

**METAFORA GURITA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS CETAK TINGGI (*RELIEF PRINT*)**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

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



Oleh:

ESA ADI NUGROHO

NIM: 11206244023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2017**

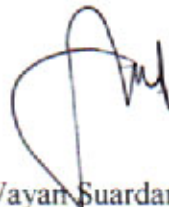
HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Metafora Gurita Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi (Relief Print)* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 16 Januari 2017

Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Metafora Gurita Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi (Relief Print)* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Januari 2017 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan/Tanggal
Dr. I Wayan Suardana, M.Sn	Ketua Penguji	 19-1-2017
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn	Sekretaris Penguji	 19-1-2017
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Penguji Utama	 19-1-2017

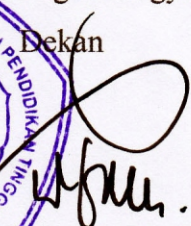
Yogyakarta, 19 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Esa Adi Nugroho
NIM : 11206244023
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, 16 Januari 2017

Penulis,



Esa Adi Nugroho

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini dipersembahkan kepada:
(Ibu) Lestari Joharyanti, (Bapak) Saryono, (Adik) Dwi Adi Kurniawan, (Adik)
Triana Sahnaz Asokawati, dan seluruh teman-teman penulis yang membantu
dalam proses pengerjaan tugas akhir karya seni ini.

MOTTO

“Live, Love and Laugh”

KATA PENGANTAR

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

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah banyak terlibat dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Seni ini. Untuk itu penulis sampaikan terimakasih kepada Rektor UNY Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Dekan FBS UNY Dr. Widyastuti Purbani, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn, M.Sn., beserta keluarga besar jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNY yang telah memberikan pelayanan kepada penulis.

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

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

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

Yogyakarta, 16 Januari 2017

Penulis,



Esa Adi Nugroho

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan	3
E. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	5
A. Kajian Teori.....	5
B. Konsep dan Tema.....	8
C. Elemen-elemen Seni Rupa.....	9
1. Titik.....	9
2. Garis	9
3. Warna	10
4. Ruang	10
5. <i>Shape</i> (Bidang).....	10
D. Prinsip-Prinsip Desain.....	11
1. Kesatuan	11

2. Keseimbangan	11
3. Ritme	12
4. Harmoni	12
5. Proporsi	12
6. Kontras	13
7. Repetisi (Irama).....	13
H. Media, Alat Dan Teknik.....	13
1. Media.....	13
2. Alat dan Teknik.....	14
F. Surrealisme	15
G. Metafora	16
H. Gurita	17
I. Metode Penciptaan	18
BAB III PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN	23
A. Konsep Penciptaan	23
B. Tema	24
C. Proses Visualisasi	26
a. Alat	27
b. Bahan.....	31
c. Teknik.....	33
D. Tahap Visualisasi	34
E. Pembahasan Karya	38
BAB IV PENUTUP	57
Kesimpulan	57
DAFTAR PUSTAKA	60

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 1: Karya Katusika Hokusai	20
Gambar 2: Karya Dennis McNett (WolfBat).....	21
Gambar 3: <i>Cutter</i>	27
Gambar 4: Pensil dan Penhapus.....	27
Gambar 5: <i>Drawingpen</i> dan Spidol Marker.....	28
Gambar 6: Kertas <i>Hvs/Sketchbook</i>	28
Gambar 7: Pisau Cukil.....	29
Gambar 8: Roll.....	29
Gambar 9: Kaca/Lantai keramik	30
Gambar 10: Sendok Logam dan kayu.....	30
Gambar 11: Kuas..	31
Gambar 12: Cat berbasis air	31
Gambar 13: <i>Hardboard</i>	32
Gambar 14: Tinta cetak.....	32
Gambar 15: Kertas (<i>Cog</i>) dan Kain (<i>Ero</i>)	33
Gambar 16: Proses pencukilan.....	35
Gambar 17: Proses pencetakan	36
Gambar 18: “ <i>Heartopus</i> ”	38
Gambar 19: “ <i>Handtopus</i> ”	40
Gambar 20: “ <i>Legtopus</i> “	42
Gambar 21: “ <i>Nahkoda Diri</i> ”	44
Gambar 22: “ <i>Time Of My Life</i> ”	46
Gambar 23: “ <i>Daddycation</i> ”	47
Gambar 24: “ <i>Octohorn (Music)</i> ”	49
Gambar 25: “ <i>Octocircus (Balance)</i> ”.....	51
Gambar 26: “ <i>Octosamurai (Weapon)</i> ”	53
Gambar 27: “ <i>Octowings (Jorney)</i> ”	55

METAFORA GURITA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI (*RELIEF PRINT*)

Oleh :
Esa Adi Nugroho
11206244023

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep, tema, proses visualisasi dan bentuk karya grafis dengan judul *Metafora Gurita Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis Cetak Tinggi (Relief Print)*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya yaitu metode eksplorasi tema, bentuk, eksekusi, dan pendekatan pada karya inspirasi.

