

**GARUDA DALAM MITOLOGI HINDU SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN KARYA ETSA**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



oleh :

Marten Bayuaji

NIM 10206244013

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Garuda Dalam Mitologi Hindu Sebagai Ide Penciptaan Karya Etsa* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Oktober 2016

Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "I Wayan Suardana".

Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.

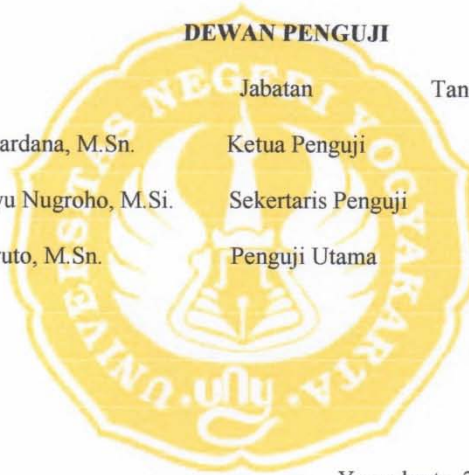
NIP. 19611231 198812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul Garuda Dalam Mitologi Hindu Sebagai Ide Penciptaan Karya Etsa ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Senin tanggal 24 Oktober 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn.	Ketua Penguji		27/10/16
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	Sekretaris Penguji		27/10/16
Drs. Djoko Maruto, M.Sn.	Penguji Utama		27/10/16



Yogyakarta, 27 Oktober 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Marten Bayuaji
NIM : 10206244013
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

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

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

Yogyakarta, 17 Oktober 2016

Penulis,



Marten Bayuaji

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada: Keluarga besar Marto
Diharjo Marno, Keluarga besar Mkuat, Martono (ayah), Indaryani (ibu),
Febriesthi Martha Christiana (kakak), Rahmaniyyar dan rekan-rekan.

MOTTO

"With great power comes great responsibility"

Benjamin Parker

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.Pd. 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, Dr. I Wayan Suardana, M.Sn., yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

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

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

Yogyakarta, 17 Oktober 2016

Penulis,



Marten Bayuaji

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A. Tinjauan Mengenai Seni Grafis.....	5
B. Tema dan Konsep.....	8
C. Unsur-Unsur Desain	9
1. Garis	9
2. Warna	10
3. Bidang	11
4. Bentuk	12
5. Ruang	12
6. Gelap Terang.....	13
D. Prinsip-Prinsip Desain.....	14
1. Kesatuan	14

2. Keseimbangan	15
3. Ritme	15
4. Harmoni	16
5. Proporsi	17
6. Variasi	17
7. Dominasi	18
E. Media, Alat dan Teknik	18
1. Media	18
2. Alat	19
3. Teknik	19
F. Surrealisme	20
G. Garuda	21
H. Metode Penciptaan	28
BAB III PROSES VISUALISASI	25
A. Konsep dan Tema	25
B. Bahan, Alat, dan Teknik	26
1. Alat dan Bahan	26
2. Teknik	39
3. Teknik	39
C. Tahap Visualisasi	40
D. Pembahasan Karya	50
1. Diskripsi Karya “Garuda Raja #1”	50
2. Diskripsi Karya “Garuda Raja #2”	52
3. Diskripsi Karya “Garuda Raja #3”	53
4. Diskripsi Karya “Garuda Raja #4”	55
5. Diskripsi Karya “Garuda Raja #5”	56
6. Diskripsi Karya “Garuda Raja #6”	58
7. Diskripsi Karya “Garuda Raja #7”	59
8. Diskripsi Karya “Garuda Raja #8”	61
9. Diskripsi Karya “Garuda Raja #9”	62
10. Diskripsi Karya “Garuda Tirta #1”	64
11. Diskripsi Karya “Garuda Tirta #2”	67

12. Diskripsi Karya “Garuda Tirta #3”	70
13. Diskripsi Karya “Garuda Tirta #4”	73
14. Diskripsi Karya “Garuda Tirta #5”	76
15. Diskripsi Karya “Garuda Tirta #6”	79
16. Diskripsi Karya “Garuda Kencana”	82
BAB IV PENUTUP	85
Kesimpulan	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Karya Martin Schongauer: “ <i>St. Michael Fighting The Dragon</i> ”.....	31
Gambar 2: Karya Albertus Charles Andre Tanama “ <i>Death Of Affection</i> ”	33
Gambar 3 : Karya: Francisco Goya: “ <i>Los Caprichos</i> ”	35
Gambar 4 :Plat logam alumunium (belakang) dan kuningan (logam)	40
Gambar 5 : Tinta cetak	41
Gambar 6 : <i>Feriklorida dan Hidroklorida</i>	42
Gambar 7 : Mesin pres.....	43
Gambar 8 : Observasi di Candi Sukuh	45
Gambar 9 : Proses pengasaman plat logam	47
Gambar 10 : Proses pencetakan karya	49
Gambar 11 : <i>Garuda Raja #1</i>	50
Gambar 12 : <i>Garuda Raja #2</i>	52
Gambar 13 : <i>Garuda Raja #3</i>	53
Gambar 14 : <i>Garuda Raja #4</i>	55
Gambar 15 : <i>Garuda Raja #5</i>	56
Gambar 16 : <i>Garuda Raja #6</i>	58
Gambar 17 : <i>Garuda Raja #7</i>	59
Gambar 18 : <i>Garuda Raja #8</i>	61
Gambar 19 : <i>Garuda Raja #9</i>	62
Gambar 20 : <i>Garuda Tirta #1</i>	64
Gambar 21 : <i>Garuda Tirta #2</i>	67
Gambar 22 : <i>Garuda Tirta #3</i>	70
Gambar 23 : <i>Garuda Tirta #4</i>	73
Gambar 24 : <i>Garuda Tirta #5</i>	76
Gambar 25 : <i>Garuda Tirta #6</i>	79
Gambar 26 : <i>Garuda Kencana</i>	82

GARUDA DALAM MITOLOGI HINDU SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA ETSA

Oleh: Marten Bayuaji
NIM: 10206244013

ABSTRAK

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni dengan judul *Garuda Dalam Mitologi Hindu Sebagai Ide Penciptaan Karya Etsa* bertujuan untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi dan bentuk karya seni grafis etsa yang terinspirasi dari kisah Garuda dalam kitab *Adiparva I Astikaparva*.

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

1) Konsep penciptaan karya pada Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu mengangkat kisah Garuda dalam mitologi Hindu dengan memvisualisasikan figur-figur manusia dan objek benda yang digambarkan secara realistis maupun surrealistik kedalam bentuk karya seni grafis dengan teknik cetak dalam "etsa". 2) Tema – tema dalam karya penulis yaitu, kelahiran Garuda, pencarian air suci dan pertemuan dengan Vishnu. 3) Proses visualisasi diawali dengan melakukan observasi di candi Sukuh yang dilakukan untuk mendapatkan sumber cerita dan inspirasi bentuk visual. Dilanjutkan dengan pembuatan sketsa pada kertas untuk mengembangkan bentuk, komposisi dan jalan cerita yang didapat dari hasil observasi. Selanjutnya adalah pemindahan sketsa ke media plat logam yang telah terlapisi oleh tinta *permanent marker* menggunakan burin. Dalam tahap pengasaman, asam yang digunakan adalah Feriklorida dengan takaran 25% FeCl 100% H₂O dalam jangka waktu 20 menit pengasaman. Warna *monochromatic* dipilih untuk memberi kesan nuansa klasik. Tinta cetak yang digunakan adalah cat minyak dan tinta cetak. Keseluruhan karya etsa dicetak menggunakan mesin pres bertekanan tinggi. 4) Bentuk karya grafis yang dicapai yaitu bentuk karya yang *surrealistik*. Objek paling dominan pada karya berupa figur manusia bertopeng burung yang didukung objek pendukung lain.

Karya yang dihasilkan sebanyak 16 karya grafis etsa dengan berbagai ukuran antara lain yaitu:

Garuda Raja # 1 (11x11 cm), Garuda Raja # 2 (11x11 cm), Garuda Raja # 3 (11x11 cm), Garuda Raja # 4 (11x11 cm), Garuda Raja # 5 (11x11 cm), Garuda Raja # 6 (11x11 cm), Garuda Raja # 7 (11x11 cm), Garuda Raja # 8 (11x11 cm), Garuda Raja # 9 (11x11 cm). Garuda Tirta # 1 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 2 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 3 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 4 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 5 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 6 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 7 (29,7x21 cm), dan Garuda Kencana (200x50 cm).

Kata kunci: Garuda dalam mitologi Hindu, Seni Grafis, Etsa, Surrealis

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Senigrafis merupakan salah satu cabang seni rupa murni yang pada mulanya digunakan sebagai media atau alat propaganda. Terdapat berbagai macam teknik dalam seni grafis, mulai dari proses menggores maupun mencukil media tertentu, sampai pada cetak saring atau yang biasanya disebut dengan *silkscreen* dan sampai pada cetak digital yang pada umumnya dipergunakan untuk kepentingan di luar proses penciptaan karya seni terutama karya seni grafis. Karya seni grafis erat kaitannya dengan kegiatan atau proses mencetak karya, yang dapat diterapkan pada media seperti kertas, kayu, kanvas, plastik dan lain sebagainya. Dalam seni grafis terdapat banyak teknik yang berkembang tapi pada hakikatnya seni cetak dapat dibagi dalam kategori dasar yaitu cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak saring.

Cetak tinggi (*relief print*) merupakan salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu (*woodcut*) atau lino (*linoleumcut*). Media tersebut dicukil dengan alat khusus sampai bagian yang tidak ingin tercetak habis tercukil, meninggalkan relief tinggi pada bagian gambar. Cetak dalam (*intaglio*), teknik dalam seni grafis dengan prinsip menggores langsung objek gambar di atas permukaan logam, biasanya plat tembaga atau seng digunakan sebagai bahan acuan utama dan permukaan cetak dibentuk dengan teknik etsa, *engraving* dan *drypoint*. Cetak datar (*planographic*) adalah teknik cetak yang lebih mengutamakan permukaan datar dengan prinsip pemisahan minyak dengan air, sehingga ketika dicetak maka permukaan yang berbasis minyak inilah yang

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

Pada Tugas Akhir Karya Seni (TAKS), tema yang diangkat oleh penulis adalah tokoh mitologi Hindu yaitu Aruni atau yang lebih dikenal dengan nama Garuda. Tokoh mitologi Hindu ini dijadikan sebagai lambang negara Indonesia. Sosoknya juga banyak dipakai sebagai *icon* dalam berbagai hal seperti maskapai Garuda Indonesia, Universitas Airlangga, atau diangkat sebagai tokoh superhero dalam dunia animasi Indonesia, dan masih banyak lagi. Namun dibalik popularitasnya, ternyata sangat sedikit yang mengetahui kisah atau mitos dari Garuda itu sendiri. Berdasarkan beberapa hal menarik terkait cerita mengenai Garuda menginspirasi penulis untuk menjadikan kisah Garuda Aruni sebagai konsep dasar dalam Tugas Akhir Karya Seni dengan judul, *Garuda Dalam Mitologi Hindu Sebagai Ide Penciptaan Karya Etsa*. Dalam proses penciptaan karya penulis membagi cerita Garuda dari kitab *Astikaparva* menjadi tiga bagian. Setiap bagian cerita divisualisasikan dengan wujud karya panel, adapun setiap panel karya mewakili hasil refleksi penulis pada kisah tersebut. Hasil refleksi tersebut berasal dari proses pencocokan antara pencitraan figur Garuda yang dideskripsikan dalam kitab *Astikaparva* dengan observasi figur Garuda pada relief Candi Suku. Langkah tersebut bertujuan untuk mendapatkan citra dari bentuk Garuda yang digambarkan dalam kitab *Astika Parva* sebagai manusia setengah burung. Observasi ini juga sebagai dasar untuk menciptakan bentuk figur dalam karya penulis yang dianggap mewakili citra Garuda.

Penulis menciptakan figur Garuda dengan menggambarkan manusia yang memakai topeng burung elang yang diwujudkan dalam grafis dua dimensi menggunakan teknik cetak dalam "etsa". Adapun teknik dan pengayaan karya yang diciptakan oleh penulis terinspirasi dari karya-karya pengrajin Jerman seperti Martin Schongauer yang khas dengan komposisi karya yang sederhana dan dengan gaya surealis.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, batasan masalah dalam penciptaan tugas akhir karya seni ini adalah refleksi kisah Garuda dalam mitologi Hindu dari sudut pandang penulis yang kemudian divisualisasikan ke dalam karya seni grafis dengan teknik cetak etsa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep dan tema karya etsa yang terinspirasi oleh kisah Garuda dalam mitologi Hindu?
2. Bagaimana proses visualisasi dan bentuk karya etsa yang terinspirasi oleh kisah Garuda dalam mitologi Hindu?

D. TUJUAN

1. Mendeskripsikan tema dan konsep Garuda dalam mitologi Hindu sebagai inspirasi penciptaan karya etsa.
2. Mendeskripsikan proses visualisasi dan bentuk karya etsa yang terinspirasi oleh kisah Garuda dalam mitologi Hindu.

E.MANFAAT

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam proses berkeseniandan sebagai sarana pengkomunikasian ide-ide yang dimiliki.
2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta adalah sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa senirupa.
3. Bagi masyarakat, besar harapan penulis agar tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan di senirupa 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

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

Dalam pengertian umum, istilah seni grafis meliputi semua bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, *drawing* atau fotografi. Lebih khusus lagi, pengertian istilah ini adalah sinonim dengan printmaking (cetak-mencetak). Dalam penerapannya, seni grafis meliputi semua karya dengan penggambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak.

Proses cetak-mencetak secara garis besar yang dipakai oleh para seniman, adalah proses cetak relief/cetak tinggi(*woodcut, wood-engraving, colagge, linoleumcut*, dsb.), cetak dalam/intaglio (*etching, drypoint, aquatint*, dsb.), cetak datar (*lithograph*), cetak saring/serigrafi(*silk screen*). Media - media ini mencakup variasi teknis yang luas untuk mencapai efek-efek yang berbeda, termasuk pula metode yang menekankan *tone* dan warna, tetapi basis pembuatannya adalah *drawing*.

1. Intaglio

Prinsip-prinsip *intaglio* yang utama dikenal dalam abad pertengahan, terutama oleh pengrajin emas dan para pembuat senjata. Meskipun demikian prinsip tersebut tidaklah sampai pada abad 15, saat kertas menjadi lebih mudah didapat, yang menjadikan cetak *intaglio* muncul sebagai suatu alat seni yang khusus. Para pengrajin emas dan para pembuat senjata memegang peran integral dalam budaya pertengahan bangsa Eropa.

Seperti juga karya pahatan, ukiran abad ke 15 berfungsi untuk dua tujuan yang sangat berbeda, penggambaran religius dan tema-tema kehidupan duniawi. Dalam masyarakat yang kebanyakan buta huruf, cetakan-cetakan menggambarkan kesucian, misteri, dan pandangan-pandangan suci lainnya yang disajikan sebagai suatu metode pengajaran yang bersifat langsung dan penuh daya.

