau palet, dan lain sebagainya.

3. Teknik

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 67), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Pada umumnya dalam seni lukis teknik berkarya dibagi dua, yaitu teknik basah dan teknik kering. Pengertian teknik basah menurut Mikke Susanto (2011:395), teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan medium yang bersifat basah atau memiliki medium air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, tempera, tinta. Sedangkan pengertian teknik kering menurut Mikke Susanto

(2011:395), teknik kering merupakan kebalikan dari teknik basah, yaitu menggambar dengan bahan kering seperti, charcoal (arang gambar), pensil. Dalam penciptaan karya seni rupa teknik dengan media cat minyak yang digunakan adalah teknik *Opaque* (opak) yang merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup atau tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki (Mikke Susanto, 2011: 282).

F. Pop Art

Pada penciptaan karya grafis *silkscreen* penulis menggunakan corak atau gaya *pop art*. *Popular art* sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya populer yang terjadi di masyarakat. Gaya ini lahir juga karena sentuhan dari kaum Dada yang mengimbas ke zaman berikutnya, sekitar tahun 1970 s.d. 80-an. *Pop Art* diawali di London pertengahan tahun 1950-an oleh kelompok independen yang terdiri dari seniman dan tokoh intelektual. Karya pertama yang dianggap sebagai pernyataan tegas kaum Pop Art adalah karya Richard Hamilton pada tahun 1956 berjudul *Just What Is It Makes Today's Home So Different, So Appealing?* Ia seorang pengikut Marcel Duchamp yang memasukkan sebagian tema gambar komik, film, desain komersial, pose telanjang dan semua tanda dari budaya *materialisme* modern. *Pop Art* kemudian berkembang di Amerika pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper John, yang terkenal dengan karyanya *Three Flag*, Roy Lichtenstein dengan karyanya *Drowning Girl*, dan Andi Warhol dengan karyanya *Gold Marilyn Monroe*. Pop

Art memandang budaya komersil sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek *piktoral*. Mereka banyak melukiskan ikon-ikon yang kerap muncul di masyarakat, seperti komik, kehidupan kota *metropolis*, iklan dan lain-lain yang ditumpahkan dalam kanvas atau seni grafis. Seniman yang menonjol dalam hal ini seperti Jasper John dengan *Painted Bronze*, Roy Lichtenstein dengan *Ice Cream Soda*, atau karya-karya grafis Andi Warhol seperti Kaleng *Sup campbell* dan *Marilyn Monroe*-nya, James Rosenquist, Tom Wesselmann dan lain-lain. Kepopuleran seni Pop terletak pada isi dari sifat komersial lingkungan kita dan pesan akhirnya. Dari sini pulalah nantinya akan melahirkan *Conceptual art*, *Neo-Realisme*, dan *Happening art*. *Pop art* sering juga disebut juga *Commonism*, *O.K. Art*, *Industrial Art*, *Consumer Style*, *Factualist Art*, *New Super Realism*, *New Sign Painting*, *Commodity Art* dan *Gag art*. *Pop art* mewarnai kehidupan masyarakat konsumen, bintang-bintang terkenal serta pahlawan idola. Motivasi gerakan ini berakar dari perkembangan fotografi komersial, iklan, kemasan yang menarik, supermaket, komik strip, film, aneka model mobil dan seterusnya. *Pop art* merupakan *Iconographical Art*. Hal ini karena hasil karyanya bersumber dari media-media yang sudah mengalami *transformasi*. Adanya permainan dari perasaan suka dan tak suka pada masyarakat (Mikke Susanto 2011:313).

G. Tinjauan Tarian Tembut-Tembut Seberaya



Gambar 1. Figur Panglima, Singuda-nguda, Anak Perana
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tarian ini merupakan sebuah tarian yang berasal dari sebuah desa yang bernama Seberaya yang terletak di Kecamatan Tiga Panah, Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Tarian ini diciptakan oleh seorang pandai besi yang bernama Pirei Sembiring Depari yang lahir di tahun 1856. Tarian ini pertama kali diciptakan sekitar tahun 1910 awalnya Pirei sebagai penciptanya hanyalah seorang pandai besi yang gemar berjudi, pada suatu hari sepulangnya bermain judi Pirei melewati sebuah sawah yang dipenuhi dengan orang-orangan sawah yang dalam bahasa suku Karo adalah *Gundala-gundala*.

Dari sinilah muncul ide dari Pirei untuk menciptakan topeng yang dijadikan sebagai karakter pada tarian yang ingin di ciptakannya, karena pada awalnya

keluarga Pirei sendiri adalah keluarga yang dikenal sebagai yang memiliki jiwa seni. Setelah mendapatkan ide menciptakan tarian itu, dia mulai mencari kayu yang cocok untuk dijadikan sebagai bahan pembuatan topeng tersebut. Seiring masa pencariannya dia akhirnya menemukan sebuah pohon yang dianggapnya cocok sebagai bahan pembuatan topeng tersebut, masyarakat Karo menyebut pohon tersebut dengan sebutan pohon *Gecih*.

Pada saat Pirei ingin menebang pohon tersebut turun hujan yang sangat deras disertai dengan sambaran petir sehingga dia membatalkan penebangannya dan kembali ke desa untuk meminta pendapat tetua di desa Seberaya pada saat itu. Tetua di desa tersebut memberitahukan cara agar pohon tersebut dapat ditebang dengan memberi sesajen terlebih dahulu, dan terbukti setelah diberi sesajen pohon tersebut akhirnya dapat ditebang dan kayunya dijadikan bahan pembuatan topeng seperti yang diinginkan Pirei sendiri (Roberto, 2006: 216)



Gambar 2. Atribut Topeng Pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada pertunjukan pertamanya Pirei mengajak seluruh keluarganya berpartisipasi sebagai pemain dan pengiring tarian tersebut. Pada tahun 1910 tarian ini pertama kali dipertunjukkan kepada masyarakat seberaya, ternyata topeng hasil ciptaan dari Pirei tersebut membuat masyarakat desa seberaya ketakutan karna bentuk topeng yang memang menakutkan karena pada dasarnya ide penciptaan topeng tersebut dari orang-orangan sawah. Dari kejadian ini terciptalah nama *Tembut-Tembut* yang awalnya dari kata *kembut* (takut). Pada setiap pertunjukan tarian tersebut selalu saja di ikuti oleh turunya hujan sehingga tarian tersebut dipercaya masyarakat Karo sebagai tarian pemanggil hujan.