Adapun hasil dari pembahasan dalam Tugas Akhir Karya Seni ini sebagai berikut: 1.) Konsep penciptaan yaitu memvisualisasikan objek hewan gurita dengan mengkombinasikan dengan objek lain seperti, kerangka tulang tangan, kaki, jantung hati, sendok, garpu, sayap, jangkar, *horn* dan lain-lain, dimana objek tersebut dianggap mewakili dari kegelisahan dan pengalaman penulis. Penggabungan objek gurita dengan beberapa objek tertentu bertujuan untuk menciptakan visualisasi bentuk yang unik, tidak lazim dan terkesan aneh. Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *surrealistik*. Proses pewarnaan dicapai dengan teknik cetak rusak sebanyak tiga warna, dan warna *monochromatic* (hitam putih). 2.) Tema dalam karya terdiri dari delapan karya yaitu perasaan khawatir dan kebingungan dalam menjalani hidup, pengaturan waktu dalam kehidupan sehari-hari, perjuangan seorang ayah dalam menafkahi keluarga, pengaruh musik pada proses penciptaan sebuah karya seni, kegiatan-kegiatan tertentu yang memberikan keseimbangan dalam hidup, keahlian atau *skill* tertentu yang perlu dimiliki oleh seorang individu, perjuangan seorang individu untuk mencapai tujuan hidup. 3.) Proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas. Tahap selanjutnya yaitu awal pemindahan sketsa pada media *hardboard*. Pemindahan sketsa pada permukaan *hardboard* dilakukan dengan menggunakan pensil dan dipertegas dengan spidol marker. Proses selanjutnya yaitu membuat detail dengan menggunakan mata pisau cukil berbentuk “V” dan “U”. Langkah berikutnya yaitu mencetak *klise* diatas kertas dan kain. Pencatatan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Masing-masing karya diberikan nomor edisi pada *margin* kiri bawah karya, judul karya pada *margin* tengah bawah karya, dan juga penulis menambahkan stempel logo berwarna merah pada bagian tanda tangan pada *margin* kanan bawah karya. Pencatatan edisi karya bertujuan untuk memberikan tanda bahwa setiap karya dicetak dalam jumlah tertentu. 4.) Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya grafis diberbagai tahun pembuatan antara lain; “Heartopus” (28x84,5cm), “Handtopus” (28x84,5cm), “Legtopus” (28x84,5cm), “Nahkoda Diri” (28x84,5cm), “Time Of My Life” (28x84,5cm). “Daddycation” (diameter 64cm), “Octohorn (Music)” (66x101cm), “Octocircus (Balance)” (66x101cm), “Octosamurai (Weapon)” (66x101cm), ” Octowings (Journey)” (66x101cm).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni Grafis adalah salah satu cabang Seni Rupa yang berhubungan dengan menggunakan proses penciptaan karya dengan teknik cetak-mencetak. Menurut Dharsono (2004:37) seni grafis pada dasarnya usaha menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk memperbanyak/melipat gandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan cara tertentu pula. Kita banyak mengenal teknik dasar tentang proses cetak-mencetak seperti: *cetak tinggi*, *cetak dalam*, *cetak datar*, *cetak saring* dan lain-lain. Awal mula seni grafis difungsikan sebagai alat untuk mengandakan tulisan-tulisan keagamaan atau membuat ilustrasi buku serta juga difungsikan untuk memproduksi poster. Naskah atau gambar ilustrasi tersebut ditatah atau diukir di atas kayu yang kemudian di cetak di atas kertas. Karya-karya seni grafis dengan media kayu (*woodcut*) di temukan di negara Asia yang memiliki kultur tua dan kuat seperti Cina, Jepang dan Korea.