Kata *intaglio* berasal dari bahasa Itali yang berarti mengukir atau menggores. Dalam lukisan *intaglio*, suatu bentuk gambar cetak dibuat dengan cara menekan kertas di atas plat cetak bergambar yang diolesi tinta. Lukisan pada plat cetak ini dibuat dengan asam (dalam *etching* dan *aquatint*), atau dengan torehan dan goresan langsung pada logam (dalam *drypoint*).

Gambar cetak *intaglio* dibuat dalam beberapa tahap. Pertama, sedikit tinta yang encer dituangkan di atas permukaan plat yang sudah diukir, kemudian disapukan ke seluruh bagian yang menonjol dan berukir. Tinta pada permukaan kemudian dihapus sehingga hanya tinta yang ada

dibagian bercelah saja yang tertinggal. Kertas (yang sudah dilunakkan dengan cara dibasahi air) diletakkan diatas plat itu. Tekan kuat-kuat permukaan kertas itu dengan alat press untuk mengambil tinta yang ada pada bagian cekung dari plat itu

Beberapa teknik untuk membuat plat *intaglio* dapat dibagi dalam dua kategori dasar, teknik etsa dengan menggunakan asam dan teknik ukir dengan menggunakan alat-alat tajam. *Drypoint*, ukir garis, ukir titik, *cribble*, dan *mezzotint*, semua termasuk metode ukir. Sedangkan teknik *etching* meliputi etsa dasar keras, etsa dasar lunak, *aquatint*, dan beberapa variasinya.

2. Etsa

Etsa (*etching*) adalah bagian dari kelompok teknik *intaglio* bersama dengan *engraving*, *drypoint*, *mezzotint* dan *aquatint*. Proses ini diyakini bahwa penemunya adalah Daniel Hopfer (sekitar 1470-1536) dari Aushurg, Jerman, yang mendekorasi baju besinya dengan teknik ini. Etsa kemudian menjadi tandingan *engraving* sebagai medium seni grafis yang populer. Kelebihannya adalah, tidak seperti engraving yang memerlukan keterampilan khusus dalam pertukangan logam, etsa relatif mudah dipelajari oleh seniman yang terbiasa menggambar. Hasil cetakan etsa umumnya bersifat linear dan seringkali memiliki detail dan kontur halus. Garis bervariasi dari halus sampai kasar. Teknik etsa berlawanan dengan cukil kayu, pada etsa bagian permukaan tinggi bebas tinta, bagian permukaan rendah menahan tinta. Mula-mula selebar plat logam (biasanya tembaga, seng, atau baja) ditutup dengan lapisan semacam lilin.

Kemudian seniman menggores lapisan tersebut dengan jarum etsa yang runcing, sehingga bagian logamnya terbuka. Plat tersebut lalu dicelupkan dalam larutan asam atau larutan asam disapukan di atasnya. Asam akan mengikis bagian plat yang digores (bagian logam yang terbuka/tak terlapsi). Setelah itu, lapisan yang tersisa dibersihkan dari plat, dan proses pencetakan selanjutnya sama dengan proses pada *engraving*, yaitu dengan melakukan pengepresan menggunakan mesin pada plat dan kertas lembab.

B. TEMA DAN KONSEP

1. Tema

Penciptaan karya tidak bisa dilepaskan dari adanya tema, hal tersebut karena tema merupakan kumpulan pokok pikiran yang terkandung dalam penciptaan karya seni. Tema merupakan hal yang penting sehingga sesuatu yang lahir adalah sesuatu yang memiliki arti dan nilai baru. Tema merupakan gagasan yang dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan dan sebagainya (Nooryan Bahari, 2008: 22). Sony Kartika (2004:28), dalam sebuah karya seni hampir dapat dipastikan adanya *subject matter*, yaitu inti atau pokok persoalan yang dihasilkan sebagai akibat adanya pengolahan objek yang terjadi dalam ide seseorang seniman dengan pengalaman pribadinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa, tema merupakan gagasan seniman atau ide seorang seniman tentang pengalaman pribadinya yang dikomunikasikan melalui karya seni.

2. Konsep

Konsep dalam penciptaan karya 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 peran tersebut disebutkan dalam A.A.M Djelantik (2004 : 2) tentang 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.

C. UNSUR - UNSUR DESAIN

Dalam penciptaan karya seni 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. Menurut Mikke Susanto (2011: 148) 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. 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 indra 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 Sony Kartika, 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 (Darsono Sony Kartika, 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 untuh 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 indra peraba, sedangkan ruang semu adalah kesan bentuk atau kedalaman yang diciptakan dalam bidang dua dimensi (Mikke Susanto, 2011: 338).

Dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan elemen seni rupa yang memiliki volume atau mempunyai batasan limit, walaupun terkadang ruang bersifat tidak terbatas. Ruang pada karya seni rupa 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 karya. 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 *value*nya dan apabila ditambah hitam akan lemah *value*nya.

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.

D. PRINSIP – PRINSIP DESAIN

Penyusunan elemen seni disebut juga sebagai 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 karya 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 dikutip Mikke Susanto (2011 : 334), ritme atau *rhythm* adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa 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 pemberdayaan 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 (Djelantik 1999: 46). Sedangkan menurut Darsono (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*

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 apat 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. 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). 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 karya dapat menyertakan warna, objek, garis, bentuk, atau tekstur.

E. MEDIA, ALAT DAN TEKNIK

1. Media

Media 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 (Jakob Sumardjo. 2000: 141). Selain itu menurut Liang Gie, (1996: 89), 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 lainnya

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

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni grafis, alat disebut juga media, dapat berupa kuas, burin, pisau cukil, dan lain sebagainya.

3. Teknik

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Teknik dalam penciptaan karya yang digunakan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini adalah teknik cetak etsa dengan media diatas kertas.

F. SUREALISME

Surrealisme merupakan aliran seni yang menampilkan kebebasan yang mengacu pada bentuk yang tidak lazim atau tidak pada umumnya. Surrealisme adalah suatu aliran seni yang menunjukkan kebebasan kreativitas sampai melampaui batas logika. Surrealisme merupakan suatu karya seni yang menggambarkan suatu ketidak laziman, oleh karena itu surrealisme dikatakan sebagai seni yang melampaui pikiran atau logika. Dalam surrealisme yang dipentingkan adalah *subject matter* yang dapat menyampaikan cerita irasional yang mengejutkan, misterius, aneh, dan menteror penonton karyanya. Di antara kontribusi-kontribusi yang paling penting dari gerakan surealis adalah penemuan teknik artistik baru yang terhubung ke alam pikiran bawah sadar seniman.

Pada dasarnya Surrealisme merupakan gerakan dalam sastra. Istilah itu ditemukan oleh Apollinaire untuk menamai judul dramanya pada tahun 1917. Dua tahun kemudian (1919) Andre Breton mengambalnya untuk eksperimen dalam metode penulisanya yang spontan. Dikatakan oleh Breton, bahwa Surrealisme adalah otomatis psikis yang murni, dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal, tertulis ataupun cara lain. Surrealisme bersandar pada keyakinan realitas yang superior dari kebebasan asosiasi, keserbabisaan mimpi,

pemikiran kita yang otomatis tanpa control dari kesadaran. Oleh karena itu banyak yang menganggap bahwa kepentingan lukisan Surrealisme usahanya bukan pada bidang seni rupa, melainkan pada nilai psikologinya, namun ternyata justru sebaliknya mereka tidak pernah kering dari problem bentuk (Soedarso Sp, 1990: 102)

Kutipan dalam *Diksi Rupa* yang ditulis oleh Mikke Susanto (2011:386), menyebutkan bahwa;

Surrealisme pada awalnya adalah gerakan dalam sastra. Istilah ini dikemukakan oleh Apollinaire untuk dramanya tahun 1917. Dua tahun kemudian Andre Breton mengambilnya untuk menyebut eksperimennya dalam metode penulisan yang spontan. Gerakan ini dipengaruhi oleh teori psikologi dan psiko analisis Sigmund Freud. Karya Surrealisme memiliki unsur kejutan, tidak terduga, ditempatkan berdekatan satu sama lain tanpa alasan yang jelas. Banyak seniman dan penulis surealis yang memandang karya mereka sebagai ungkapan gerakan filosofis yang pertama dan paling maju. Andre Breton mengatakan bahwa Surrealisme berada di atas segala gerakan revolusi dari aktivitas Dadaisme, Surrealisme dibentuk dengan pusat gerakan terpentingnya di Paris. Dari tahun 1920an aliran ini menyebar keseluruh dunia.

Dari penjelasan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa surealisme merupakan suatu karya seni yang mempunyai corak khas yaitu menggambarkan suatu ketidak laziman berdasar alam bawah sadar , oleh karena itu surealisme sering dikatakan sebagai seni yang melampaui pikiran atau logika.

G. GARUDA

Garuda (Sanskerta: *Garuda* dan Bahasa Pali *Garula*) adalah seekor burung mitologis, setengah manusia setengah burung, wahana Wisnu. Kisah garuda yang penulis gunakan dalam TAKS ini adalah kisah Garuda Aruni dari kitab Mahabharata, *Adi Parva 1* pada bagian *Astika Parva*. Dalam proses penciptaan karya yang dipamerkan, penulis membagi cerita Garuda dari kitab *Astika Parva* menjadi tigababak, setiap pembabakan berisi beberapa panel karya, dan setiap panel karya mewakili hasil refleksi penulis pada kisah tersebut.

Dalam *Astika Parva Adiparva 1* yang dituliskan oleh Krisna-Dwaipayana Vyasa, kisah Garuda dituliskan dari Bagian XVI hingga Bagian XXXIV.

1. Bagian XVI Kitab Astika Parva Adiparva 1

Menurut Vyasa pada Bagian XVI menceritakan tentang 2 putri Prajapati yang diperistri oleh Kasyapa, mereka bernama Winata dan Kadru. Kasyapa menawarkan kepada istri-istrinya sebuah anugerah. Kadru berharap untuk memiliki putra, yaitu seribu naga dengan keagungan yang sama. Sedangkan Winata meminta dua putra yang memiliki keagungan yang lebih dari 1000 putra Kadru. 500 tahun kemudian, telur-telur Kadru telah menetas, namun tidak dengan dua telur milik Winata. Oleh ketidaksabarannya, Winata memecahkan satu telur miliknya dan keluarlah seekor burung yang belum lengkap tubuhnya. Anak burung itu marah dan mengutuk ibunya akan mengalami masa perbudakan. Anak burung itu bernama Aruna, dan setelah mengutuk ibunya dia terbang ke langit untuk menjadi kusir dewa Surya.

2. Bagian XVII, XVIII, dan XIX Astika Parva Adiparva 1

Bagian XVII, menceritakan tentang kuda Uchchaisravas, seekor kuda yang menjadi objek pertarungan antara Kadru dan Winata. Sedangkan bagian XVIII dan XIX menceritakan tentang kisah pengadukan Samudra Manthana atau dikenal pula dengan kisah pemutaran Mandara Giri, kisah dimana kuda Uchchaisravas muncul ditengah-tengah pencarian Tirta Amerta oleh para dewa dan asura. Pada bagian ini pula diceritakan peperangan antara para dewa dan asura memperebutkan air suci tersebut, dan peperangan dimenangkan oleh pihak dewa.

3. Bagian XX, XXI, dan XII Astika Parva Adiparva 1

Pada bagian-bagian ini bercerita tentang awal mula perbudakan Winata. Vyasa menceritakan bahwa suatu hari Kadru bertanya kepada Winata tentang apa warna ekor kuda Uchchaisravas, Winata menjawab putih dan Kadru memilih hitam. Kadru mengajak Winata untuk mempertaruhkan pilihan mereka ini dan bagi yang kalah akan menjadi budak bagi sang pemenang. Setelah Winata menyetujui pertarungan itu Kadru memanggil putra-putranya, dia memerintahkan putra-putranya untuk merubah diri mereka menjadi rambut hitam dan segera menyelimuti ekor kuda itu agar tampak menjadi hitam. Namun para naga menolak permintaan ibunya tersebut. Kadru marah dan mengutuk putra-putranya akan dibinasakan oleh Agni dalam upacara pengorbanan ular Raja Janamejaya dari ras Pandawa. Lalu para naga memutuskan untuk memenuhi perintah ibunya.

4. Bagian XXIII Astika Parva Adiparva 1

Pada paragraf pertama dalam bagian ini dijelaskan bahwa Winata dan Kadru pergi ke tengah samudra untuk menyaksikan apa warna ekor dari kuda Uchchaisvaras. Lalu merekapun mendapati bahwa warna ekor kuda itu adalah

hitam, Winata kalah dan menjadi budak Kadru. Bersamaan dengan kejadian itu, di paragraf kedua dijelaskan bahwa telur terakhir milik Winata telah menetas. Pada paragraf ini Vyasa menggambarkan Garuda terlahir dengan kekuatan yang teramat besar. “Seekor burung bertubuh manusia yang mampu merubah bentuknya menjadi apapun, yang mampu pergi kemanapun, yang mampu menciptakan energi sebesar apapun. Cahayanya bagaikan api kiamat, matanya terang seperti kilat petir. Dan setelah kelahirannya itu dia memperbesar tubuhnya hingga menyentuh langit. Mengaum dengan suara keras dan dasyat, dia terlihat seperti samudra api kedua. Dewa-dewa melihat kejadian ini dan mencari perlindungan pada Agni, mereka sujud pada Agni dan berkata, ‘O, Agni, jangan perluas tubuhmu! Akankah engkau memakan kami? Tumpukan besar dari apimu telah menyebar luas!’ Dan Agni menjawab, ‘O, kalian penyiksa para Asura, ini tidak seperti yang kalian bayangkan! Ini adalah kekuatan besar Garuda dan keagungannya sama denganku, dianugerahi dengan tenaga yang besar, dan lahir untuk kebahagiaan Winata. Pun penglihatan dari kilauan ini menciptakan khayalan bagi kalian. Dia adalah anak kuat Kasyapa, pembinasakan para naga, terlibat dalam kesejahteraan para dewa, dan musuh dari Daityas dan Rakshas. Janganlah takut sedikitpun. Datang denganku dan lihatlah’. Demikian terjadi, para dewa bersama para Rishi pergi menuju Garuda dan memujanya dari kejauhan”.