Kelahiran tarian Tembut-Tembut Seberaya ini berhubungan dengan kepercayaan lama (animisme) di Tanah Karo. Konon seorang raja bertemu dengan seekor burung besar yang disebut burung Sigurda-gurdi. Dalam pertemuan ini terjadilah pertarungan yang hebat diantara raja dan burung Sigurda-gurdi tersebut. Akhirnya burung itu dikalahkan oleh sang raja, kemudian burung Sigurda-gurdi tersebut dibawa pulang dan diberikan untuk teman bermain putri raja. Pada suatu waktu ketika sang putri bermain-main dan mengelus-elus burung *Sigurda-gurdi*, dengan tidak sengaja sehelai bulu burung tersebut dicabut oleh sang putri sehingga menyulut kemarahan sang burung dan membalas perbuatan putri tersebut dengan cara menyerang dan berusaha melukai putri raja tersebut. Melihat kejadian tersebut raja memanggil panglima untuk bertarung melawan burung *Sigurda-gurdi* tersebut yang terus-menerus menyerang sang putri. Pada akhirnya sang burung takluk ditangan panglima.

Tarian Tembut-Tembut Seberaya mempertlihatkan adegan dimana panglima bertarung melawan burung Sigurda-gurdi. Adapun tokoh atau lakon yang ada dalam cerita tersebut adalah *Putri*, *Anak perana* (pemuda), *Kikir Labang*, *Panglima*, *Burung Sigurda-gurdi* atau biasa disebut *Tubi enggang* (Tarigan, 2010: 199).

H. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi Tema

Proses eksplorasi tema dilakukan dengan membagi adegan-adegan dan karakter yang terdapat pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya untuk membuat narasi yang berkaitan dengan Tarian Tembut-Tembut Seberaya dalam sudut pandang *personal*. Cara yang digunakan yaitu dengan melakukan kajian pustaka, guna merumuskan sudut pandang serta mengolah persepsi tersebut secara runtut menjadi sebuah narasi. Kemudian mendeskripsikan serta memvisualkan narasi tersebut menjadi sebuah ilustrasi tentang gerakan yang terdapat pada tarian Tembut-Tembut Seberaya tersebut.

2. Eksplorasi Model

Eksplorasi model disini adalah dengan membuat sketsa yang berdasar pada figur yang terdapat pada tarian Tembut-Tembut Seberaya.

3. Eksekusi

Proses eksekusi dilakukan dengan cara menggambar ulang sketsa pada kertas gambar yang telah dibuat di aplikasi *coreldraw* untuk mendapatkan detail dan dilanjutkan dengan memindahkan hasil yang telah digambar ulang ke *screen* sablon dengan cara difilm setelah proses tersebut berhasil dilanjutkan ke proses selanjutnya yaitu pencetakan menggunakan *screen* dan rakel diatas media kain dan kertas. Proses pembuatan karya disesuaikan dengan prinsip-prinsip penciptaan dalam seni grafis, seperti gelap terang, sudut pandang, dan lain-lainnya.

4. Pendekatan Pada Karya Inspirasi

Dalam penciptaan karya, seorang seniman akan selalu berusaha untuk menciptakan dan membangun corak khasnya tersendiri. Corak yang dimunculkan tentunya berbeda dengan karya-karya seniman lain sehingga membentuk suatu identitas karya secara personal. Dalam prosesnya tidak menutup kemungkinan dalam penciptaan karya seorang seniman mendapat inspirasi dan pengaruh dari karya-karya seniman lain. Pengaruh tersebut sifatnya tidak menyeluruh dan hanya sementara. Adanya pengaruh atau inspirasi terkadang menambah variasi dalam karya dalam wujud keragaman bentuk, warna maupun komposisi.

Dalam proses penciptaan karya seni grafis *silkscreen* penulis mendapat inspirasi dari beberapa seniman yaitu:

a) **Andy Warhol (1928 - 1987)**

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

(<http://www.artchive.com/artchieve/W/warhol.html>)



Gambar : 3
“Marilyn Monroe”
 1962

Tinta Silkscreen di cat polimer sintetis di atas kanvas,
 (211,4 x 144,7 cm)

(http://www.moma.org/learn/moma_learning/andy-warhol-gold-marilyn-monroe-1962)

Karya Andy Warhol sebagian besar sangat dekat dengan warna-warna yang kontras seperti karya yang berjudul *Marlyn Monroe* dapat dilihat pada gambar diatas perpaduan warna pink dengan kuning dan biru adalah warna warna yang terkesan kontras. Warna yang digunakan pada sebagian karya Andy Warholl dan juga terdapat pada karya *Marlyn Monroe* adalah penggunaan warna *flat*. Pemilihan figur pada karya Andy Warhol juga menampilkan figur-figur populer. Dalam proses penciptaan karya grafis *silkscreen* pada Tugas Akhir Karya Seni ini penulis banyak terinspirasi oleh karya-karya Andy Warhol. Inspirasi tersebut dapat ditinjau dari penggunaan warna *flat* dan pemilihan figur Panglima sebagai objek utama pada karya. Adapun tokoh Panglima bias dikatakan sebagai *icon* populer di masyarakat Batak Karo.

b) ROY LICHTENSTEIN (1923 – 1997)

Roy Lichtenstein (27 Oktober 1923 – 29 September 1997) adalah seorang tokoh Amerika artis pop. Selama tahun 1960 lukisannya dipamerkan di Leo Castelli Gallery di New York City dan bersama dengan *Andy Warhol* , *Jasper Johns* , *James Rosenquist* dan lain-lain ia menjadi tokoh terkemuka dalam gerakan seni baru. Karyanya didefinisikan premis dasar pop art yang lebih baik dari yang lain melalui parodi. *Favoring* yang kuno komik strip sebagai materi pelajaran. Karyanya sangat dipengaruhi oleh iklan populer dan buku komik. (<http://ceritakehidupan333.blogspot.co.id/2012/11/roy-lichtenstein.html>)



Gambar : 4
“Retro Women”

1963

Oil and synthetic polymer paint on canvas,
(171,6 x 169,5 cm)

(https://www.moma.org/learn/moma_learning/lichtenstein-drowning-girl-1963)

Roy Lichtenstein adalah salah satu seniman yang beraliran *Pop Art* karyanya sebaian besar menjadi icon iklan dan menjadi angkat populer dengan penggunaan beberapa penggabungan teknik antara lain dengan memadukan warna yang terang dengan *background half tone* dengan proporsi kecil. Dapat dilihat pada karya

yang berjudul *Retro Women* sangat terlihat bagaimana pengolahan teknik *background half tone* dari Roy Lichtenstein sendiri. Dalam proses penciptaan karya seni *silkscreen* pada Tugas Akhir Karya Seni ini penulis banyak terinspirasi oleh karya Roy Lichtenstein. Inspirasi tersebut dapat ditinjau dari pengolahan *background*. Dalam karya karya Roy Lichtenstien sering dijumpai teknik *half tone* digunakan sebagai *background*. Hal ini menginspirasi penulis untuk menggunakan teknik *half tone* pada sebagian besar karya.