Gurita adalah salah satu spesies hewan laut, yang memiliki sifat dan bentuk yang unik. Gurita dianggap sebagai hewan yang memiliki sifat cerdas, Kecerdasan gurita pernah ditemukan di beberapa penelitian, seperti secara berkali-kali gurita melepaskan botol dan mainan yang dimasukan kedalam akuarium lalu berusaha menangkapnya, atau gurita sering kali berusaha keluar dari akuarium yang di tinggalinya, serta gurita memiliki sistem pertahanan diri yaitu, cairan tinta dari dalam tubuhnya atau berkamuflase meniru lingkungan sekitarnya apabila gurita sedang merasa terganggu atau terancam oleh hewan pemangsa lain. Cara bernafas

gurita adalah dengan menyedot air ke dalam rongga mantel melalui kedua buah insang dan disemburkan keluar melalui tabung sifonnya. Karena struktur gurita hampir terdiri dari lapisan tanpa tulang, maka hewan ini memiliki bentuk yang lentur dan menarik apabila dijadikan dalam sebuah objek karya seni.

Bentuk tubuh, cara hidup, dan beberapa keunikan gurita memberikan inspirasi bagi penulis untuk divisualkan dalam karya seni grafis dengan menggunakan teknik *woodcut* yang merupakan teknik cetak tinggi dalam seni grafis. Pemilihan teknik cetak tinggi/*relief print* dengan media *hardboardcut* didasari oleh teknik dan media ini dianggap oleh penulis sebagai media yang tepat untuk memvisualisasikan gagasan dan ide penulis. Teknik cetak tinggi/*relief print* merupakan teknik klasik dalam seni grafis, hal tersebut juga menjadi pertimbangan penulis dalam visualisasi karya.

Objek yang dominan dalam karya penulis yaitu objek gurita yang divisualkan secara imajinatif. Objek gurita tidak divisualkan secara utuh melainkan diambil beberapa bagian tubuh yang dirasa menarik. Bagian tersebut antara lain tentakel, kepala, badan yang dikombinasikan dengan beberapa objek seperti garpu, sendok, jam pasir, jantung hati, sayap dan objek lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan visualisasi gagasan dan ide yang diciptakan oleh penulis. Pada penciptaan Tugas Akhir Karya Seni ini penulis mendapat inspirasi dari seniman Jepang Katsusika Hokusai dan Dennis Mcnett (Wolfbat).

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka masalah dibatasi pada deskripsi konsep, tema, proses visualisasi dan bentuk karya grafis yang terinspirasi oleh metafora gurita.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi metafora gurita?
2. Bagaimana tema penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi metafora gurita?
3. Bagaimana proses visualisasi dan bentuk karya seni grafis yang terinspirasi metafora gurita?

D. Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan karya akhir ini antara lain:

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi metafora gurita.
2. Mendeskripsikan tema penciptaan karya seni grafis yang terinspirasi metafora gurita.
3. Mendeskripsikan proses visualisasi dan bentuk karya seni grafis yang terinspirasi metafora gurita.

E. Manfaat

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

1. Manfaat teoritis:

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

2. Manfaat praktis:

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

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Seni Grafis

Seni Grafis adalah salah satu cabang Seni Rupa yang berhubungan dengan menggunakan proses penciptaan karya dengan teknik cetak-mencetak. Menurut Mike Susanto (2011:162) *Grafis* berasal dari kata *Graphein* berasal dari bahasa Yunani yang berarti “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan pengubahan gambar melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hail cetakan. Sedangkan, menurut Dharsono (2004:37) seni grafis pada dasarnya usaha menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk memperbanyak/melipat gandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan cara tertentu pula. Kita banyak mengenal prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak-mencetak seperti: *cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring* dan lain-lain.

Awal mula seni grafis difungsikan sebagai alat untuk menggandakan tulisan-tulisan keagamaan atau membuat ilustrasi buku serta juga difungsikan untuk memproduksi poster. Naskah atau gambar ilustrasi tersebut ditatah atau diukir di atas kayu yang kemudian di cetak di atas kertas. Karya-karya seni grafis dengan media kayu (*woodcut*) di temukan di negara Asia yang memiliki kultur tua dan kuat seperti Cina, Jepang dan Korea.

Menurut Aminuddin TH Siregar dalam buku “Seni Rupa Indonesia dalam Kritik dan Esai” yang disunting oleh Bambang Bujono dan Wicaksono Adi (2012:448-449), Adapun seni grafis dalam rentang 1600-1920 sesungguhnya

sudah muncul dalam wujud ilustrasi, dengan teknik litografi serta etsa untuk menghias buku-buku yang umumnya diterbitkan oleh pemerintah kolonial Belanda. Akan tetapi, ilustrasi itu dimaksudkan untuk penyebaran cetakan gambar belaka, bukan dalam kapasitas demi keartistikan, atau kegiatan kreasi mandiri. Oleh karena itulah, ilustrasi-ilustrasi yang menggunakan teknik cetak itu sulit digolongkan sebagai karya seni (grafis).