5. Bagian XXIV, XXV, dan XXVI Astika Parva Adiparva 1

Dalam bagian-bagian ini bercerita tentang pengabdian Garuda kepada keluarganya. Disini juga diceritakan Kadru meminta Winata untuk membawanya beserta anak-anaknya ke sebuah pulau yang indah di tengah samudra. Kadru lalu menggendong Winata di pundaknya dan memerintah Garuda untuk membawa

para naga, Garuda segera membawa para naga dan terbang mendekati matahari. Dalam waktu yang singkat para naga merasa terbakar. Melihat kejadian itu Kadru meminta kepada dewa Indra untuk menurunkan hujan, dan para naga pun terselamatkan oleh hujan dari Indra

6. Bagian XXVII Astika Parva Adiparva 1

Pada bagian ini diceritakan bahwa mereka telah sampai di pulau tersebut. Para naga sangat senang dan segera bermain-main mengelilingi pulau itu. Lalu para naga meminta kepada Garuda untuk mengantarnya ke pulau lain yang tak kalah indahnyanya. Mendengar permintaan para naga Garuda terdiam untuk beberapa saat lalu bertanya kepada ibunya, “Kenapa, Ibu, aku harus melakukan perintah para naga?”. Winata menjelaskan bahwa dia telah menjadi budak bagi Kadru, dia kalah dalam sebuah pertarungan dikarenakan tindakan licik dari para naga. Mendengar cerita ibunya Garuda merasa sedih dan segera menghampiri para naga. Garuda menanyakan apa syarat untuk membebaskan ibunya dari perbudakan Kadru. Para naga lalu meminta untuk dibawakan air suci Tirta Amerta (Amrita) sebagai syarat pembebasan Winata.

7. Bagian XXVIII dan XXIX Astika Parva Adiparva 1

Dua bagian ini menceritakan awal perjalanan Garuda dalam mendapatkan Tirta Amerta. Setelah mendengar permintaan para naga Garuda menghadap ibunya meminta restu untuk mendapatkan Tirta Amerta. Mendengar permintaan putranya Winata memerintah Garuda untuk pergi ke sebuah pulau yang dihuni oleh para nishada dan memakan mereka semua yang tinggal disana, kecuali para brahmana. Lalu Winata merestui Garuda dengan segala doa dan berangkatlah Garuda menuju pulau tersebut. Sesampainya di pulau itu Garuda segera memakan

ribuan nishada yang tinggal disana. Tak berselang lama Garuda merasakan panas dalam tenggorokannya. Ternyata tanpa sengaja dia telah menelan seorang brahmana dan istrinya. Garuda segera memuntahkan mereka dan meminta maaf atas ketidaksengajaannya itu. Setelah itu Garuda segera meninggalkan pulau tersebut dan terbang menuju kediaman ayahnya, Kasyapa. Bertemu dengan ayahnya Garuda meminta petunjuk dimana dia dapat mendapatkan makanannya kembali. Kasyapa lalu menunjukkan sebuah danau dimana disitu tinggal seekor kura-kura raksasa dan seekor gajah raksasa dan keduanya boleh dijadikan makanan bagi Garuda. Setelah mendapatkan berkat doa dari Kasyapa, Garuda segera terbang menuju danau itu, menyambar kedua hewan raksasa itu dan membawanya terbang mencari tempat untuk memakan keduanya.

8. Bagian XXX dan XXXI Astika Parva Adiparva 1

Dalam Bagian XXX diceritakan bahwa dalam perjalanan Garuda mencari tempat untuk memakan kedua hewan raksasa itu, Garuda bertemu dengan para Valakhilya. Saat itu Garuda tanpa sengaja menjatuhkan sebuah cabang pohon raksasa dimana Garuda hendak memakan kedua santapannya di atas cabang itu. Namun cabang pohon itu tak mampu menahan beban Garuda dan rubuh bersama para Valakhilya yang ternyata sedang melakukan pertapaan dibalikinya. Garuda dengan cepat menyambar cabang itu dengan paruhnya menyelamatkan para Valakhilya. Lalu atas saran Kasyapa, Garuda membawa mereka semua ke puncak sebuah gunung, meletakkan cabang raksasa beserta para Valakhilya dan memakan santapannya diatas puncak gunung itu. Setelah itu munculah banyak buruk di khayangan. Dalam paragraf ketujuh dijelaskan bahwa berbagai macam pertanda mulai bermunculan beserta firasat buruk para dewa. Petir Indra menyala-nyala

dalam ketakutan. Meteor dengan api dan asap, merenggangkan langit, berjatuh pada hari itu. Senjata dari para Vasu, Rudra, Aditya, Sadhya, Marut dan dewa-dewa lain, mulai mengeluarkan kekuatan mereka sling melawan satu dengan yang lain. Suatu hal yang belum pernah terjadi walaupun dalam perang antara para dewa dan Asura. Lalu dewa Indra menanyakan hal ini ke Vrihaspati, dan Vrihaspati menjelaskan semua pertanda buruk ini muncul dikarenakan oleh karma dewa Indra terhadap Valakhilyas dan kini karma itu telah dinyatakan dalam wujud Garuda. Cerita dibalik karma Indra itu dijelaskan dalam Bagian XXXI.

9. Bagian XXXII, XXXIII, dan XXXIV Astika Parva Adiparva 1

Tiga bagian ini adalah bagian terakhir yang menceritakan peperangan Garuda. Pada bagian XXXII menjelaskan tentang pertempuran yang terjadi di khayangan. Vyasa menggambarkan bagaimana para dewa dikalahkan oleh Garuda dan khayangan yang diporak-porandakan oleh Garuda. Pada akhir bagian ini dan awal Bagian XXXIII diceritakan bahwa Garuda mulai meninggalkan medan perang dan menuju tempat persembunyian Tirta Amerta. Garuda menghancurkan semua benda yang melindungi Tirta Amerta dan membunuh dua ekor naga yang menjaga air suci itu. Setelah mendapatkan air suci itu, pada paragraf kedua Bagian XXXIII dijelaskan Garuda bertemu dengan Wisnu. Disini Vyasa menjelaskan bahwa Wisnu memuji perjuangan Garuda dan Wisnu menawarkan anugerah kepada Garuda. Lalu Garuda meminta untuk dia tetap berada di atas Wisnu dan meminta untuk hidup abadi tanpa meminum Tirta Amerta. Wisnu mengabulkannya, dan Garuda berbalik untuk menawarkan anugerah kepada Wisnu. Lalu Wisnu meminta Garuda untuk menjadi tunggangannya dan menjadi panji-panji perangnya, dan Garuda pun mengabulkannya. Lalu pada paragraf ketiga, setelah

selesai berhadapan dengan Wisnu, Garuda berhadapan dengan Indra. Indra menyerang Garuda dengan melemparkan petirnya, namun petir itu tidak membuat Garuda kesakitan. Sebaliknya, Garuda dengan sengaja mencabut dua helai bulunya sebagai tanda bahwa dia sangat menghargai sang pencipta Bajra (petir Indra), dan Bajra, dan Indra itu sendiri. Lalu pada Bagian XXXIV Indra memberikan anugerah kepada Garuda berupa kebebasan Garuda untuk memangsa para naga, lalu mereka berdamai dan menjalin hubungan pertemanan. Garuda dan Indra juga membuat perjanjian bahwa setelah Tirta Amerta dibawa dan diletakkan dihadapan para naga, Indra akan mengambilnya sebelum para naga mendapatkannya. Lalu Garuda segera turun ke bumi, meletakkan air suci di atas rumput Kusa dihadapan para naga, dan memerintahkan para naga untuk melakukan ritual penyucian diri sebelum meminum Tirta Amerta. Para naga pun segera menyatakan kebebasan Winata dan segera melakukan ritual penyucian diri. Dan ketika itu pula Indra dengan cepat mendapatkembali Tirta Amerta.

H. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi Tema

Proses eksplorasi tema dilakukan untuk membuat narasi yang berkaitan dengan kisah Garuda Aruni 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 ke dalam bentuk-bentuk figur manusia Garuda baru, sikap-sikap tubuh manusia, ataupun symbol-simbol tertentu.

2. Eksplorasi Bentuk

Eksplorasi bentuk disini adalah dengan membuat sketsa yang berdasar pada figur patung dan relief candi Sukuho maupun dari gambar cetak.

3. Eksperimen

Eksperimen dalam proses etsa merupakan upaya untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru untuk menerapkan ide serta gagasan ke dalam penciptaan karya etsa. Eksperimen disini yaitu melakukan percobaan terhadap komposisi dan efek cetakan dalam karya, seperti membuat sebuah figur dari 8 panel karya, penggunaan zat kimia dan pelarutan plat dalam jangka waktu yang berbeda untuk mencari efek-efek tertentu, maupun proses wapping yang juga akan mempengaruhi hasil cetakan karya.

4. Eksekusi

Proses eksekusi dilakukan dengan cara memindahkan sketsa pada kertas gambar yang telah dibuat ke atas plat yang telah tertutup tinta dengan acuan foto cetak berupa figur-figur maupun benda-benda tertentu untuk mendapatkan ketepatan objek visual. Langkah selanjutnya yaitu proses membuat detail pada objek dengan menggunakan jarum dengan teknik *drawing*. Setelah itu masuk dalam proses pengasaman/pelarutan plat logam dan selanjutnya masuk dalam proses pencetakan.

5. Pendekatan

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. Dalam proses penciptaan karya cetak etsa ada beberapa seniman yang menginspirasi penulis, yaitu:

a) Martin Schongauer

Schongauer lahir sekitar tahun 1440 di Colmar, Alsace, putra ketiga dari empat bersaudara. Ayahnya bernama Caspar Schongauer, seorang tukang emas dari Augsburg yang mengajar anaknya dengan seni ukiran (engraving). Schongauer dididik di Colmar sekolah ukir yang sangat penting, sekolah yang melahirkan "Little Masters" di generasi berikutnya, dan kelompok besar seniman Nuremberg.



Gambar : 1
ST. MICHAEL FIGHTING THE DRAGON
Circa 1480-1488
Sheet from the series "Saint"
Copperplate Engraving
162x113mm

Gaya gothic sangat jelas terlihat dalam setiap karya Schongauer dan subjek Schongauer kebanyakan tentang agama. Di antara yang paling terkenal dari ukiran Schongauer adalah seri “The Passion and The Death” dan “Coronation of the Virgin”, dan seri “The Wise and Foolish Virgins”.

Beberapa karya seperti “St. Michael Fighting The Dragon” cukup memberikan pengaruh pada penulis dalam menciptakan karya etsa. Komposisi yang sederhana dan hanya menggunakan sedikit figure memunculkan kesan karya yang lebih sakral. Pemberian satu garis horisontal pada *background* karya terlihat menutupi kesempurnaan bidang yang tercipta dari efek komposisi yang sangat sederhana.

b) Albertus Charles Andre Tanama

A.C. Andre Tanama, lahir di Yogyakarta dalam keluarga *Ciwa* (Cina dan Jawa). Meraih penghargaan karya seni grafis terbaik selama 3 periode (2002, 2003, dan 2005). Pada tahun 2003 beliau juga sempat mendapatkan beasiswa Gudang Garam (via Lippo Bank) karena lolos seleksi dalam pameran Kriya ISI di Museum Nasional Jakarta. Pada tahun 2003 pula, 5 karya seni grafisnya masuk ke dalam Trienal Grafis Indonesia I. Berbagai prestasi mulai diraihnya hingga September 2006 Andre menjuarai (Juara 1) ajang Trienal Seni Grafis Indonesia II, sebuah kompetisi Seni Grafis bergengsi di tingkat Nasional. Dan pada 7 Desember 2007 dianugerahi penghargaan *Academic Art Award* kategori *Emerging Artist* Seni Grafis dari Jogja Gallery dan ISI Yogyakarta. Menyandang gelar Sarjana Seni, pada tahun 2006 ia diterima menjadi staff pengajar (dosen) muda di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Selain mengajar sampai saat ini (2015), Andre masih aktif berkarya seni grafis (terutama karya seni cetak cukil

kayu / *woodcut print* dan *monoprint*), serta aktif mengikuti berbagai pameran seni rupa baik di dalam, maupun luar kota.



Gambar : 2
“Death Of Affection”
Ukuran 60,5 cm x 74 cm
Hardboardcut on paper
Tahun 2006
(*Dokumentasi Edwin's Gallery*)

Karya-karya Andre cenderung berkesan suram, hening, namun terdapat keramaian konflik didalamnya. Seperti pada karya yang berjudul *“Death Of Affection”*, menggambarkan situasi konflik diri sendiri, dimana ia dikurung dan dikekang oleh kerakusan hawa nafsu. Garis dan figur pada karya Andre menginspirasi penulis untuk mengolah figur – figur realis dalam karya – karya

TAKS ini. Garis - garis rapi dan halus yang tersusun pada setiap lekukan tubuh figur dalam karya dirasa mampu menciptakan detail yang terkesan unik dan klasik.

c) Francisco Goya

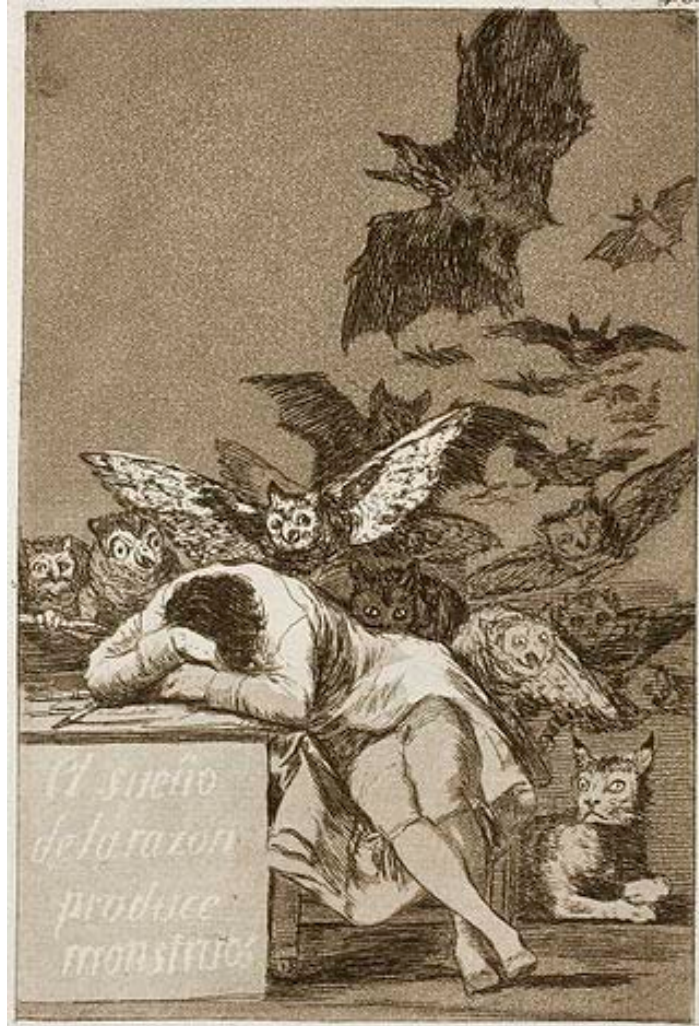
Goya adalah seorang pelukis Aragon kebangsaan Spanyol. Ia juga seorang pelukis istana yang melukiskan sejarah dari riwayat kerajaan Spanyol. Dia sudah mendapat dua penghargaan sebagai *the last of the Old Masters dan as the first of the moderns*.

Dalam karya seninya terdapat elemen-elemen yang subyektif dan bersifat menggulingkan pemerintahan, sehingga keberaniannya dalam melukis, memberi sebuah model untuk karya seniman-seniman generasi berikutnya, yakni Manet dan Picasso. Banyak dari karya Goya dipamerkan di Museum del Prado di Madrid.