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan

Konsep dalam penciptaan karya yaitu memvisualisasikan Tarian Tembut-Tembut Seberaya dalam figur-figur manusia dan objek benda tertentu yang digambarkan secara *ilustratif*. Pemilihan tarian Tembut-Tembut Seberaya sebagai inspirasi penciptaan karya tugas akhir penulis berawal dari ketertarikan akan karakter dan gerakan tarian dari Tembut-Tembut Seberaya itu sendiri dan mengungkapkan cerita yang terdapat pada tarian Tembut-Tembut seberaya. Adapun pada beberapa karya penulis memvisualisasikan gerakan pada adegan tarian Tembut-Tembut Seberaya yang dirasa menjadi daya tarik tersendiri untuk divisualkan dalam karya *silkscreen*. Objek-objek pada karya divisualisasikan dengan teknik cetak saring (*silkscreen*) diatas kain dan kertas.

Penggunaan warna pada objek disesuaikan dengan karakter asli pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya. Penggunaan *background* dengan teknik *half tone* dimaksudkan untuk menciptakan kesan ruang dan menonjolkan objek utama. Bentuk karya yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *Pop Art*. Objek paling dominan pada karya berupa figur manusia yang menggunakan topeng hitam dan memakai baju merah. Objek pendukung dalam karya grafis ini yaitu tongkat, gurda gurdi, dan figur-figur manusia bertopeng. Komposisi objek dan *background* karya pada bidang gambar disesuaikan agar karya terlihat lebih menarik dan bervariasi.

B. Tema

Tema dalam Tugas Akhir Karya Seni ini terdiri dari dua tema yaitu:

a) Karakter Pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya

Tematis ini diwujudkan dalam lima karya *silkscreen* yang berjudul “*Panglima*”, “*Gurda-gurdi*”, “*Singuda-nguda*”, “*Kikir Labang*”, “*Anak Perana*”. Penciptaan karya terinspirasi dari karakter-karakter dalam Tarian Tembut-Tembut Seberaya.

b) Adegan Pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya

Karya yang memuat tema diatas diwujudkan dalam tujuh karya *silkscreen* berjudul “*Erjagar-jagar*”, “*Erjaga*”, “*Sirang*”, “*Sentabi*”, “*Ngepkep*”, “*Nampilken Bana*”, “*Pengataken Bujur*”. Penciptaan karya terinspirasi dari adegan-adegan yang terdapat pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya.

Pembagian tema bertujuan untuk mendapatkan ide terkait Tarian Tembut-Tembut Seberaya yang dirasa menarik untuk divisualkan. Pembagian tema juga bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya.

C. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat, dan Teknik

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

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

a. Bahan

1) Kain drill

Digunakan sebagai media pada proses pencetakan dengan teknik *silkscreen/serigrafi* (cetak saring), disini penulis menggunakan kain tekstil *marsoto* dan *drill*.



Gambar: 5
"kain drill"

(dokumentasi : Ricky arpanta Surbakti)

2) Rubber

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



Gambar: 6
“ruber/cat sablon”
(dokumentasi: Ricky arpanta Surbakti)

3) Sandy

Pigmen warna yang Digunakan sebagai pewarna pada *rubber* dengan cara dicampurkan sesuai warna yang diinginkan.



Gambar: 7
“sandy colour/pewarna campuran”
(dokumentasi : Ricky arpanta Surbakti)

b. Alat

1) Pena dan Pensil

Dipergunakan untuk membuat pola atau sketsa pada media kertas.



Gambar: 8
“pena, pensil dan penghapus”
(dokumentasi: Ricky arpanta surbakti)

2) Silkscreen (layar sutra)

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



Gambar: 9
“*silkscreen (layar sutra)*”
(dokumentasi: Ricky Arpanta Surbakti)

3) Obat Afdruk

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



Gambar: 10
“obat afdruk”
(Dokumentasi: Ricky Arpanta Surbakti)

4) Kaca, busa dan lampu

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



Gambar: 11
“kaca, busa dan lampu”
(Dokumentasi: Ricky arpanta Surbakti)

5) Raket

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



Gambar: 12
“raket”
(dokumentasi: Ricky Arpanta Surbakti)

c) 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. Karya dengan media *silkscreen*/serigrafi berawal dari proses sketsa pada kertas dengan pencapaian garis, bentuk dan titik tertentu, setelah proses sketsa dilanjutkan dengan menggambar ulang sketsa yang terdapat pada kertas di komputer menggunakan *software coreldraw* atau *adobe illustrator* kemudian di cetak kembali di bidang kertas. Proses selanjutnya adalah *afdruk*, yaitu membuat klise dengan media *silkscreen*, mula-mula sketsa pada kertas yang telah siap diolesi minyak goreng untuk memunculkan sketsa pada *silkscreen*. Begitu juga dengan *silkscreen*, media ini juga diolesi obat *afdruk* yang kemudian setelah kering dilekatkan sketsa di atasnya. Proses selanjutnya adalah penyinaran, dengan meletakkan kaca di atas sketsa pada bagian atas *silkscreen* untuk perantara sinar dan busa dibawahnya sebagai penopang, tahap ini adalah akhir pembuatan klise dengan media *silkscreen*. Setelah klise siap kemudian proses mencetak dilakukan dengan mengisi *silkscreen* dengan bahan *rubber* (tinta untuk sablon pada kaos/kain) dan selanjutnya dicetak dengan cara menarik rakel dari ujung *silkscreen* ke ujung lainnya pada media kertas dan kain.

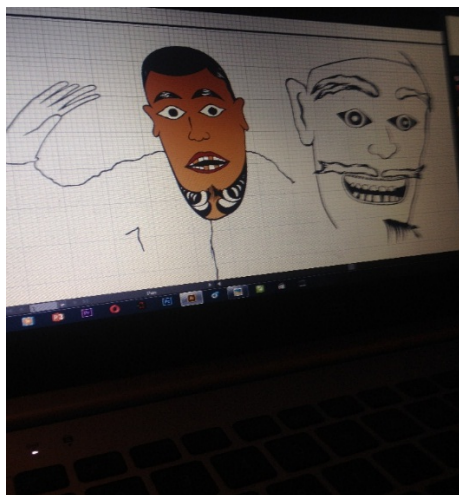
D. Tahap Visualisasi

Adapun tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya *silkscreendapat* dijelaskan sebagai berikut :

a. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan karya. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisi dan jalan cerita yang didapat dari hasil observasi. Sketsa dibuat menggunakan pensil dengan media kertas. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan pada proses digital.