Dalam seni grafis terdapat banyak teknik yang berkembang tapi pada hakikatnya seni cetak dapat dibagi dalam kategori dasar sebagai berikut: Cetak tinggi (*relief print*), Cetak dalam (*intaglio*), Cetak datar (*Planographic*), Cetak Saring (*Silkscreen Printing/Serigraph*), *Monotype*.

Karya yang ditampilkan pada tugas akhir karya seni ini penulis menggunakan salah satu teknik grafis yaitu cetak tinggi/*relief print*. Cetak tinggi/*relief print* adalah salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu atau lino. Media tersebut dicukil dengan alat khusus sampai bagian yang tidak ingin tercetak habis tercukil, meninggalkan relief tinggi pada bagian gambar. Permukaan relief diberi tinta dengan rol, kemudian dicetak ke atas kertas dengan tekanan langsung (Mikke Susanto, 2002: 97).

Di Indonesia, yang memulai seni grafis modern ialah Mochtar Apin, persis ketika pada 1948 dia menerbitkan seri pahatan lino berisikan kira-kira 12 judul karya pada kertas berukuran 16 x 21 cm. Di dalam terbitan itu Mochtar Apin mengajukan seni grafis sebagai sebuah pengertian. Sebelumnya, itikad semacam itu memang sudah dilakukan melalui proyek bersama antara dirinya dengan

Baharuddin Marasutan. Proyek tersebut dikerjakan untuk menyambut ulang tahun kemerdekaan pada Agustus 1946.

Walhasil, cetakan lino yang banyak mempresentasikan situasi perjuangan bangsa itu disebarkan ke pelbagai negara yang mengakui kedaulatan Indonesia. Tampak jelas bahwa proyek itu adalah propaganda pemerintah. Dan seni grafis, atau dalam hal ini teknik cukilan, adalah salah satu teknik yang dekat dengan kepentingan itu. Kepentingan-kepentingan politik yang menjadi sasaran utama proyek 1946 itu membuat seni grafis tidak dilihat dari segi artistiknya, melainkan lebih pada nilai propagandanya.

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

Perkembangan zaman sangatlah berpengaruh juga dalam perkembangan seni cetak, dari yang awalnya hanya sekedar bermedia kertas namun sekarang dapat dibayangkan tidak ada media yang tidak dapat disentuh oleh cetak. Perkembangan seni cetak yang pada awalnya dari teknik cukil kayu/*woodcut*, sekarang berkembang

seiring dengan kemajuan teknologi yakni dapat berkarya seni grafis melalui proses komputerisasi.

B. Konsep dan Tema

1. Konsep

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

2. Tema

Penciptaan sebuah 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, 2008: 22). Dharsono (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.

C. Elemen-Elemen Seni Rupa

Dalam penciptaan karya seni grafis sangat erat kaitannya dengan elemen-elemen seni rupa. Sebagai elemen visual pembentuk karya secara keseluruhan, unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Titik

Titik merupakan unsur paling paling sederhana dalam elemen seni rupa. Menurut Mikke Susanto (2011: 402) titik atau point, merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Titik secara simbolis berarti awal dan juga akhir. Dalam beberapa perangkat lunak menggambar dalam komputer grafik, titik dianggap sebagai “data” dengan koordinat yang ditentukan.

2. Garis

Garis adalah perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek; panjang; halus; tebal; berombak; melengkung; lurus dan lain-lain. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Penggunaan garis secara

matang dan benar dapat pula membentuk kesan tekstur nada dan nuansa ruang seperti volume (Mikke Susanto, 2002: 45).

3. Warna

Menurut Dharsono (2004: 49), warna adalah salah satu elemen atau medium seni rupa dan merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Warna juga sangat penting berperan dalam segala aspek kehidupan manusia, hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia selalu diperindah dengan penggunaan warna. Sedangkan menurut Mikke Susanto dalam Diksi Rupa (2002: 113), warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa.

4. Ruang

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

5. *Shape* (bidang)

Shape adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi adanya warna yang berbeda, gelap terang atau karena adanya tekstur. *Shape* mempunyai bentuk alam figur dan bentuk alam non figur. *Shape* dapat berupa lingkaran, segi tiga,

segi empat, segi banyak, bentuk tak berbentuk dan sebagainya. (Dharsono, 2004: 41).