Goya lahir di Fuendetodos, Spain, di Kerajaan Aragon pada tahun 1746, orang tuanya bernama José Goya and Gracia Lucientes. Pada usia 14, dia diterima menjadi murid dari seorang pelukis José Luján. Ia kemudian pindah ke Madrid dimana dia belajar dengan Anton Raphael Mengs, seorang pelukis yang terkenal akan jabatan raja Spanyol. Dia berselisih dengan gurunya, dan ujiannya tidak memuaskan. Goya diterima masuk oleh the Royal Academy of Fine Art pada tahun 1763 dan 1766, tetapi ditolak di jalan masuk.

Gejala-gejalanya menunjukkan adanya perpanjangan radang otak yang disebabkan virus atau mungkin salah satu stroke ringan dikarenakan tekanan darah tinggi dan mempengaruhi pusat pendengaran dan keseimbangan di otak. Diagnosa lainnya menafsirkan beberapa poin seperti kegilaan paranoid karena trauma otak yang tidak. Serangan membahayakan terhadap pancaindranya

menunjukkan fitur-fitur paranoid dalam lukisannya, memuncak dalam lukisan-lukisan hitamnya dan terutama dalam karya “Saturn Devouring His Sons”.



Gambar : 3

Plate 43, "Los Caprichos": *The sleep of reason produces monsters*

1799

etching, aquatint, drypoint, and burin,

plate: 21.2 x 15.1 cm

(The Metropolitan Museum of Art)

Pada tahun 1799 dia mempublikasikan 80 cetakan berjudul Caprichos yang menggambarkan seperti namanya. Pandangan gelapnya terlukiskan dalam gambarannya yang secara spesifik dijelaskan dengan kalimatnya, “The Sleep of Reason produces Monster”. Pada tahun 1810an, Goya membuat sebuah kumpulan

dari aquatint prints yang berjudul *The Disasters of War* (*Los desastres de la guerra*) yang melukiskan scenario dari perang Peninsular.

Karya-karya Goya memberikan banyak pengaruh bagi penulis dalam menciptakan karya grafis etsa. Cara Goya dalam memvisualisasikan cerita kedalam karya-karya panel adalah hal yang menarik bagi penulis. Teknik arsir Goya yang terkesan lebih ekspresif dan agak kasar untuk kalangan seniman di eranya juga digunakan penulis dalam menciptakan beberapa karya.

BAB III

PEMBAHASAN DAN PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep dan Tema Penciptaan Karya

1. Konsep Penciptaan Karya

Konsep dalam penciptaan karya yaitu untuk memvisualisasikan sudut pandang penulis terkait kisah Garuda dalam kitab *Astikaparva*. Sudut pandang atau gagasan tersebut diwujudkan dengan menggambarkan figur-figur manusia dan objek benda tertentu yang digambarkan secara *surrealistik*. Objek-objek pada karya divisualisasikan dengan teknik cetak dalam “etsa” diatas kertas. Penggunaan warna *monochromatic* dalam karya bertujuan untuk membuat kesan dramatis. Bentuk karya yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan *surrealistik*. Penulis mengandalkan teknik arsir pada logam untuk menciptakan objek-objek yang terkesan tidak lazim. Objek paling dominan pada karya berupa figur manusia bertopeng burung. Demi mendukung gagasan yang hendak diungkapkan, penulis menghadirkan pula objek pendukung pada setiap karya. Objek-objek tersebut antara lain pohon, batu, laut, gunung, matahari, bulan, bumi, *cropping* bagian tubuh manusia dan lain-lain. Komposisi objek karya pada bidang gambar disesuaikan agar karya terlihat harmoni.

2. Tema Penciptaan Karya

Topik atau permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu kisah Garuda Aruni dalam kitab *Astikaparva*. Melihat terlalu luasnya permasalahan yang diangkat, maka penulis membagi topik tersebut menjadi 3

(tiga) tema dalam karya. Pembagian tema dalam karya ditujukan untuk mempermudah penciptaan dan pembahasan karya. Adapun tema yang akan dihadirkan pada Tugas Akhir Karya Seni ini adalah sebagai berikut:

a. Kelahiran Garuda

Tematis ini diwujudkan dalam sembilan karya grafis etsa yang berjudul “Garuda Raja #1”, “Garuda Raja #2”, “Garuda Raja #3”, “Garuda Raja #4”, “Garuda Raja #5”, “Garuda Raja #6”, “Garuda Raja #7”, “Garuda Raja #8”, dan “Garuda Raja #9”. Penciptaan karya terinspirasi dari kajian pustaka dalam kitab *Adiparva I Astikaparva bagian XXIII* terkait kisah mengenai kelahiran Garuda Aruni.

b. Pencarian Air Suci

Lukisan yang memuat tema diatas diwujudkan dalam 6 karya grafis etsa berjudul “Garuda Tirta #1”, “Garuda Tirta #2”, “Garuda Tirta #3”, “Garuda Tirta #4”, “Garuda Tirta #5”, “Garuda Tirta #6”. Penciptaan karya terinspirasi dari kajian pustaka dalam kitab *Adiparva I Astikaparva bagian XXIV hingga bagian XXXIII* terkait perjuangan Garuda Aruni dalam mendapatkan air suci Tirta Amerta untuk membebaskan Winata dari perbudakan Kadru.

c. Pertemuan dengan Wisnu

Tema diatas divisualisasikan lewat sebuah karya grafis etsa yang berjudul “Garuda Kencana”. Penciptaan karya terinspirasi dari kajian pustaka dalam *Adiparva I Astikaparva bagian XXXIII dan bagian XXXIV* terkait pertemuan yang sangat singkat antara Aruni dengan Wisnu setelah

mengambil Tirta Amerta. Pertemuan ini menghasilkan keuntungan besar bagi kedua belah pihak.

Pemilihan tema dilakukan dengan melihat kembali berbagai macam peristiwa yang dialami oleh Garuda. Upaya melihat kembali ini diharapkan mampu memberikan inspirasi yang mendukung proses penciptaan.

B. Proses Visualisasi

1. Bahan, Alat dan Teknik

Dalam proses penciptaan karya tidak bisa terlepas dari berbagai materi penunjang. Materi tersebut berupa materi dasar yaitu bahan dan alat, serta materi untuk membentuk yaitu teknik atau tata cara pengerjaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya. Setiap perupa mempunyai alasan tertentu dalam pemilihan bahan, alat dan teknik yang digunakan. Pemilihan ini juga berkaitan dengan kenyamanan serta penguasaan kemampuan seorang perupa, sebab beberapa hal tersebut akan menentukan kualitas hasil dari karya yang akan diciptakannya.

a. Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam proses visual pada penciptaan karya seni grafis etsa meliputi:

1) Plat logam



Gambar 4. Plat logam alumunium (belakang) dan kuningan (logam)
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Plat logam yang biasa digunakan dalam membuat karya grafis etsa adalah plat alumunium / kuningan / tembaga. Dalam karya Tugas Akhir Karya Seni ini penulis menggunakan plat alumunium. Plat jenis ini adalah plat yang paling mudah diolah ketika proses pengasaman.

2) Tinta Cetak



Gambar 5. Tinta cetak
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tinta cetak yang digunakan dalam penciptaan karya seni etsa ada 2 macam yaitu cat minyak, dan cat offset. Kedua tinta cetak ini memiliki karakter yang berbeda dalam proses pewarnaan dan pencetakan.

3) Kertas

Kertas adalah bahan utama dalam proses pencetakan karya grafis etsa. Hal ini dikarenakan pencetakan grafis etsa tidak dapat diterapkan ke media lain seperti kanvas, kain, kaca dan sebagainya. Dalam proses penciptaan TAKS ini penulis menggunakan kertas Oatmeal 250 gsm yang mampu menyerap air atau minyak dengan baik.

4) Asam Kimia



Gambar 6.*Feriklorida dan Hidroklorida*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pembuatan grafis etsa tidak terlepas dari proses pengasaman yaitu proses dimana plat yang telah selesai diberi goresan gambar dimasukkan kedalam cairan asam. Asam akan menggerus setiap garis atau bidang yang tidak tertutup oleh permanent marker. Pada penciptaan TAKS ini penulis menggunakan asam *Feriklorida*. Asam jenis ini dipilih karena memiliki tingkat kekerasan yang rendah sehingga cocok untuk diasamkan pada plat jenis alumunium yang juga memiliki tingkat ketahanan yang rendah.

b. Alat

1) Mesin Pres



Gambar 7. Mesin Pres
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Biasanya kebanyakan seniman grafis menggantikan fungsi mesin ini menggunakan alat gosok manual, namun hal ini tidak dapat dilakukan terhadap teknik etsa. Semua teknik cetak dalam / intaglio diharuskan menggunakan mesin press dalam proses pencetakan.

2) Burin

Burin adalah semacam paku atau jarum yang diruncingkan untuk menggores plat dan membentuk gambar. Dalam proses penciptaan karya TAKS ini penulis menggunakan burin dengan satu jenis ukuran.

c. Teknik

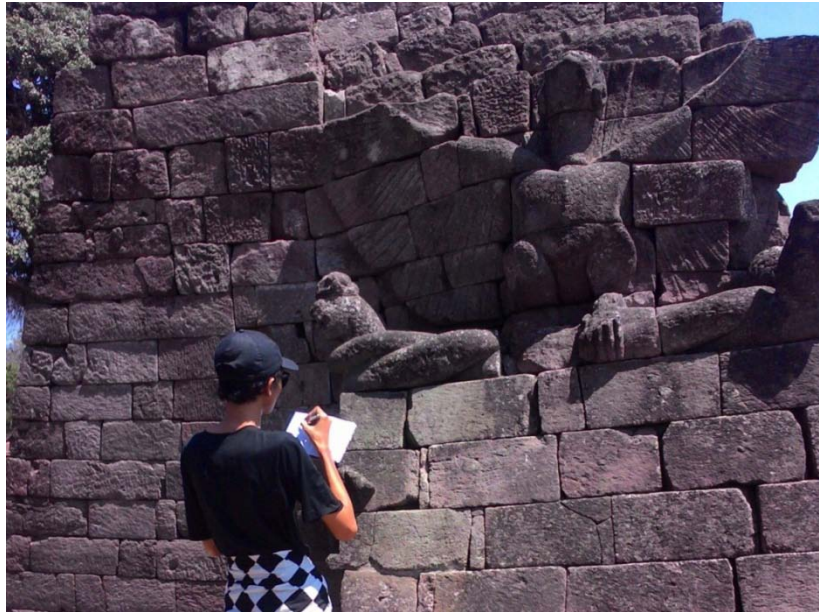
Teknik yang digunakan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu teknik cetak dalam etsa dengan media cetak diatas kertas. Dalam pembuatan dan pengolahan objek dalam plat logam, penulis menggunakan teknik *hatching* atau arsir dengan alat gores burin. Teknik arsir lebih menekankan pada kekauan garis yang dilakukan berulang-ulang secara sejajar maupun tumpang berpotongan, hal ini dilakukan untuk menciptakan kesan gelap - terang, gradasi maupun kesan ruang. Teknik arsir yang digunakan yaitu arsir biasa atau garis lurus searah. Adapun arsir yang digunakan yaitu arsir tipis, sedang dan tebal dengan menggunakan satu jenis burin. Arsiran tipis digunakan untuk memberikan kesan terang pada objek. Arsiran sedang diterapkan untuk menambah ketebalan warna pada objek tertentu dalam karya etsa guna menciptakan kesan pencahayaan dan ruang. Arsiran tebal merupakan tingkat arsiran yang lebih gelap dari arsiran tipis dan sedang. Arsiran tebal digunakan dalam karya untuk lebih menonjolkan gelap - terang dan keruangan.

Tahapan selanjutnya adalah proses pengasaman. Asam yang digunakan adalah Feriklorida dengan perbandingan 25% $FeCl_3$ dan 100% H_2O dalam 25 menit pengasaman. Memasuki tahapan proses pencetakan penulis menggunakan cat minyak untuk karya berukuran kecil dan cat offset untuk karya berukuran besar.

C. Tahap Visualisasi

Beberapa tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan lukisan dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Observasi



Gambar 8. Observasi di Candi Suku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses observasi ini dilakukan di Candi Suku, Karanganyar, Jawa Tengah. Proses ini dilakukan untuk mencari pokok cerita mengenai Garuda yang ada di tanah jawa. Dari gambaran cerita yang didapat dari relief Candi Suku penulis menemukan kecocokan dengan cerita yang ada di dalam kitab *Adiparva 1 Astikaparva*. Dari sinilah penulis memutuskan untuk memakai sumber cerita karya dari kitab *Adiparva 1 Astikaparva*, sedangkan untuk visual karya penulis menggunakan acuan dari relief maupun patung Garuda yang ada di Candi Suku.

b. 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 di atas plat logam.

c. Memindahkan Sketsa pada Plat Logam

Proses pemindahan sketsa ke media tertentu merupakan proses yang umum dilakukan para perupa. Dalam proses pembuatan karya grafis etsa ini penulis menggunakan media plat logam aluminium. Tahap awal yang perlu disiapkan sebelum melakukan pemindahan sketsa pada plat adalah membuat plat logam tertutup dengan tinta *permanent marker*. Pertama, plat logam yang telah dipotong sesuai ukuran dihaluskan menggunakan amplas pada bagian tepi plat untuk menghindari kerusakan kertas pada proses pencetakan nanti. Lalu penulis menggunakan spiritus untuk membersihkan plat dari lapisan minyak dan debu. Selanjutnya penulis melapisi seluruh permukaan plat aluminium dengan tinta *permanent marker* dengan tujuan untuk melindungi permukaan plat dari asam kimia. Setelah plat tertutup dengan *permanent marker* dan telah kering penulis mulai memindahkan sketsa pada plat menggunakan burin. Permukaan plat akan terbuka dari *permanent marker* sesuai dengan goresan yang dihasilkan oleh burin.

d. Pengasaman



Gambar 9. Proses pengasaman plat logam
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pengasaman plat dilakukan setelah proses memindahkan sketsa pada plat selesai dikerjakan. Penulis menggunakan asam kimia *Feriklorida* (FeCl_3) dengan campuran air (H_2O) untuk melakukan pengasaman pada logam aluminium dengan tempat pengasaman (bak) berbahan plastik. Takaran yang digunakan adalah 25% FeCl_3 dan 100% H_2O untuk jangka waktu 20 menit pengasaman. Asam Feriklorida dipilih karena jenis asam ini memiliki daya rusak terhadap logam yang cukup rendah dibandingkan *Hidroklorida* (HCl) atau *Hidrogen Peroksida* (H_2O_2). Pemilihan ini juga dirasa aman untuk melakukan pengasaman pada logam aluminium (Al) yang memiliki ketahanan paling rendah dibandingkan kuningan (CuZn) dan tembaga (Cu). Plat yang telah diangkat dari bak pengasaman direndam dalam air selama 5 – 10 menit, setelah itu plat dilapisi dengan minyak untuk menghentikan proses oksidasi asam pada plat. Plat yang

telah dilapisi dengan minyak kemudian dibersihkan menggunakan bensin untuk menghilangkan *permanent marker* dari seluruh permukaan plat.

e. Pengisian Cat pada Plat Logam

Proses pengisian cat dilakukan setelah plat logam bersih dari *permanent marker*. Cat dilapiskan ke seluruh permukaan plat menggunakan jari. Setelah dilapiskan secara merata, cat pada permukaan plat tersebut dibersihkan kembali secara perlahan menggunakan kertas roti. Pembersihan cat dari permukaan plat meninggalkan sisa-sisa cat yang terjebak didalam garis gambar yang telah tergerus oleh asam, sisa – sisa cat inilah yang akan tercetak pada proses pencetakan. Penggunaan cat minyak pada proses ini sangat mudah dan cat jenis ini memiliki efek yang agak kusam dengan tone warna yang tidak terlalu tajam pada hasil cetakan. Sebaliknya, penggunaan cat offset cukup berat dilakukan karena karakter cat yang sangat kental. Cat offset memiliki efek tone warna yang sangat tajam tanpa meninggalkan jejak kusam sedikitpun. Penulis menggunakan cat minyak untuk karya berukuran besar dan menggunakan cat offset dengan campuran *linseed oil* untuk karya berukuran kecil atau menggabungkan keduanya pada sebuah karya untuk efek pada bagian – bagian tertentu.

f. Pencetakan



Gambar 10.Proses pencetakan karya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses pencetakan karya etsa dilakukan menggunakan mesin press bertekanan tinggi. Plat yang telah diisi dengan cat diletakkan pada papan dasar mesin press. Pada bagian atas plat diletakkan kertas cetak dengan mempertimbangkan margin karya. Penulis menggunakan jenis kertas Oatmeal 250 gsm dan melembabkan setiap kertas yang akan digunakan. Setelah itu kertas dan plat ditutup dengan karpet mesin dan penulis mulai melakukan penggilingan dengan memutar tuas mesin.