b. Memindahkan Sketsa pada *Adobe Illustrator*



Gambar 13. Proses *Trace*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses pemindahan sketsa ke media tertentu merupakan proses yang umum dilakukan para perupa. Dalam proses pembuatan karya grafis *silkscreen* ini penulis menggunakan aplikasi *adobe illustrator*. Penulis mulai memindahkan

sketsa pada kertas dengan proses *scanning* dan diteruskan dengan menggambar ulang sketsa atau dikenal dengan sebutan *trace* pada aplikasi *adobe illustrator*. Hal ini digunakan untuk menghasilkan garis yang tegas dan memecah setiap warna pada objek agar lebih memudahkan pada proses selanjutnya.

d. Afdruk



Gambar 14. Proses Afdruk
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses selanjutnya adalah afdruk bertujuan untuk menghasilkan klise. Pada pembuatan klise kepekaannya terdapat pada penyesuaian takaran obat afdruk dan juga waktu penyinarannya agar memperoleh hasil maksimal. Penulis menggunakan cairan *bremol* untuk proses afdruk. *Bremol* adalah salah satu jenis obat afdruk yang berisi *emulsion* dan *centivitylizer*. Takaran perbandingan

keduanya biasanya terdapat panduan pada kemasan obat afdruk dengan perbandingan 10 ml *emulsion* berbanding dengan 1 ml *centiviylizer*.

e. Pencetakan



Gambar 15. Proses pencetakan karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah klise siap maka proses selanjutnya adalah pencetakan. Pencetakan dilakukan dengan mengisi tinta yang dikenal dengan sebutan *rubber* pada *screen*. Kemudian digunakan *rakel* untuk meratakan *rubber* yang terdapat pada *screen* dan dicetakkan pada media kertas, maupun kain tekstil yang telah disiapkan. Proses pencetakan juga membutuhkan pengolahan rasa agar memperoleh garis dan titik yang maksimal pada hasil cetaknya. Keutamaan sketsa dengan teknik *silkscreen* ada pada pencapaian garis dan titik.

f. Pencatatan edisi

Pencatatan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Tahapan ini wajib dilakukan pada setiap pembuatan karya grafis. Masing – masing karya diberikan nomor edisi pada margin kiri bawah karya, judul karya pada margin tengah bawah karya, dan tanda tangan pada margin kanan bawah karya. Pencatatan edisi karya bertujuan untuk memberikan tanda bahwa setiap karya dicetak dalam jumlah tertentu.

Tahap akhir yaitu pengemasan karya layak pajang dengan mempergunakan beberapa alternatif kemasan sesuai ketepatan media. Untuk karya dengan media berbahan baku kertas menggunakan pigura kaca, dalam pengemasannya di apit dengan dua kaca sedangkan media kain keseluruhan pengemasan karya menggunakan bingkai kayu.

E. Pembahasan Bentuk Karya

1. Deskripsi Karya “Panglima”



Gambar: 16

Karya berjudul: “**Panglima**”

Ukuran : 40 cm x 50 cm

Edisi: 1/2

Media: cetak saring di kertas(*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 16 yang berjudul Panglima menampilkan objek figur manusia yang digambarkan memakai topeng warna hitam, memakai baju merah dan bercelana hitam. Bagian tangan pada objek figur manusia digambarkan memiliki jari yang panjang dan terkesan tidak anatomis, hal tersebut dikarenakan objek figur manusia mengenakan tangan palsu. Figur tersebut digambarkan tengah berdiri dengan mengangkat kedua tangannya. Dibelakang figur terdapat sebuah

objek menyerupai tongkat. Adapun figur manusia tersebut merupakan objek utama dalam karya ini. Karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. Penggambaran objek figur manusia dengan proporsi yang lebih besar dibanding objek lainnya dan menggunakan warna merah mampu menciptakan kontras dengan *background half tone* perpaduan antara warna coklat dan cream sehingga menjadikan objek tersebut sebagai *point of interest*. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dari ukuran kecil ke besar secara teratur. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya diatas terinspirasi dari tokoh penari dari tarian tembut-tembut seberaya, digambarkan sebagai seseorang yang sudah ditelan usia, terlihat jelas dari janggut dan warna putih diatas kepala (menandakan uban) ditambah dengan susunan gigi yang sudah terlihat berjarak. Warna hitam menggambarkan bahwa karakter tersebut sebagai seseorang yang telah lama berkelana dan bertapa di usianya. Matanya yang tajam dan raut muka yang tersenyum lebar menjadi pertanda ia tidak takut dengan siapapun yang ada disekitarnya. Figur tersebut mengenakan pakaian berwarna merah yang menandakan bahwa karakter dari panglima sendiri yaitu pemberani dan pantang menyerah. Warna yang digunakan pada karya ini adalah warna yang sesuai dengan karakter asli dari objek tersebut pada kertas.

2. Deskripsi Karya “*Sigurda-gurdi*”



Gambar: 17

Karya berjudul: “**Sigurda-gurdi**”

Ukuran : 40cm x 50 cm

Edisi: 2/2

Media: cetak saring di kertas(*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 17 yang berjudul *Sigurda-gurdi* menampilkan objek figur manusia yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi*, atribut tersebut berupa kain warna abu abu dipadukan dengan warna hitam dan merah. Pada bagian kepala digambarkan menyerupai kepala burung enggang dan pada bagian ekor digambarkan dengan objek menyerupai bulu berwarna merah. Objek tersebut

digambarkan tengah berdiri menyamping. Objek tersebut merupakan objek tunggal dan utama pada karya. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. Point of interest terdapat pada objek figure Sigurda-gurdi, peletakan objek ditengah dan menggunakan perpaduan warna antara merah, hitam dan abu abu mampu menciptakan kontras dengan *background half tone* yang berwarna coklat. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dari ukuran kecil ke besar secara teratur. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari karakter Sigurda-gurdi yang diambil dari salah satu burung yaitu burung Enggang, nama si Gurda-gurdi sendiri diambil dari kebiasaan masyarakat Karo menyebut burung enggang dengan sebutan *Perik si Gurda-gurdi* atau *Tubi Enggang*. Objek diatas merupakan satu-satunya karakter hewan dari keseluruhan karakter yang terdapat dari tarian tembut-tembut seberaya. Di cerita tarian tembut-tembut seberaya gurda-gurdi digambarkan sebagai hewan yang sangat sulit untuk dikendalikan, terlihat dari paruh dan ekornya yang merah. Pada pementasan tari Tembut-Tembut Seberaya *Gurda-gurdi* dimainkan oleh seseorang yang harus berdiri menopang di dalamnya.