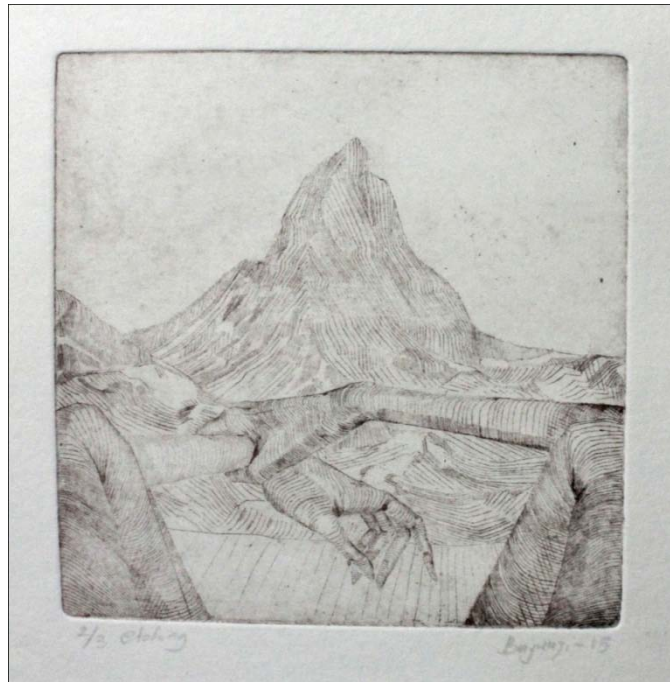
g. Pencatatan Edisi pada Hasil Cetakan

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.

E. Pembahasan Karya

1. Deskripsi Karya “*Garuda Raja # 1*”



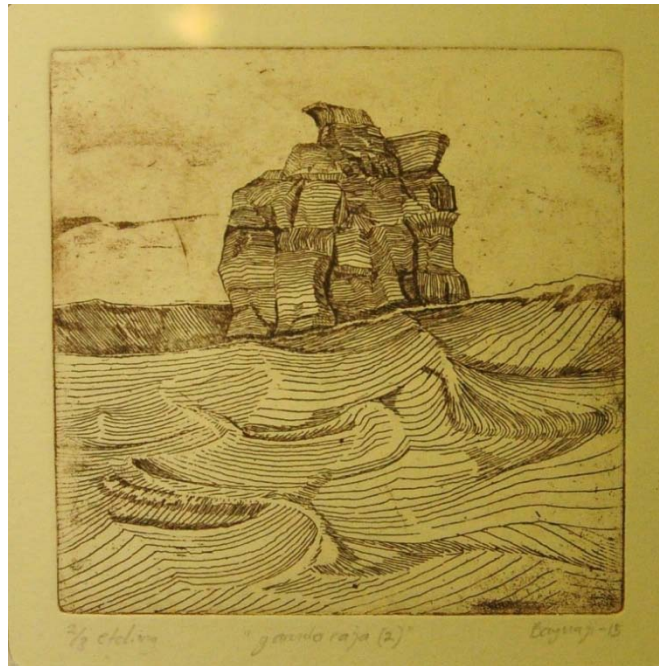
Gambar.12
Karya berjudul: “*Garuda Raja # 1*”
Cetak Etsa diatas Kertas
11x11 cm, 2015

Karya ini menampilkan visualisasi seseorang yang digambarkan sedang duduk melihat gunung pada bagian depan karya. Kesan duduk melihat gunung ditunjukkan dengan visualisasi objek tangan kanan yang sedang meraih tangan kiri. Kesan seseorang menghadap kedepan ditunjukkan dengan visualisasi lutut yang memperlihatkan bagian kaki yang tengah dalam posisi duduk. Bagian belakang karya menampilkan visualisasi objek gunung beserta konturnya. Pada bagian bawah gunung terdapat visualisasi objek tanah yang digambarkan dengan susunan garis vertikal.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris. *Center of interest* dalam karya ini yaitu terletak pada objek gunung. Secara keseluruhan karya ini menggunakan warna *monochromatic*. Kombinasi warna coklat gelap dari tinta offset dan warna *cream* dari kertas mampu menciptakan kontras sehingga membuat objek menjadi menonjol, memunculkan kesan sepi dan dramatik. Ritme dalam karya ditunjukkan dengan arsiran melengkung yang statis dan berulang pada bagian kontur tanah dan objek tubuh manusia. Peletakan objek yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan ukuran setiap objek menciptakan keseimbangan dalam karya dan juga kesan harmoni.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Visualisasi seseorang yang sedang duduk disebuah permukaan tanah yang tenang dan melihat sebuah gunung yang ada dihadapannya adalah penggambaran penulis tentang salah satu tindakan yang pertama kali dilakukan setelah terjadinya kelahiran yaitu melihat. Pada karya ini penulis menggambarkan sebuah aktifitas melihat yang dilakukan dengan mudah yaitu dengan duduk bersantai disebuah permukaan tanah yang tenang.

2. Deskripsi Karya “Garuda Raja # 2”



Gambar.11

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 2*”

Cetak Etsa diatas Kertas

11x11 cm, 2015

Karya ini menampilkan visualisasi sebuah pulau karang di tengah lautan. Penulis meletakkan pulau karang pada bagian tengah karya dan menggunakan arsir yang lebih rapat bertujuan agar objek pulau karang menjadi *center of interest* dari karya ini. Ritme pada objek air laut dibuat dengan pengulangan garis yang bergelombang. Arsiran objek air laut yang dibuat tidak terlalu tebal membuat kesan lebih terang dari objek pulau karang yang memiliki arsiran yang rapat dan gelap, hal ini membuat hubungan antar objek menjadi seimbang (balance). Karya ini menggunakan warna *monochromatic* kombinasi warna coklat gelap dari tinta cetak dan warna *cream* dari kertas cetak yang keduanya menciptakan kesatuan (unity) dan harmoni dalam karya ini.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis mengumpamakan seseorang yang sedang berada ditengah lautan dan melihat sebuah pulau karang yang ada dihadapannya. Pesan yang ingin disampaikan penulis hampir sama dengan karya sebelumnya yaitu tentang aktifitas melihat. Pada karya ini penulis menggambarkan sebuah aktifitas melihat yang dilakukan tidak cukup mudah yaitu dengan berada ditengah lautan yang bergelombang.

3. Deskripsi Karya “*Garuda Raja # 3*”



Gambar.12

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 3*”

Cetak Etsa di atas Kertas

11x11 cm, 2015

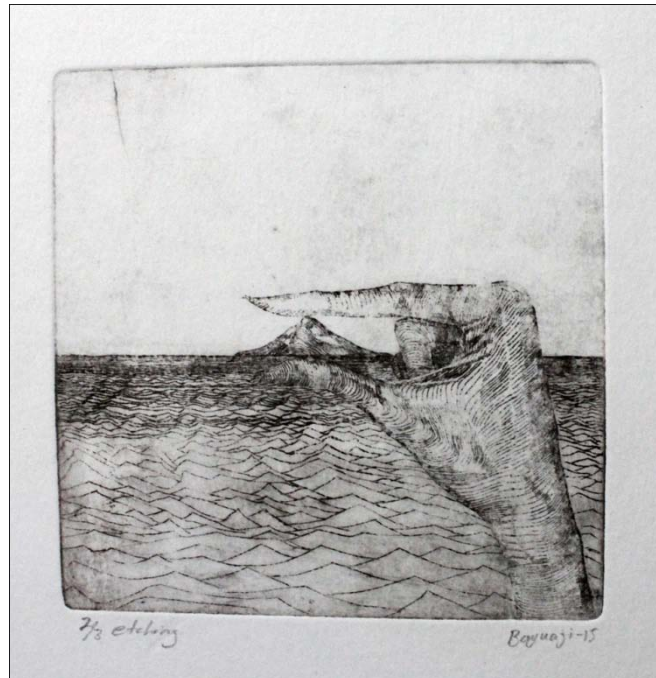
Karya ini menampilkan visualisasi telapak tangan yang menutupi objek matahari dan cahayanya. Objek matahari digambarkan berupa bidang lingkaran berwarna gelap. Kesan sinar matahari digambarkan dengan memunculkan bidang putih yang terlihat memancar pada sekeliling objek matahari. Penulis memberikan

kesan gelap pada *background* dengan menciptakan ritme garis panjang, rapat dan bergelombang.

Penciptaan *background* gelap memudahkan penulis untuk menciptakan gambar sinar matahari, yaitu dengan membuat bidang yang lebih terang dari *background*. Bidang yang lebih terang ini memisahkan *background* dengan objek matahari dan menciptakan keseimbangan (*balance*) dalam karya. Penulis meletakkan objek matahari pada bagian tengah karya dan memberikan warna yang lebih gelap dari *background* karya sehingga membuat objek matahari menjadi lebih kuat dari objek yang lain dan menjadi *center of interest* dari karya ini. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan menggunakan warna *monochromatic* kombinasi warna coklat gelap dari tinta offset dan warna *cream* dari kertas. Pemilihan warna *monochromatic* menciptakan kesatuan dan harmoni dalam karya ini.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan seseorang yang mencoba untuk melihat secara langsung pada matahari dengan menutup sedikit penglihatannya dengan tangan kanannya. Pesan yang ingin disampaikan penulis dari karya ini hampir sama dengan dua karya sebelumnya yaitu tentang aktifitas melihat. Pada karya ini penulis menggambarkan sebuah aktifitas melihat yang dilakukan sangat tidak mudah yaitu melihat matahari secara langsung.

4. Deskripsi Karya “Garuda Raja # 4”



Gambar.13

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 4*”

Cetak Etsa diatas Kertas

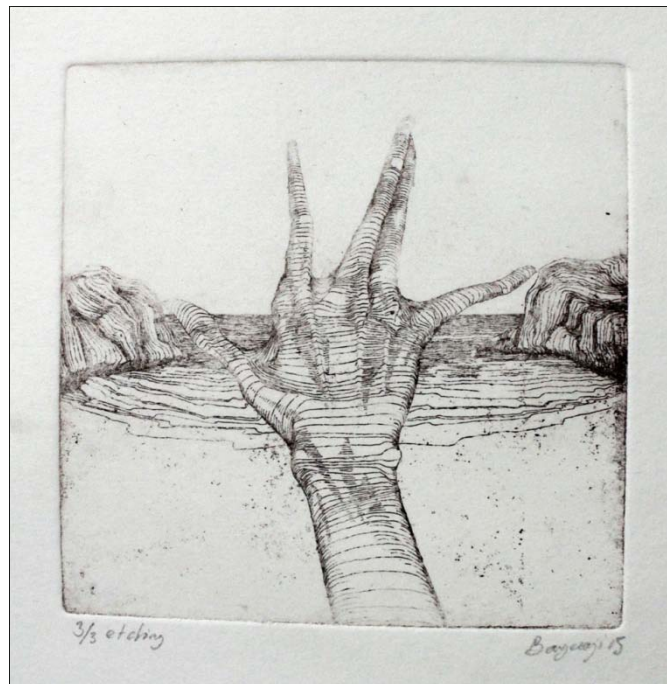
11x11 cm, 2015

Karya diatas memvisualisasikan sebuah tangan kanan dengan posisi jari telunjuk sejajar dengan ibu jari yang digambarkan terkesan sedang mengukur objek gunung di tengah lautan. Karya ini menggunakan komposisi asimetris. Ritme ditunjukkan oleh susunan garis pada gambar ombak yang dibuat semakin rapat pada bagian atas. Warna *monochromatic* dipilih untuk menciptakan harmoni dan kesan dramatik dengan menggunakan tinta cetak warna coklat gelap dan warna kertas *cream*. *Center of interest* pada karya ini adalah objek tangan kanan, hal ini dikarenakan peletakan objek pada latar depan karya dan ukuran objek yang lebih besar dari objek lain.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva I Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan seseorang

yang sedang mengukur tinggi gunung dari kejauhan dengan ibu jari dan jari telunjuknya. Pesan yang ingin disampaikan penulis adalah tentang aktifitas belajar. Penulis membayangkan yang dilakukan Aruni setelah mampu melihat adalah mempelajari suatu hal. Namun karena terlahir dalam kemampuan yang lebih, penulis menggambarkan cara belajar yang dilakukan Aruni sedikit berbeda, yaitu dengan menganggap semua hal adalah kecil.