3. Deskripsi Karya “Singuda-Nguda”



Gambar: 18

Karya berjudul: “**Singuda-nguda**”

Ukuran: 40 cm x 50 cm

Edisi: 2/2

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 18 yang berjudul Singuda-nguda menampilkan objek figur manusia yang mengenakan jubah berwarna abu-abu, menggunakan topeng wajah manusia berwarna kuning, memakai anting pada telinganya, tangan palsu berwarna hitam yang mempunyai kesan berjari panjang dan terdapat ornamen yang merupakan simbol keluarga raja pada bagian dagu. Objek tersebut digambarkan tengah berdiri menghadap ke depan dengan mengangkat tangan kiri sejajar dengan bahu. Objek tersebut merupakan objek tunggal dan utama pada karya. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. *Point of interest* terdapat pada

objek figur Singuda-nguda, peletakan objek ditengah dan menggunakan perpaduan warna antara kuning, hitam dan abu abu mampu menciptakan kontras dengan *background half tone* yang berwarna coklat tua. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dari ukuran besar ke kecil secara teratur menciptakan kesan pancaran. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Warna yang terdapat pada objek figur manusia ini adalah warna yang sesuai dengan warna asli karakter dalam tarian Tembut-Tembut Seberaya. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi oleh karakter Singuda-nguda yang merupakan perwujudan seorang wanita yang sangat cantik pada masyarakat Karo. Cantik dalam hal ini dimaksudkan tentu saja bukan hanya cantik pada fisik namun juga kepribadiannya. Jubah yang menjurai panjang sampai menutupi mata kaki merupakan simbol sopan dan santun dari wanita di suku Karo. Pada bagian bibir topeng wanita berwarna merah merupakan identitas dari wanita Karo yang pada umumnya menginang atau mengunyah sirih ketika sedang berbincang dengan sesama teman wanitanya.

4. Deskripsi Karya “Kikir Labang”



Gambar: 19

Karya berjudul: “**Kikir Labang**”

Ukuran: 40 cm x 50 cm

Edisi: 2/2

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 19 yang berjudul Kikir Labang menampilkan objek figur manusia yang mengenakan jubah berwarna abu-abu, menggunakan topeng wajah manusia berwarna kuning, memakai anting pada telinganya, dan tangan palsu berwarna hitam. Objek tersebut digambarkan tengah berdiri menghadap ke depan dengan mengangkat tangan kiri sejajar dengan bahu dan tangan kanan yang diposisikan dibagian dada. Objek tersebut merupakan objek tunggal dan utama pada karya. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. *Point of interest* terdapat

pada objek figur manusia, peletakan objek ditengah dan menggunakan perpaduan warna antara kuning, hitam dan abu abu mampu menciptakan kontras dengan *background half tone* yang berwarna kuning keemasan. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dari ukuran besar ke kecil secara teratur menciptakan kesan pancaran. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Warna yang terdapat pada objek figur manusia ini adalah warna yang sesuai dengan warna asli karakter dalam tarian Tembut-Tembut Seberaya. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari salah satu karakter dari tarian Tembut-Tembut Seberaya yaitu Kikir Labang adalah sebutan untuk penjaga puteri raja dan memenuhi segala perlengkapan puteri raja. Kikir labang digambarkan sebagai seorang wanita yang memiliki mulut yang hitam dan tidak memiliki gigi. Di bagian telinga kikir labang juga memiliki anting sebagai penanda bahwa karakter ini adalah seorang wanita yang memakai jubah yang menjurai sampai pada mata kaki sama seperti puteri raja sebagai simbol kesopanan pada masyarakat Karo.

5. Deskripsi Karya “Anak Perana”



Gambar. 20

Karya berjudul: “**Anak Perana**”

Ukuran: 40 cm x 50 cm

Edisi: 1/1

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 20 yang berjudul Anak Perana menampilkan objek figur manusia yang digambarkan memakai topeng warna kuning, memakai baju kuning, terdapat ukiran di bagian dagu yang menandakan bahwa si pemuda tersebut juga berasal dari keluarga kerajaan dan perpaduan warna hitam, abu abu pada celana. Bagian tangan pada objek figur manusia digambarkan memiliki jari yang panjang dan terkesan tidak anatomis, hal tersebut dikarenakan objek tersebut mengenakan tangan palsu. Figur tersebut digambarkan tengah berdiri dengan mengangkat kedua

tangannya dan dengan posisi kaki kanan berada di depan kaki kiri. Adapun figur manusia tersebut merupakan objek utama dan objek tunggal dalam karya yang berjudul *Anak Perana*. Karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. Penggambaran objek figur manusia menggunakan warna kuning dengan *outline* hitam mampu menciptakan kontras dengan *background half tone* perpaduan antara warna keemasan dan cream sehingga menjadikan objek tersebut sebagai *point of interest*. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dari ukuran kecil ke besar secara teratur. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya yang berjudul *Anak perana* terinspirasi dari salah satu karakter pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya. *Anak perana* adalah karakter yang selalu menjadi pemecah ketakutan pada penonton dengan gerakan-gerakan tariannya yang menyeleneh dan raut wajah terkesan lucu apabila dibandingkan dengan karakter lain pada tarian Tembut-tembut Seberaya.

6. Deskripsi Karya “Erjagar-jagar”



Gambar: 21

Karya berjudul: “Erjagar-jagar”

Ukuran: 40 cm x 50 cm

Edisi: 2/2

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 21 yang berjudul Erjagar-jagar menampilkan tiga objek yaitu objek *Kikir Labang*, *Singuda-Nguda* dan *Sigurda-Gurdi*. Objek figur manusia yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi* divisualkan berupa kain dengan kombinasi warna hitam, merah dan abu-abu, terdapat objek menyerupai kepala burung pada ujung kiri dan pada bagian kanan terdapat ekor berwarna merah yang menyerupai sehelai bulu. Objek *Sigurda-Gurdi* tersebut digambarkan tengah

berdiri menyamping dan menundukkan kepala ke arah figur wanita bertopeng. Bagian kiri terdapat objek figur manusia yang mengenakan jubah dan topeng kuning yang berdiri berdampingan. Bagian tangan pada objek figur manusia digambarkan memiliki jari yang panjang dan terkesan tidak anatomis, hal tersebut dikarenakan kedua objek tersebut memakai tangan palsu. Objek figur manusia yang berdiri berdampingan merupakan objek utama dalam karya. Karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. *Point of interest* terdapat pada objek figur manusia yang mengenakan jubah dan topeng kuning yang berdiri berdampingan atau *Singuda-Nguda* dan *Kikir Labang*. Bentuk dua objek figur manusia yang berdampingan memiliki ukuran lebih besar dibandingkan dengan objek *Sigurd-gurdi* sehingga menciptakan kontras yang membuat kedua objek tersebut terkesan lebih menonjol. Karya ini menggunakan *Background flat* berwarna coklat tua dipadu dengan objek lingkaran berwarna cream dengan ukuran bervariasi. Penggunaan *background flat* pada karya mampu menonjolkan detail objek. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dengan ukuran *bervariasi*. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari salah satu adegan Tarian Tembut-Tembut Seberaya. Dalam kisahnya Tembut-tembut seberaya menceritakan dimana seorang putri raja yang dihadiahi oleh sang ayah seekor burung Enggang yang pada cerita ini disebut *Gurda-gurdi*. Putri raja sangat senang dihadiahi sang ayah seekor burung

tersebut dan setiap hari bermain bersama. *Erjagar-jagar* sendiri berasal dari bahasa Karo artinya adalah bermain-main atau bergurau.

7. Deskripsi Karya “*Erjaga*”



Gambar: 22

Karya berjudul: “*Erjaga*”

Ukuran : 40 cm x 50 cm

Edisi: 3/4

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 16 yang berjudul *Erjaga* menampilkan tiga objek figur manusia yaitu figur yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi* pada bagian kiri, figur *Panglima* berada pada bagian tengah yang digambarkan mengenakan topeng hitam, memakai baju merah dan tangan palsu berwarna hitam. Pada bagian kiri

terdapat pula objek figur manusia menggunakan topeng berwarna kuning, memakai anting, jubah abu-abu dan tangan palsu berwarna hitam. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. *Point of interest* terdapat pada objek yang mengenakan topeng dan berbaju merah. Penggunaan warna merah pada bagian baju dan warna hitam pada topeng serta tangan palsu, mampu menciptakan kontras dengan objek figur manusia bertopeng warna kuning. Letak objek manusia berwarna merah berada pada tengah karya membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian. Karya ini menggunakan *background flat* berwarna coklat tua dipadu dengan objek lingkaran berwarna *cream* dengan ukuran bervariasi. Irama pada karya tersebut ditunjukkan dengan objek lingkaran pada *background* yang divisualkan dengan ukuran *bervariasi*. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari salah satu adegan dari Tarian Tembut-Tembut Seberaya, dimana dalam kisah tembut-tembut seberaya diceritakan seorang putri yang sedang bergurau dengan seekor burung enggang dengan tidak sengaja merusak bulu dari burung tersebut sehingga membuat sang burung begitu marah kepada putri raja. Panglima disini berperan sebagai penjaga putri raja dari amukan burung enggang yang murka karena putri dengan tidak sengaja merusak salah satu bulu dari burung tersebut. Burung Enggang tersebut terus menerus ingin menyerang sang putri tetapi dihalangi oleh pengawal raja yaitu panglima.

Untuk mendapatkan keinginannya, *Gurda-gurdi* harus mengalahkan *Panglima* untuk dapat leluasa menyerang sang putri. Terjadilah pertempuran antara *Panglima* dan *Gurda gurdi* dimana panglima juga terus bertahan untuk menjaga putri raja dari apa saja yang mengganggu atau membahayakan putri raja sesuai amanat yang diberikan raja kepadanya. Pertempuran inilah yang menjadi bagian inti dari pertunjukan tarian tembu-tembut seberaya dimana karakter hewan tersebut selalu berusaha menyerang putri raja dan keinginannya dihalangi oleh panglima.

8. Deskripsi Karya “*Sirang*”



Gambar: 23

Karya berjudul: “*Sirang*”

Edisi: 2/2

Ukuran: 40 cm x 50 cm

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 23 yang berjudul Sirang menampilkan tiga objek figur manusia yaitu figur yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi* berupa kain berwarna hitam, abu-abu, dan merah. Pada ujung kain objek *Sigurda-gurdi* meyerupai kepala burung enggang dan bagian kanan terdapat atribut meyerupai bulu. Terdapat figur *Singuda-Nguda* disebelah kiri objek *Sigurda-gurdi*, yang digambarkan berupa objek menyerupai figur manusia, mengenakan topeng berwarna kuning, mamakai anting dan mengenakan jubah berwarna abu-abu dengan kedua tangan palsu diangkat keatas. Pada bagian kanan objek terdapat figur *Panglima* yang digambarkan berupa objek yang menyerupai manusia mengenakan topeng hitam, berbaju merah dan celana dengan kombinasi warna hitam dan abu-abu. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. *Point of interest* terdapat pada objek yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi*. Figur manusia yang menggunakan atribut *Sigurda-gurdi* tersebut memiliki proporsi lebih besar dibanding dengan kedua objek lainnya. Peletakan objek berada ditengah sehingga objek tersebut terkesan lebih menonjol dan menjadi pusat perhatian. Karya ini menggunakan *background half tone*, dimana pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari adegan tarian Tembut-Tembut Seberaya dimana karakter figur manusia bertopeng kuning menjauh dari Gurda-gurdi yang terus menerus ingin mencelakainya. Karya ini mengambil cerita dari lanjutan karya

sebelumnya yang berjudul *Erjaga*, dimana setelah panglima berusaha menjaga tuan putri dari amukan gurda-gurdi, akhirnya putri raja berhasil mengambil kesempatan untuk meloloskan diri dari peperangan antara panglima dan gurda-gurdi.

9. Deskripsi Karya “*Sentabi*”



Gambar: 24

Karya berjudul: “*Sentabi*”

Edisi: 1/1

Ukuran: 80 cm x 100 cm

Media: cetak saring di kain marsoto (*silkscreen on marsoto*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 24 yang berjudul *Sentabi* menampilkan dua objek figur manusia yaitu figur yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi* berupa kain berwarna hitam, abu-abu, dan merah. Pada ujung kain bagian kanan divisualkan meyerupai kepala burung Enggang yang digambarkan menunduk dan bagian kiri terdapat atribut meyerupai bulu. Pada bagian kanan objek *Sigurda-gurdi* terdapat figur

Panglima yang digambarkan manusia mengenakan topeng hitam, berbaju merah dan celana dengan kombinasi warna hitam dan abu-abu serta kedua tangan diangkat dengan posisi tangan kiri berada di depan dan tangan kanan berada dibelakang. Bagian tangan pada objek figur manusia digambarkan memiliki jari yang panjang dan terkesan tidak anatomis, hal tersebut dikarenakan objek figur manusia mengenakan tangan palsu. *Point of interest* terdapat pada objek yang mengenakan topeng hitam dengan perpaduan antara warna merah dan putih pada baju sehingga memberikan kontras dan objek tersebut terkesan lebih menonjol. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari adegan tarian Tembut-Tembut Seberaya yang menceritakan setelah melakukan pertempuran antara Panglima dan Gurda gurdi, akhirnya figur hewan tersebut tunduk dan mengakui kekalahannya dari panglima raja. Sama halnya seperti kebanyakan sifat hewan pada umumnya akan menundukkan kepala apabila kalah dalam pertarungan memperebutkan makanan atau daerah kekuasaan. Sementara panglima tetap memperlihatkan sikap kehati-hatiannya dengan terus membuka lebar kedua tangannya, hal ini menyimbolkan panglima bukanlah orang yang remeh kepada lawan yang dia hadapi dan tetap berhati-hati walaupun lawannya sudah mengakui kekalahannya. Dalam cerita ini saya sebagai penulis mengambil pelajaran dari sikap kedua karakter tersebut

dimana panglima tetap berani menjalankan apa yang menjadi tanggung jawabnya walaupun dia tau apa yang akan dia hadapi di depan tidaklah mudah, dan dari sikap Gurda-gurdi sendiri yaitu mengakui kekalahan dari lawannya dengan berlapang dada dengan meninggalkan lawannya.