5. Deskripsi Karya “Garuda Raja # 5”



Gambar.14

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 5*”

Cetak Etsa diatas Kertas

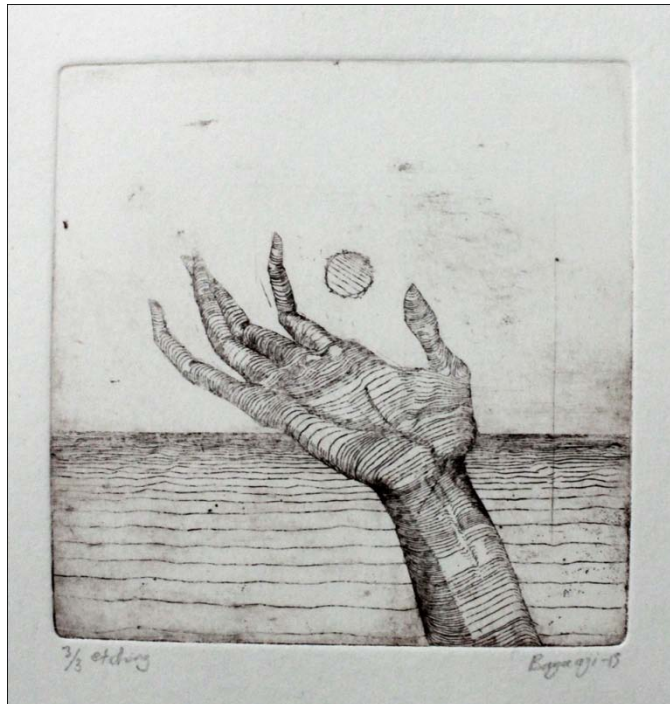
11x11 cm, 2015

Karya ini menampilkan visualisasi tangan kanan dan dua tebing diantara sebuah pantai. Pada bagian depan karya terdapat objek tangan kanan dan pada bagian belakang karya adalah objek dua tebing di sisi kiri dan kanan karya yang mengapit sebuah pantai. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan

pilihan warna *monochromatic* kombinasi coklat dan *cream*. Ritme dari karya ini diwujudkan dalam garis – garis lengkung yang mengisi setiap objek. Peletakan gambar tangan pada bagian depan karya dan gambar pasir pantai yang dibuat tanpa arsiran bertujuan untuk menciptakan keseimbangan (*balance*) dan kesatuan (*unity*) sekaligus membuat gambar tangan menjadi *center of interest* dari karya ini.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan seseorang yang sedang mengukur jarak dua tebing dari kejauhan dengan merentangkan jari - jarinya. Pesan yang ingin disampaikan penulis hampir sama dengan karya sebelumnya “*Garuda Raja # 4*”, yaitu tentang aktifitas belajar. Penulis menggambarkan Aruni mempelajari suatu hal besar dengan menganggap hal itu adalah kecil.

6. Deskripsi Karya “Garuda Raja # 6”



Gambar.15

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 6*”
Cetak Etsa diatas Kertas
11x11 cm, 2015

Karya ini menampilkan visualisasi objek tangan kanan yang menengadah sebagai objek utama dalam karya. Objek tersebut di dukung oleh objek matahari, dan laut. Kesan laut ditunjukkan oleh garis-garis horisontal pada bagian tengah karya. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan pilihan warna *monochromatic* dan menciptakan harmoni dalam karya ini. Penulis menggunakan tinta cetak warna coklat gelap dan kertas dengan warna *cream*. Ritme garis pada gambar laut dibuat teratur dan semakin rapat pada bagian atas memberikan kesan gelombang laut yang tenang. Objek tangan kanan menjadi *center of interest* dari karya ini hal ini dikarenakan proporsi objek tangan yang berukuran lebih besar dan terletak pada bagian depan karya.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva I Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan seseorang yang sedang mengukur besar matahari dengan menengadahkan telapak tangannya sejajar dengan matahari. Pesan yang ingin disampaikan penulis hampir sama dengan dua karya sebelumnya yaitu tentang aktifitas belajar. Penulis membayangkan Aruni yang telah berhasil melihat matahari secara langsung dengan cara melihatnya pada sore hari, lalu mengukurnya menggunakan telapak tangannya. Penggambaran waktu disini ditunjukkan pada gambar posisi matahari yang mendekati garis horison.

7. Deskripsi Karya “*Garuda Raja # 7*”



Gambar.16

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 7*”

Cetak Etsa diatas Kertas

11x11 cm, 2015

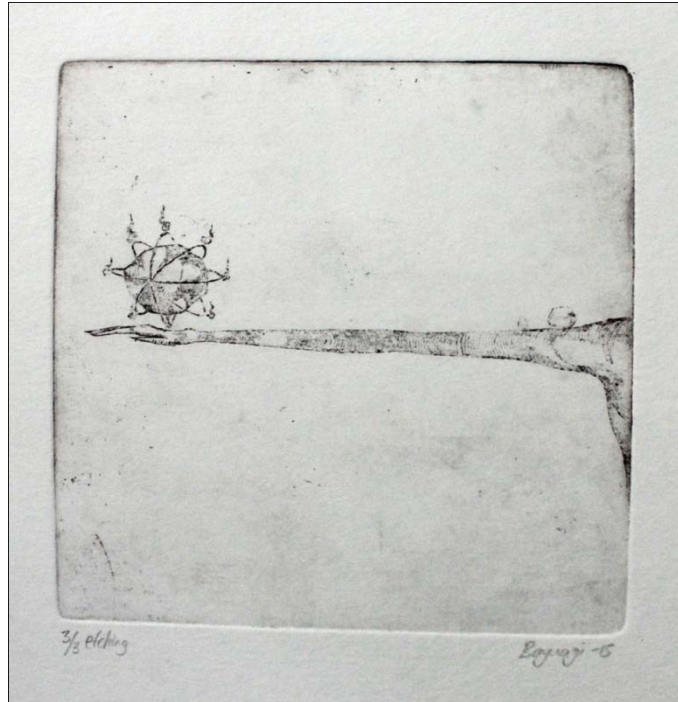
Karya ini menampilkan visualisasi objek manusia yang memakai topeng burung sedang duduk bersila menghadap tiga buah batu. Satu buah batu diantara ketiganya berukuran lebih besar dan digambarkan dikelilingi dengan beberapa lidah api. Ketiga buah batu tersebut diletakkan\ pada sisi kiri karya dan objek manusia burung digambarkan pada sisi kanan karya dalam satu ritme yang berurutan.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan pemilihan warna *monochromatic* coklat gelap dan *cream* yang menciptakan harmoni dalam karya.. Kesan ruang ditampilkan dengan adanya pemberian bayangan pada setiap objek. Manusia burung menjadi *center of interest* pada karya ini. Proporsi ukuran yang lebih besar dibandingkan objek lainnya membuat gambar manusia burung tampak lebih dominan.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan figur manusia bertopeng burung yang sedang duduk menghadap tiga batu dengan salah satu batu yang terbesar dari ketiganya dikelilingi dengan lidah api. Objek manusia bertopeng burung disini adalah penggambaran dari sosok Aruni. Sedangkan objek batu yang dikelilingi lidah api adalah penggambaran dari matahari, objek batu kecil yang berada ditengah adalah penggambaran dari bumi, dan objek batu paling kecil adalah penggambaran dari bulan. Pesan yang ingin disampaikan penulis adalah tentang aktifitas mengendalikan. Penulis membayangkan yang dilakukan Aruni setelah mampu melihat dan mempelajari adalah mengendalikan. Namun karena terlahir dalam kemampuan yang lebih, penulis menggambarkan cara

mengendalikan sesuatu yang dilakukan Aruni sedikit berbeda, yaitu dengan mencoba mengendalikan hal hal yang besar.

8. Deskripsi Karya “*Garuda Raja # 8*”



Gambar.17

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 8*”

Cetak Etsa diatas Kertas

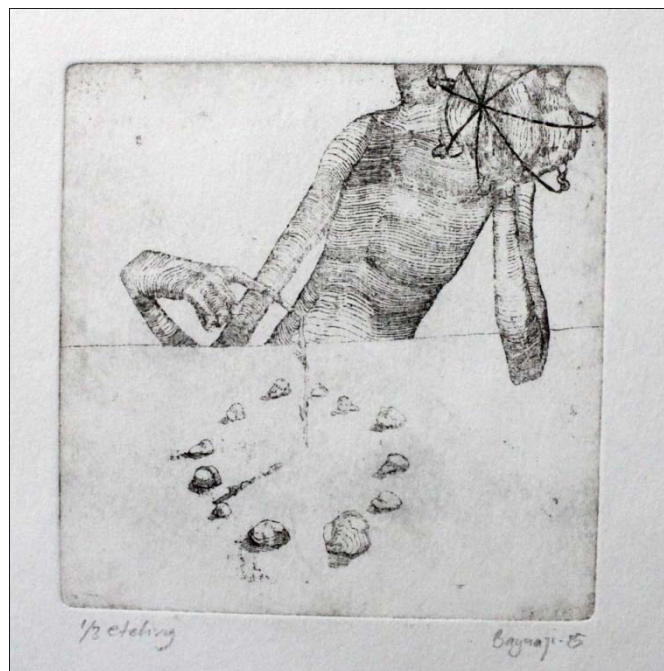
11x11 cm, 2015

Karya ini menampilkan visualisasi tangan kanan dalam posisi merentang dan terdapat tiga buah batu. Dua batu terletak pada bagian atas pundak dan satu batu yang dikelilingi dengan lidah api berada di atas punggung tangan. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dan warna *monochromatic* kombinasi coklat gelap dan *cream*. Batu berlidah api yang berukuran besar ditempatkan pada sisi kiri karya agar terjadi keseimbangan dengan sisi kanan karya yang terisi oleh objek lengan atas dan dua buah batu yang berukuran kecil. Objek tangan kanan

dan tiga buah batu menjadi objek tunggal dan utama dalam karya sehingga menjadi *center of interest* dari karya ini.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan seseorang yang sedang mengukur jarak matahari (batu besar berapi), bumi (batu kecil) dan bulan (batu terkecil) menggunakan rentangan tangannya. Pesan yang ingin disampaikan penulis hampir sama dengan karya sebelumnya “*Garuda Raja # 7*”, yaitu tentang aktifitas mengendalikan. Penulis menggambarkan Aruni mengendalikan suatu hal besar dengan menganggap hal itu adalah kecil.

9. Deskripsi Karya “*Garuda Raja # 9*”



Gambar.18

Karya berjudul: “*Garuda Raja # 9*”

Cetak Etsa diatas Kertas

11x11 cm, 2015

Karya ini menampilkan visualisasi figur manusia yang tidak terlihat kepalanya pada bagian belakang karya. Setengah tubuh kebawah digambarkan

terpotong oleh suatu bidang kosong pada bagian depan karya yang terisi dengan lingkaran dua belas batu. Tangan kiri figur manusia digambarkan memegang batu berlidah api dan pada tangan kanan digambarkan sedang menahan sepotong ranting yang berdiri ditengah – tengah lingkaran dua belas batu.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan pilihan warna *monochromatic*. Penulis menggunakan warna coklat tua dari cat offset dan warna *cream* dari warna asli kertas. Dua belas batu yang digambarkan tersusun melingkar menjadi *center of interest* dari karya ini. Arsir yang sama gelap pada figur manusia dan batu berlidah api bertujuan untuk memberikan titik fokus pada objek dua belas batu. Peletakan dua belas batu di atas bidang kosong pada latar depan karya juga membuat objek ini menjadi dominan.

Karya ini terinspirasi dari kelahiran Aruni yang tertulis dalam *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* paragraf dua. Penulis menggambarkan seseorang yang sedang membuat sundial atau jam matahari dengan cara memegang matahari (batu besar berapi) dan menahan sepotong ranting yang berdiri ditengah dua belas batu yang tertata melingkar. Pesan yang ingin disampaikan penulis hampir sama dengan dua karya sebelumnya, yaitu tentang aktifitas mengendalikan. Penulis menggambarkan Aruni mengendalikan suatu hal besar yaitu waktu dengan memegang matahari yang dianggap kecil.

10. Dekripsi Karya “*Garuda Tirta # 1*”



Gambar.19

Karya berjudul: “*Garuda Tirta # 1*”

Cetak Etsa diatas Kertas

29,7x21 cm, 2016

Karya ini menampilkan visualisasi seekor singa dan manusia burung. Keduanya digambarkan dalam posisi duduk bersebelahan, Singa digambarkan melihat pada manusia burung dan manusia burung menoleh ke arah singa. Pada bagian belakang karya terdapat sebuah garis horisontal yang menciptakan kesan ruang dan menyatukan keseluruhan objek dalam karya (unity). Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan warna *monochromatic* kombinasi hitam dan *cream* yang menciptakan harmoni dan keseimbangan (balance).

Karya ini terinspirasi dari cerita Garuda dari kitab *Adiparva 1 Astikaparva Section XXIV* dalam paragraf ke tiga yang tertulis demikian ;

“Then that bird capable of going everywhere at will, that ranger of the skies capable of calling to his aid any measure of energy, bearing Aruna on his back, wended from his father’s home and arrived at his mother’s side on the other shore of the great ocean. And he placed Aruna of great splendour in the eastern regions, just at a time when Surya had resolved to burn the worlds with his fierce rays.”

“Kemudian burung yang mampu pergi kemanapun sesuai kehendaknya itu, pengembara langit yang mampu memanggil setiap ukuran energi daripadanya itu, membawa Aruna dipunggungnya, pergi dari kediaman ayahnya dan tiba disebelah ibunya di daratan lain dari samudra luas. Dan dia menempatkan Aruna Yang Agung di daerah timur, hanya dalam waktu yang bersamaan ketika Surya selesai membakar dunia dengan cahaya terik-Nya.”

Dari tulisan tersebut penulis mengartikan bahwa Aruni sedang dalam masa baktinya kepada orang tua dan saudara kandungnya. Penulis menggambarkan seekor singa sebagai perlambangan dari sebuah keluarga seperti yang tertulis dalam paragraf kitab tersebut ketika garuda sedang bersama kedua orang tua dan

kakaknya. Penulis memilih hewan singa karena terinspirasi dari tokoh ayah Aruni, Kasyapa, adalah seorang resi yang luar biasa hebat bahkan dimata para dewata. Penggambaran duduk bersebelahan adalah perlambangan dari sebuah hubungan yang harmonis antara seseorang dengan keluarganya.

11. Deskripsi Karya “Garuda Tirta # 2”



Gambar.20

Karya berjudul: “*Garuda Tirta # 2*”

Cetak Etsa diatas Kertas

29,7x21 cm, 2016

Karya ini menampilkan objek utama berupa figur manusia burung yang digambarkan dalam posisi duduk meringkuk melihat sebuah tengkorak ular yang digambarkan pada bagian bawah karya. Pada bagian atas karya terhadap seekor burung elang yang terbang membelakangi figur manusia burung. Penulis menggambarkan sebuah garis horisontal yang diletakkan pada bagian belakang karya.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan warna *monochromatic* kombinasi *tosca* dan *cream*. Proporsifigur manusia burung digambarkan dengan ukuran yang lebih besar dari objek lain dan ditempatkan pada bagian tengah karya dengan tujuan agar menjadi *center of interest* dari karya ini. Pemberian garis horisontal yang melintang ditengah karya memberikan kesan ruang sekaligus menciptakan kesatuan (*unity*).

Karya ini terinspirasi dari cerita Garuda dari kitab *Adiparva 1 Astikaparva Section XXVII* dalam paragraf ke tiga dan empat yang tertulis demikian ;

“Vinata said,-“O,thou best of birds, i have become, from misfortune, the slave of my co-wife. The snakes, by an act of deception, caused me to lose my bet and have made me so.” When his mother had told him the reason, that ranger of the skies, dejected with grief, addressed the snakes, sayin,-“Tell me, ye snakes, by bringing what thing, gaining a knowledge of what thing, or doing what act of prowess, we may be freed from this state of bondage to you.” Sauti continued,-“The snakes, hearing him, said,-“Bring thou amrita by force! Then, O bird, shall you be freed from bondage.”