10. Deskripsi Karya “Ngepkep”



Gambar: 25

Karya berjudul: “*Ngepkep*”

Edisi: 1/1

Ukuran: *100 cm x 120 cm*

Media: cetak saring di kain (*silkscreen on drill*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 25 yang berjudul ngepkep menampilkan tiga objek figur manusia yaitu figur yang mengenakan topeng berwarna hitam, berbaju merah dan celana dengan kombinasi warna hitam dan abu-abu, tangan kiri yang diangkat

sampai diatas kepala dan tangan kanan berada pada sejajar dengan pinggang terkesan seperti posisi berjaga. Pada bagian kanan digambarkan figur manusia bertopeng kuning, terdapat ukiran pada bagian dagu yang menunjukkan simbol keluarga kerajaan, memakai baju warna kuning dan kombinasi warna hitam dan abu-abu pada celana dengan posisi berdiri menghadap kearah figur wanita dengan jubah abu-abu. Bagian tangan pada seluruh objek figur manusia digambarkan memiliki jari yang panjang dan terkesan tidak anatomis, hal tersebut dikarenakan objek figur manusia mengenakan tangan palsu. Pada bagian kiri terdapat figur Singuda-nguda digambarkan figur manusia mengenakan topeng berwarna hitam dan memakai jubah abu-abu, memakai anting dan memiliki ukiran di bagian dagu, berdiri dengan posisi tangan kanan diangkat sejajar dengan anting. *Point of interest* terdapat pada objek yang mengenakan topeng hitam, perpaduan antara warna merah dan putih pada baju, proporsi lebih besar dibanding dengan objek lain sehingga memberikan kontras dan objek tersebut terkesan lebih menonjol serta menjadi pusat perhatian. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Karya ini menggunakan komposisi *simetris*. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari salah satu adegan Tarian Tembut-Tembut Seberaya dimana diceritakan bahwa panglima tetap menjaga wanita dan Anak Perana datang menghampiri seolah-olah dialah yang menyelamatkan wanita dari amukan Sigurda-gurdi. Pada karya ini penulis ingin menyampaikan pesan yang diambil

dari sifat pemuda pada adegan tersebut, yang menanyakan keadaan tuan putri setelah pertempuran selesai. Saya sebagai penulis sangat kerap mengalami hal tersebut sehingga semakin menarik bagi saya untuk mengaplikasikannya pada karya saya.

11.Deskripsi Karya “*Nampilken Bana*”



Gambar: 26

Karya berjudul: “**Nampilken bana**”

Edisi: 1/1

Ukuran: *100 cm x 120 cm*

Media: cetak saring di kain (*silkscreen on drill*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 26 yang berjudul *Nampilken Bana* menampilkan dua objek figur manusia yaitu figur *Panglima* yang digambarkan berupa objek manusia mengenakan topeng hitam, berbaju merah dan kedua tangan diangkat

dengan posisi tangan kiri berada di depan. Objek figur *Anak Perana* digambarkan memakai topeng warna kuning, memakai baju kuning, terdapat ukiran di bagian dagu yang menandakan bahwa si pemuda tersebut juga berasal dari keluarga kerajaan. Figur tersebut digambarkan tengah berdiri dengan mengangkat tangan kirinya dan berada di belakang figur *Panglima*. Bagian tangan pada kedua objek figur manusia digambarkan memiliki jari yang panjang dan terkesan tidak anatomis, hal tersebut dikarenakan objek figur manusia mengenakan tangan palsu. *Point of interest* terdapat pada objek yang mengenakan topeng hitam. Perpaduan warna merah dan putih pada baju memberikan kontras dengan figur manusia dibelakangnya yang menggunakan warna dominan kuning. Proporsi ukuran objek *Panglima* lebih besar daripada objek *Anak Perana*. Peletakan objek pada bagian depan membuat objek *Panglima* mendominasi sehingga menjadi pusat perhatian. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari adegan yang terdapat pada Tarian Tembut-Tembut Seberaya, dimana dalam kisah tembut-tembut seberaya diceritakan setelah selesai peperangan antara panglima dan gurda-gurdi, karakter Anak Perana menayakan keadaan tuan putri, dan setelah menanyakan hal tersebut karakter pemuda datang menghampiri panglima dan memberikan argumen dan celotehan yang tidak dihiraukan oleh sang panglima. Terlihat dari gerakan tubuh dari panglima yang

memberikan gerakan melambatkan tangan dan pergi meninggalkan karakter pemuda. Hal ini menjadi hiburan tersendiri pada setiap penampilan tarian tembut-tembut seberaya, karena karakter pemuda terlihat menonjolkan diri layaknya pahlawan kesiangan dan sering kali pada setiap penampilannya menjadi bahan olok-olokan penonton.

Ketertarikan saya menampilkan adegan ini karena saya sebagai penulis pernah menjadi salah satu penari tarian tembut-tembut seberaya dan mendapatkan karakter pemuda tersebut. Adegan ini sebagai adegan penghibur bagi penonton setelah menyaksikan dari awal tarian tembut-tembut seberaya dan pertempuran yang memberikan suasana mencekam pada pertengahan bagian tarian.

12. Deskripsi Karya "*Pengataken bujur*"



Gambar: 27

Karya berjudul: "*Pengataken bujur*"

Edisi: 1/3

Ukuran: 40 cm x 50 cm

Media: cetak saring di kertas (*silkscreen on paper*)

Tahun pembuatan: 2016

Karya pada gambar 27 yang berjudul Pengataken Bujur menampilkan lima objek figur manusia yaitu figur *Panglima* yang digambarkan berupa manusia mengenakan topeng hitam, berbaju merah dan kedua tangan diposisikan tepat berada di perut, objek selanjutnya adalah *Anak Perana* figur manusia yang digambarkan memakai topeng warna kuning, memakai baju kuning, terdapat ukiran di bagian dagu yang menandakan bahwa figur tersebut juga berasal dari keluarga kerajaan dengan posisi tangan tepat berada pada bagian dada. Pada bagian tengah terdapat figur manusia yang memakai atribut *Sigurda-gurdi* atribut tersebut berupa kain warna abu-abu dipadukan dengan warna hitam dan merah. Bagian kepala digambarkan menyerupai kepala burung enggang dan pada bagian ekor digambarkan dengan objek menyerupai bulu berwarna merah. Disebelah kiri dari objek *Sigurda-gurdi* terdapat *Kikir Labang* figur manusia yang mengenakan jubah berwarna abu-abu, menggunakan topeng wajah manusia berwarna kuning, memakai anting pada telinganya, dan tangan palsu berwarna hitam. Objek yang terdapat pada bagian ujung kanan adalah figur *Singuda-nguda* yang divisualkan berupa objek figur manusia yang mengenakan jubah berwarna abu-abu, menggunakan topeng wajah manusia berwarna kuning, memakai anting pada telinganya, tangan palsu berwarna hitam dan terdapat ukiran yang merupakan simbol keluarga raja pada bagian dagu. Objek tersebut digambarkan tengah berdiri menghadap ke depan dengan mengangkat tangan kanan sejajar dengan anting dan tangan kanan yang sedikit lebih rendah.

Karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. *Point of interest* terdapat pada objek yang mengenakan atribut *Sigurda-gurdi*, peletakan objek berada tepat

ditengah dan proporsi yang lebih besar dari seluruh objek sehingga memberikan kontras dengan objek lainya sehingga objek tersebut terkesan lebih menonjol. Pengolahan *background half tone* mampu menciptakan kesan ruang dan menonjolkan detail objek. Secara keseluruhan kombinasi warna pada karya menunjukkan keseimbangan antara objek dengan *background* sehingga tercipta nuansa harmoni yang serasi dan mampu menciptakan *unity* pada karya.

Karya ini terinspirasi dari adegan terakhir yaitu adegan penutup dari Tairan Tembu-Tembu Seberaya yaitu penggambaran ucapan terimakasih dimana seluruh tokoh yang terdapat pada tarian tembu-tembu seberaya berdiri berbaris dan menghadap ke penonton dan memberi ucapan terimakasih yang diucapkan dalam bahasa karo yaitu *bujur*. Tidak ada gerakan yang menonjol dari adegan ini karena hanya memberikan ucapan terimakasih pada penonton yang datang menyaksikan penampilan tarian tembu-tembu seberaya.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Konsep dalam penciptaan karya yaitu memvisualisasikan Tarian Tembut-Tembut Seberaya dalam figur-figur manusia dan objek benda tertentu yang digambarkan secara *ilustratif*. Pemilihan tarian Tembut-Tembut Seberaya sebagai inspirasi penciptaan karya tugas akhir penulis berawal dari ketertarikan akan karakter dan gerakan tarian dari Tembut-Tembut Seberaya itu sendiri dan mengungkapkan cerita yang terdapat pada tarian Tembut-Tembut seberaya. Objek-objek pada karya divisualisasikan dengan teknik cetak saring(*silkscreen*) diatas kain dan kertas. Bentuk karya yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *Pop Art*.
2. Tema dalam Tugas Akhir Karya Seni ini terdiri dari dua tema yaitu karakter pada arian Tembut-Tembut Seberaya dan adegan pada tarian Tembut-Tembut Seberaya. Pembagian tema bertujuan untuk mendapatkan ide terkait Tarian Tembut-Tembut Seberaya yang dirasa menarik untuk divisualkan. Pembagian tema juga bertujuan untuk mempermudah dalam pembahasan karya.
3. Proses visualisasi diawali dengan pembuatan sketsa pada kertas. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk

serta komposisi dan jalan cerita yang didapat dari hasil observasi. Proses selanjutnya yaitu menggambar ulang sketsa atau dikenal dengan sebutan *trace* pada aplikasi *adobe illustrator*. Proses selanjutnya adalah afdruk bertujuan untuk menghasilkan klise. Pada pembuatan klise kepekaannya terdapat pada penyesuaian takaran obat afdruk dan juga waktu penyinarannya agar memperoleh hasil maksimal. Penulis menggunakan cairan *bremol* untuk proses afdruk. Setelah klise siap maka proses selanjutnya adalah pencetakan. Pencetakan dilakukan dengan mengisi tinta yang dikenal dengan sebutan *ruber* pada *screen*. Pencetakan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Tahapan ini wajib dilakukan pada setiap pembuatan karya grafis. Bentuk karya grafis yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk karya grafis yang divisualkan dengan teknik *silkscreen* dengan gaya *Pop Art* yang bersifat *ilustratif*. Objek paling dominan pada karya berupa figur manusia. Karya yang dikerjakan sebanyak 12 karya grafis silkscreen dengan berbagai ukuran yaitu:

Panglima (40x50 Cm), Sigurda-gurdi (40x50 Cm), Singuda-nguda (40x50 Cm), Anak Perana (40x50 Cm), Kikir Labang (40x50 Cm), Erjagar-jagar (40x50 Cm), Erjaga(40x50 Cm), Sirang (40x50 Cm), Sentabi (80x100 Cm), Ngepkep (100x120 Cm), Nampilken Bana (100x120 Cm), Pengataken Bujur (40x50 Cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ahmad Yani. 2004. *Mencetak Dengan Teknik Cetak Saring/Sablon*. Jakarta
- Ali, Lukman dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nooryan Bahari. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djoko, Pradopo. R. 2000. *Pengkajia Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI "ASRI".
- Iwan, Saidi. A. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isac Book
- Sahman, Humar. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Jakob Soemardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Mikke Susanto. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- _____. 2012. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.
- _____. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.
- Nusantara Guntur, A. Md. Graf. 2003. *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Roberto Bangun. 2006. *Mengenal Suku Karo*: Jakarta.
- Tarigan, Sarjani. 2010. *Dinamika Peradatan Orang Karo*. Kabanjahe.
- Tim Redaksi. 1997. *Ensiklopedia Indonesia cetakan III*. Jakarta: Delta Pamungkas.

KATALOG

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

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

SITUS INTERNET

- (http://www.moma.org/learn/moma_learning/andy-warhol-gold-marilynmonroe-1962)
- <http://www.andis-gallery.com/exhibition/prev/id/27/act/detail>
- <http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html>
- <http://www.artchive.com/artchive/W/warhol.html>
- (https://www.moma.org/learn/moma_learning/lichenstein-drowning-girl-1963)
- (www.prinsip-prinsip-dasar-seni-rupa.com)
- (teknik-seni-kriya-cetak-saring-sablon.html)