“Vinata berkata,-‘O engkau yang terbaik dari segala burung, aku telah menjadi, dari malapetaka, budak dari istri kedua suamiku. Para naga, dengan melakukan muslihat, membuatku kalah dalam taruhan ku dan telah membuatku demikian.’

Ketika ibunya telah mengatakan alasan itu kepadanya, pengembara langit itu, dalam perasaan kesal dan sedih, menghampiri para naga dan berkata,-“Katakan kepadaku, kalian naga, dengan membawa benda apa, mendapatkan pengetahuan dari hal apa, atau melakukan tindakan keberanian apa, kami dapat terbebas dari wilayah perbudakan ini darimu.”

“Sauti melanjutkan,-“Para naga, mendengarnya, berkata,- Bawalah amrita dengan kekuatan! Lalu, O burung, haruslah kamu terbebas dari perbudakan.”

Dari tulisan tersebut penulis mengartikan perbincangan Aruni dengan ibunya sebagai kejadian yang menyedihkan, terlebih fakta bahwa yang menjerumuskan ibunya adalah saudaranya, para naga. Kesedihan Aruni digambarkan dalam gambar sesosok figur manusia bertopeng burung yang duduk meringkuk dan gambar melihat tengkorak ular adalah penggambaran dari kesedihannya menghadapi fakta kejahatan saudaranya sendiri. Gambar elang yang terbang membelakangi manusia burung adalah penggambaran dari kesiapan Aruni untuk pergi mencari Amrita.

12. Deskripsi Karya “*Garuda Tirta # 3*”



Gambar.21

Karya berjudul: “*Garuda Tirta # 3*”

Cetak Etsa diatas Kertas

29,7x21 cm, 2016

Karya ini memvisualisasikan sesosok figur manusia burung yang menyeret sebuah pedang dan sekelompok burung nazar yang sedang mengerumuni bangkai. Penulis menggambarkan sebuah garis horisontal yang melintang sepanjang lebar karya pada bagian paling belakang karya. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan pilihan warna *monochromatic*. Penulis menggunakan warna *light purple* dari cat minyak untuk mengisi setiap arsiran gambar dan warna *cream* dari warna asli kertas yang digunakan. Pemberian garis horisontal bertujuan untuk menciptakan kesatuan (*unity*) dan menciptakan kesan ruang pada karya, ruang atas untuk langit dan ruang bawah untuk tanah. Penulis menggambarkan proporsi figur manusia burung dalam ukuran yang lebih besar dari sekelompok burung nazar bertujuan untuk menciptakan dominasi dalam karya ini sehingga figur manusia burung ini menjadi *center of interest* dari karya ini.

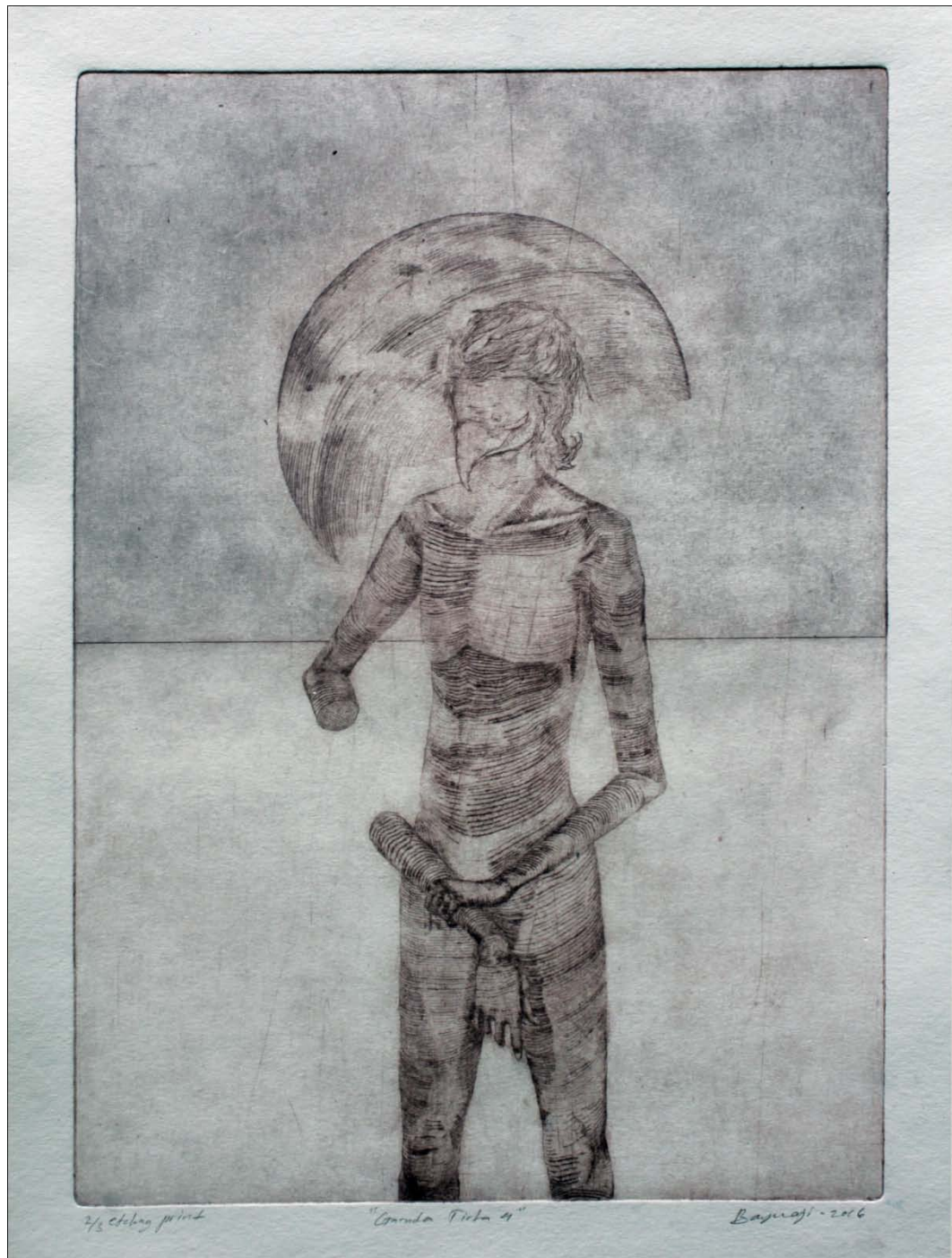
Karya ini terinspirasi dari cerita Garuda dari kitab *Adiparva 1 Astikaparva Section XXVIII* dalam paragraf ke satu yang tertulis demikian ;

“Sauti said,- ‘Garuda, thus addressed by the snakes, the said into his mother,- ‘I shall go to bring amrita! I desire to eat some thing in the way. Direct me to it.’ Vinata replied,- ‘In a remote region in the midst of the ocean, the nishadas have their fair home. Having eaten the thousands of nishadas that live there, bring thou amrita!’”

“Sauti berkata,- ‘Garuda yang telah diarahkan oleh para naga, lalu berkata pada ibunya,- ‘Aku harus pergi untuk membawa amrita! Aku ingin memakan sesuatu dalam perjalanan. Arahkan aku padanya.’ Vinata menjawab,- ‘Di suatu daerah terpencil di tengah samudra, para nishada memiliki rumah yang berkecukupan. Setelah makan ribuan nishada yang tinggal disana, bawakan amrita!’”

Dari tulisan yang dikutip oleh penulis diatas, penulis mengartikan arahan yang diberikan Vinata kepada Aruni adalah hal yang menyedihkan. Untuk mendapatkan makanan Aruni harus melakukan pembantaian pada kaum nishada. Penulis menggambarkan kesedihan garuda dalam wujud figur manusia burung yang berjalan menunduk. Pedang adalah gambaran dari kesiapan garuda membunuh para nishada dan sekelompok burung nazar adalah gambaran dari para nishada itu sendiri.

13. Deskripsi Karya “*Garuda Tirta # 4*”



Gambar.22

Karya berjudul: “*Garuda Tirta # 4*”

Cetak Etsa diatas Kertas

29,7x21 cm, 2016

Karya ini memvisualisasikan sesosok figur manusia bertopeng burung yang sedang memotong lengannya dengan tangan kirinya. Pada bagian belakang figur tersebut digambarkan terdapat sebuah bulan dalam fase *waxing gibbous* atau bulan bungkuk yang terjadi pada kuartal kedua sebelum terjadinya bulan purnama. Pada bagian belakang di sebelah bawah bulan terdapat sebuah garis horisontal yang melintang sepanjang lebar karya pada bagian tengah karya.

Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah warna *monochromatic* perpaduan warna *pure red* dari cat minyak dan warna *cream* dari warna asli kertas. Garis horisontal yang melintang sepanjang lebar karya pada bagian tengah karya diciptakan untuk menampilkan kesan ruang dan menyatukan keseluruhan objek dalam karya (*unity*). Pada bagian atas garis horisontal ini penulis memberikan warna merah yang lebih gelap agar warna merah pada objek bulan terlihat lebih terang. Penulis menciptakan figur manusia bertopeng burung dengan ukuran yang lebih besar untuk memunculkan dominasi sehingga figur manusia bertopeng burung menjadi *center of interest* dari karya ini.

Karya ini terinspirasi dari cerita Garuda dari kitab *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* dalam paragraf ke satu yang tertulis demikian ;

“... He then approached the soma without loss of time. Then the mighty son of Vinata, taking up the amrita from the place where it was kept, rose on his wings with great speed, breaking into pieces the machine that had surrounded it. And the bird soon came out, taking the amrita butt without drinking it himself. And he then wended on his way without the least fatigue, darkening the splendour of the sun.”

“Dia lalu mendekati soma tanpa kehilangan waktu. Lalu sang putra agung Vinata, mengambil amrita dari tempat dimana dia disembunyikan, bunga pada sayap - sayapnya dengan kecepatan yang luar biasa, menghancurkan menjadi potongan mesin yang mengelili amrita. Dan sang burung dengan cepat keluar, membawa amrita namun tanpa meminumnya sendiri.”

Penulis mengartikan cerita pada bagian ini sebagai kesedihan Aruni ketika air suci amrita telah ada dihadapannya dan ketika dia harus mengambilnya tanpa ijin dari para dewata. Penulis menggambarkan kesedihan Aruni ini dalam wujud gambar figur manusia bertopeng burung yang memotong tangannya sendiri. Objek bulan digambarkan sebagai simbol dari air suci amrita. Bulan dalam fase *waning gibbous* dipilih sebagai simbol dari perasaan Aruni yang tidak sepenuhnya ingin melakukan pencurian tersebut.

14. Deskripsi Karya “*Garuda Tirta # 5*”



Gambar.23

Karya berjudul: “*Garuda Tirta # 5*”

Cetak Etsa diatas Kertas

29,7x21 cm, 2016

Karya ini memvisualisasikan figur manusia bertopeng burung yang sedang menyunggi *tampah* yang berisi sebuah gunung. Figur ini digambarkan dalam wujud setengah badan pada bagian bawah karya. Pada bagian atas karya terdapat gambar langit berawan beserta dua petir yang menyambar diatas sebuah garis horisontal.

Dalam karya ini penulis menggunakan komposisi asimetris dengan pilihan warna *monochromatic*. Warna yang digunakan adalah warna *ultramarine* dari cat minyak dan warna *cream* yang didapat dari warna asli kertas. Penulis memberikan ruang kosong pada bagian tengah karya untuk memisahkan objek langit berpetir dengan objek figur manusia bertopeng burung. Pemisahan ini bertujuan untuk memunculkan *center of interest*, ditambah dengan pemberian tekanan warna yang lebih gelap juga membuat objek manusia bertopeng burung beserta gunung menjadi dominan dalam karya ini.

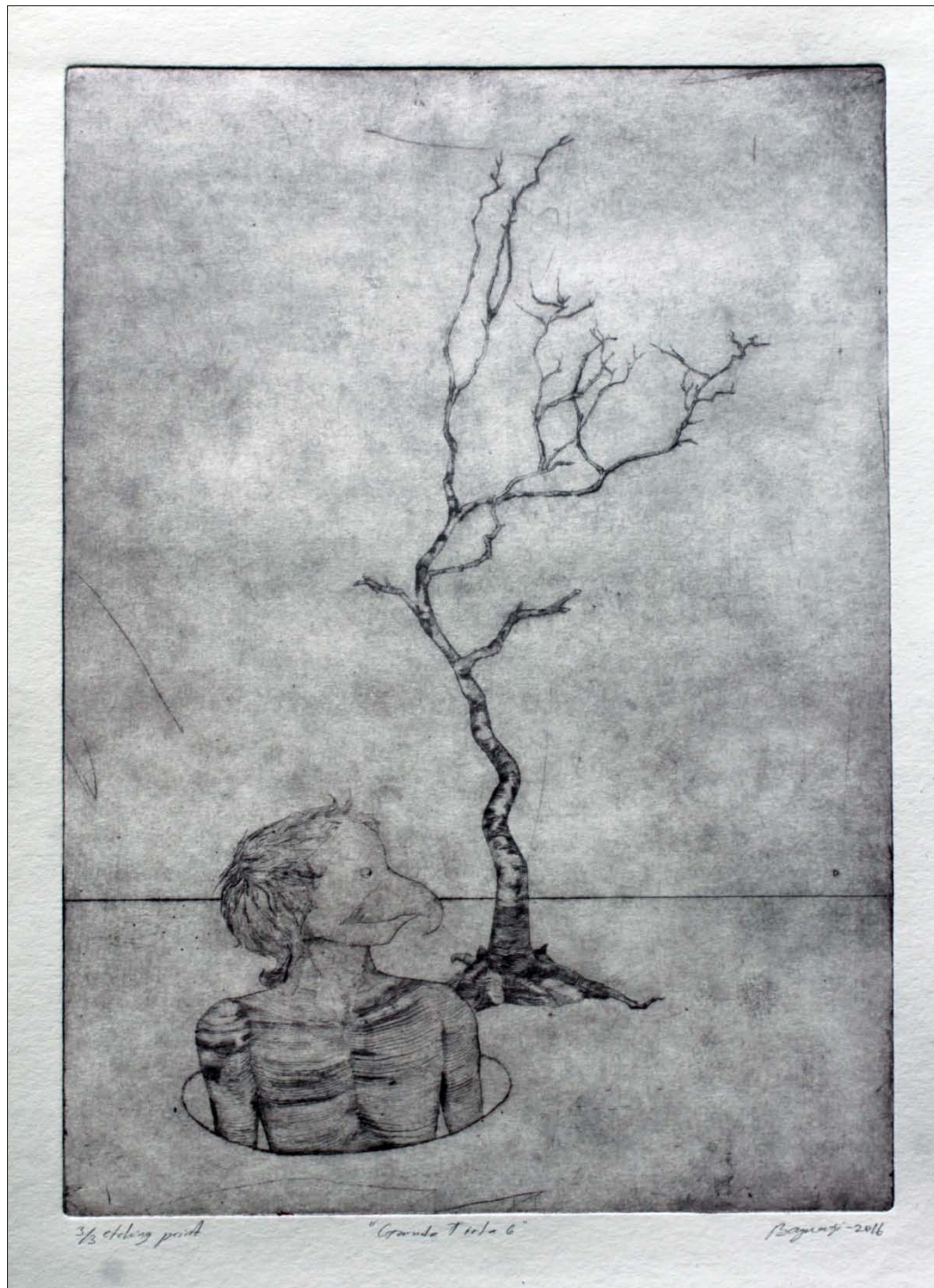
Karya ini terinspirasi dari cerita Garuda dari kitab *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* dalam paragraf ke tiga yang tertulis demikian ;

“And while that foremost of all rangers of the skies, that first of winged creatures, Garuda, was coursing through the air after robbing the amrita. Indra hurled at him his thunder-bolt. Then Garuda, the lord of birds, struck with thunderbolt, spake laughingly unto Indra engaged in the encounter, in sweet words, saying,- ‘I shall respect the Rishi (Dadhichi) of whose bone the vajra hath been made. I shall also respect the vajra, and thee also of a thousand sacrifices. I cast this feather of mine whose end thou shalt not attain. Struck with thy thunder i have not felt the slightest pain.’

“Dan saat pengembara langit terutama, yang pertama dari makhluk bersayap, Garuda, berjalan melalui udara setelah mencuri amrita. Indra melempar pada Garuda dengan petirnya. Lalu Garuda, raja para burung, terkena petir, berbicara sambil tertawa sampai Indra terlibat dalam pertemuan, dalam kata – kata yang manis, berkata,- ‘Aku harus menghargai Rishi (Dadhichi) yang dari tulangnya sang vajra telah dibuat. Aku juga harus menghargai vajra, dan juga engkau dari ribuan pengorbanan. Aku menjatuhkan bulu milikku ini yang pada akhirnya tidak engkau miliki. Terkena oleh petirmu aku tidak merasa sakit sedikitpun.”

Cerita pertemuan dan penghormatan Aruni kepada Indra diatas diartikan oleh penulis sebagai penghormatan yang dilakukan dengan cara yang arogan. Penghormatan yang dilakukan Aruni kepada Indra ini digambarkan dalam wujud gambar manusia bertopeng burung yang menyunggi *tampah*. Menyunggi adalah kegiatan membawa barang dengan cara meletakkan barang tersebut di atas kepala. Peletakan barang diatas kepala adalah gambaran yang penulis gunakan untuk menggambarkan sikap hormat Aruni kepada Indra. Berkaitan dengan keterbalikan dari rasa hormat tersebut, kesombongan Aruni divisualisasikan dalam wujud gambar manusia bertopeng burung yang menyunggi *tampah* yang berisi sebuah gunung. Sedangkan untuk objek langit dan petir pada bagian atas karya adalah penggambaran dari Indra dan Vajra.

15. Deskripsi Karya “Garuda Tirta # 6”



Gambar.24

Karya berjudul: “*Garuda Tirta # 6*”

Cetak Etsa diatas Kertas

29,7x21 cm, 2016

Karya ini memvisualisasikan figur manusia burung yang terlihat hanya setengah badan keatas, sedangkan setengah badan kebawah terlihat berada di dalam sebuah lubang. Penulis menggambarkan manusia burung dalam posisi yang sedang melihat sebuah pohon mati di sebelah belakang manusia burung. Penulis juga memberikan sebuah garis horisontal yang melintang sepanjang lebar karya pada bagian paling belakang dari karya ini.

Karya ini menggunakan komposisi asimetris dengan penggunaan warna *monochromatic*. Penulis menggunakan perpaduan warna *dark brown* dari cat minyak dan warna *cream* dari kertas. Pemberian sebuah garis horisontal pada bagian tengah karya bertujuan untuk menciptakan kesan ruang dalam karya ini. Objek pohon diberikan tekanan warna yang lebih gelap daripada objek manusia burung, dan objek lubang tidak diberikan arsiran gelap pada sisi dalamnya. Kedua hal tersebut dibuat sedemikian rupa dengan tujuan untuk menguatkan objek pohon. Pembuatan ukuran yang besar pada objek pohon juga dimaksudkan untuk membuat objek pohon menjadi dominan sehingga menjadi center of interest dalam karya ini.

Karya ini terinspirasi dari cerita Garuda dalam kitab *Adiparva I Astikaparva Section XXXIII* dalam paragraf ke dua bagian 'a' yang tertulis demikian;

“And the son of Vinata then met Vishnu on his way along the sky. And Narayana was gratified at that act of self-denial on the part of Garuda. And that deity, knowing no deterioration, said unto the ranger of the skies,- ‘O, i am inclined to grant thee a boon!’ The ranger of the skies there upon said,- ‘I shall stay above thee!’ And he again spake unto Narayana these words : - ‘I shall be immortal and

free from disease without (drinking) amrita!’ Vishnu said unto the son of Vinata,- ‘Be it so.’

“Dan putra dari Vinata lalu bertemu dengan Vishnu dalam perjalanannya menuju langit. Dan Narayana dipuaskan dalam perilaku menyangkal diri sendiri dalam bagian dari Garuda. Dan dewa itu, mengetahui tidak ada kesalahan, katanya pada pengembara langit,- ‘O, saya cenderung memberikanmu anugrah!’ Pengembara langit kemudian berkata,- ‘Aku harus tetap diatasmu!’ Dan dia berbicara lagi pada Narayana kata – kata ini : ‘Aku harus menjadi abadi dan bebas dari penyakit tanpa (meminum) amrita!’ Vishnu berkata pada putra Vinata,- ‘Terjadilah.’

Dalam karya ini penulis mengartikan potongan paragraf yang tertulis diatas sebagai adegan pemberkatan sang Garuda Aruni. Menurut penulis, ketika Aruni berhadapan dengan Vishnu dan Vishnu menawarkan berkat padanya, Aruni tidak menyia-nyiakan kesempatan dengan mengajukan permintaan yang sangat menguntungkan baginya. Dalam adegan ini penulis melihat masih adanya sisi kesombongan Aruni. Hal ini ditunjukkan pada permintaan pertama Aruni yang tertulis “Aku harus tetap diatasmu!” yang berarti Aruni akan bebas melakukan apapun tanpa adanya campur tangan Vishnu.

Dalam visualisasinya, penulis menggambarkan Vishnu sebagai sebuah pohon dan keagungannya yang mampu menghadapi kesombongan Aruni digambarkan dalam sebuah lubang yang mengelilingi tubuh manusia bertopeng burung. Pohon yang lebih tinggi dari manusia bertopeng burung adalah penggambaran dari kedudukan antara Vishnu dengan Aruni. Sedangkan pohon mati adalah penggambaran dari cara pandang Aruni terhadap Vishnu.

16. Deskripsi Karya “*Garuda Kencana*”



Gambar.25

Karya berjudul: “*Garuda Kencana*”

Cetak Etsa diatas Kertas

200x50 cm, 2016

Karya ini memvisualisasikan figur manusia bertopeng burung dalam posisi tidur dengan memeluk bumi diatas perutnya. Penulis menggunakan komposisi asimetris dengan menggunakan teknik pewarnaan ganda. Pada bagian objek figur manusia bertopeng burung penulis menggunakan warna *black* dari tinta cetak, sedangkan pada bagian objek bumi penulis menggunakan warna *bluemarine* dan *pure white* dari cat minyak. Penggunaan warna yang berbeda pada objek bumi bertujuan untuk menciptakan variasi dan *center of interest* dari karya ini. Pada karya ini penulis menggunakan arsir dengan goresan yang lebih kasar dari karya – karya sebelumnya.

Karya ini terinspirasi dari dua potongan cerita Garuda yang tertulis dalam kitab *Adiparva 1 Astikaparva Section XXXIII* dalam paragraf ke dua bagian ‘b’ dan *Section XXXIV* paragraf satu bagian ‘b’ yang tertulis demikian ;

“...*Garuda, receiving those two boons, told Vishnu,- ‘I also shall grant thee a boon; therefore, let the possessor of the six attributes ask of me !’ Vishnu then asked the mighty Garuda to become his carrier. And he made the bird sit on the flagstaff of his car, sayin,- ‘Even thus thou shalt stay above me !’ And the ranger of the skies, of great speed, saying unto Narayana ‘Be it so,’ swiftly wended on his way, mocking the wind with his fleetness.*”

“...Garuda menerima dua anugerah itu, berkata pada Vishnu,- ‘Saya juga akan memberikan kepadamu sebuah anugerah, oleh karena itu, biarlah sang penguasa dari enam atribut memintanya padaku !’ Vishnu lalu meminta Garuda yang perkasa untuk menjadi tunggangannya. Dan dia membuat sang burung duduk dalam tiang bendera keretanya, berkata,- ‘Bahkan dengan demikian engkau akan tetap berada diatasku !’ Dan sang pengembara langit, yang berkecepatan besar, berkata pada Narayana ‘Terjadilah’, dengan cepat pergi pada jalannya, mencemooh angin dengan kecepatannya.”

“... I can bear, on a single feather of mine, O Sakra, this Earth, with her mountains, the forests and with the waters of the ocean, and with thee also stationed thereon. Know thou, my strength is such that i can bear without fatigue even all the worlds put together with their mobile and immobile object.”

“... Aku mampu menanggung, dalam sehelai bulu milikku, O Sakra, bumi ini, dengan gunung – gunungnya, hutan – hutan dan dengan air dari samudra, dan dengan engkau (Indra) juga berada didalamnya. Engkau tahu, kekuatanku adalah seperti aku mampu menanggung tanpa kelelahan bahkan semua dunia disatukan dengan segala benda bergerak dan tidak bergerak mereka.”

Pada teks pertama yaitu *Section XXXIII* paragraf dua ‘b’, penulis mengartikan cerita pada bagian ini sebagai kisah pemberian tanggung jawab yang besar pada Aruni. Pada cerita sebelumnya yang tertulis dalam *Section XXXIII* paragraf 2 ‘a’, menjelaskan bahwa Aruni meminta keabadian dan kebebasan dari apapun ketika Vishnu menawarkan anugerah padanya, lalu pada cerita bagian ini Vishnu meminta Aruni menjadi tunggangannya ketika Aruni berbalik menawarkan sebuah anugerah pada Vishnu. Menurut penulis, permintaan yang

dibuat Vishnu merupakan sebuah pukulan yang telak bagi sisi kesombongan Aruni, dan permintaan tersebut tentunya sangat menguntungkan bagi Vishnu. Selain itu penulis berpendapat bahwa dengan menjadi tunggangan Vishnu, Aruni telah mendapatkan tanggung jawab yang sangat besar yaitu turut serta membantu Vishnu menjaga seluruh isi jagat raya.

Dalam proses pemvisualisasiannya, penulis terinspirasi dari teks kedua yaitu *Section XXXIV* paragraf satu 'b'. Penulis menggambarkan manusia bertopeng burung untuk mewakili sosok Aruni dan menggambarkan objek bumi untuk mewakili sosok Vishnu. Penggambaran sosok Aruni yang tidur dengan memeluk bumi dimaksudkan penulis membawa pesan tentang manusia yang senantiasa menjaga bumi beserta isinya.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Konsep penciptaan karya pada Tugas Akhir Karya Seni ini yaitumengangkatkisah Garuda dalam mitologi Hindu dengan memvisualisasikan figur -figur manusia dan objek benda yang digambarkan secara surrealistik kedalam bentuk karya seni grafis dengan teknik cetak dalam “etsa”.
2. Tema – tema dalam karya penulis yaitu, kelahiran Garuda, pencarian air suci, dan pertemuan dengan Vishnu.
3. Proses visualisasi diawali dengan melakukan observasi di candi Suku, proses ini dilakukan untuk mendapatkan sumber cerita dan inspirasi bentuk visual. Proses berlanjut pada pembuatan sketsa pada kertas, upaya ini dilakukan untuk mengembangkan kemungkinan bentuk serta komposisi dan jalan cerita yang didapat dari hasil observasi. Selanjutnya adalah pemindahan sketsa ke media plat logam yang telah terlapsi oleh tinta *permanent marker* menggunakan alat gores yaitu burin. Penulis banyak menggunakan teknik arsir satu arah atau hatching untuk menciptakan objek-objek dalam sertiap karya. Setelah menyelesaikan pemindahan sketsa, tahapan selanjutnya adalah pengasaman. Dalam tahap pengasaman, asam yang digunakan adalah Feriklorida dengan takaran 25% FeCl 100% H₂O dalam jangka waktu 20 menit pengasaman. Penggunaan

warna *monochromatic* pada karya bertujuan untuk membuat objek, memberi kesan nuansa klasik, dan memunculkan detail objek. Jenis cat yang digunakan adalah cat minyak dan tinta offset. Keseluruhan karya etsa dicetak menggunakan mesin pres bertekanan tinggi.

4. Bentuk karya yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu bentuk karya yang *surrealistik*. Objek paling dominan pada karya berupa figur manusia bertopeng burung yang didukung objek pendukung antara lain objek pohon, batu, laut, gunung, matahari, bulan, bumi, *cropping* bagian tubuh manusia dan lain-lain. Penulis mengerjakan 16 karya dengan berbagai ukuran antara lain yaitu :

Garuda Raja # 1 (11x11 cm), Garuda Raja # 2 (11x11 cm), Garuda Raja # 3 (11x11 cm), Garuda Raja # 4 (11x11 cm), Garuda Raja # 5 (11x11 cm), Garuda Raja # 6 (11x11 cm), Garuda Raja # 7 (11x11 cm), Garuda Raja # 8 (11x11 cm), Garuda Raja # 9 (11x11 cm). Garuda Tirta # 1 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 2 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 3 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 4 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 5 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 6 (29,7x21 cm), Garuda Tirta # 7 (29,7x21 cm), dan Garuda Kencana (200x50 cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ali, Lukman dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI “ASRI”.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yoya
- Sedyawati, Teguh. 2012. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni Dan Sejarah*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa (edisi revisi)*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Wahyu, Istiyono. Y & Ostaria Silaban. 2006. *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Batam: Karisma Publishing Group.
- Candra, Roy Pratap. 1965. *The Mahabharata of Krishna-Dwaipayana Vyasa (translated into English prose from the original Sanskrit Text) VOL 1 ADI PARVA*. Calcutta: Surendralal Pyne Lane

SITUS INTERNET

- <https://www.khanacademy.org/humanities/becoming-modern/romanticism/romanticism-in-spain/a/goya-the-sleep-of-reason-produces-monsters>
- <http://www.schongauer-martin.com/>
- http://germanprints.ru/data/prints/schongauer/92347_michael_battle/index.php?lang=en
- <https://books.google.co.id/books?isbn=9794073415>