D. Prinsip-prinsip Desain

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

1. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisi karya seni (Mikke Susanto, 2002: 110). Prinsip kesatuan ini menekankan pada adanya integritas jalinan konseptual antara unsur-unsurnya. Kesatuan dapat dicapai dengan pengulangan penyusunan elemen-elemen visual secara monoton. Cara lain untuk mencapai kesatuan adalah dengan cara pengulangan untuk warna atau arah gerakan goresan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (Mikke Susanto, 2002: 20). Keseimbangan dapat dicapai dengan dua macam cara yaitu dengan keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris menggunakan sumbu pusat diantara bagian-bagian yang tersusun dengan

bentuk kurang lebih mencerminkan satu dengan yang lain. Keseimbangan simetris mengesankan perasaan atau stabil sedangkan keseimbangan asimetris sering disebut sebagai keseimbangan informal. Keseimbangan tidak dicapai menggunakan sumbu pusat, melainkan dengan menggunakan warna gelap terang untuk membuat bidang-bidang tertentu lebih berat secara harmonis dengan bidang yang lain.

3. Ritme

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

4. Harmoni

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

5. Proporsi (ukuran perbandingan)

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

6. Kontras

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

7. Repetisi (irama)

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruang atau kekosongan/jarak antar objek adalah bagian penting di dalam desain visual seperti intrerval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting. Puisi, desain, musik dan semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. (Dharsono, 2004: 57).

E. Media, Alat dan Teknik

1. Media

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

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

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

2. Alat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 23), alat adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Dalam berkarya seni grafis alat yang digunakan yaitu media (sesuatu yang dapat membuat tanda goresan), dapat berupa pensil, penghapus, spidol marker, cat berbasis air, pisau cukil dan roll.

3. Teknik

Teknik merupakan cara yang dilakukan untuk membuat sesuatu dengan metode tertentu, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 67), teknik adalah cara membuat/melakukan sesuatu, metode/sistem mengerjakan sesuatu. Teknik dalam seni grafis pada dasarnya berkaitan dengan usaha yang menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagai usaha untuk memperbanyak/melipat gandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan

cara tertentu pula. Kita banyak mengenal prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak-mencetak seperti: cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring dan lain-lain.

F. Surrealisme

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 mengambilnya untuk eksperimen dalam metode penulisannya 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. Metafora

Metafora adalah pemakaian kata yang bukan bermakna sesungguhnya melainkan sebagai kiasan atau persamaan.(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 379). Sumber lain mengatakan:

Sebagaimana didefinisikan dalam glossarium kita, metafora adalah kiasan di mana sebuah perbandingan tersirat, dinyatakan antara dua hal yang mirip atau seharga namun tidak benar-benar memiliki kesamaan. Metafora sendiri berasal dari kata Yunani yang berarti "transfer" atau "membawa menyeberang." Metafora "membawa" makna dari satu kata atau gambar kepada ide yang lain. Di dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya kita semua kerap berbicara, menulis, dan berpikir melalui penggunaannya.

<http://grammar.about.com/od/qaaboutrhetoric/f/faqmetaphor07.htm>).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa metafora dapat mewakili sebuah pemikiran melalui permainan tanda atau bahasa karena mampu melibatkan sebuah hubungan kemiripan, hal ini juga dipertegas oleh Mikke Susanto (2002: 73):

Didalam Webster's Third New International Dictionary, metafora didefinisikan secara tipikal sebagai "sebuah kiasan yang menggunakan sepatah kata atau frase yang mengacu kepada objek atau tindakan tertentu untuk menggantikan kata atau frase yang lain sehingga tersaranakan suatu kemiripan atau analogi di antara keduanya (a figure of speech in which a word or phrase denoting one kind of object or action is used in place of another to suggest a likeness or analogy between them)". Pada lukisan, metafora merupakan bahasa visual dan merupakan jembatan dari seorang seniman untuk menuangkan ide dan gagasan melalui bentuk visual yang metaforis. Metafora dapat berupa perlambang dan bahasa tanda yang dapat mewakili pikiran pemakainya atau seniman.

H. Gurita

Menurut Dr. Lucy Spelman yang ditulis dalam buku "Faunapedia" diterbitkan oleh National Geographic (2014:236), Dalam bahasa Yunani, "*Cephalopoda*" terdiri dari dua kata yaitu, "*Kephale*" yang berarti kepala dan "*Pous*" yang berarti kaki, "*Kaki kepala*". Hewan dalam kelompok ini memiliki kepala besar dan kaki berotot kuat. Gurita, misalnya, punya delapan kaki. Kakinya disebut lengan karena menempel ke kepala, bukan ke tubuh. Satu-satunya bagian tubuh gurita yang keras adalah paruhnya. Tubuh yang lunak ini memungkinkan gurita masuk ke dalam lubang yang sangat kecil. Sefalopoda juga bisa berubah warna untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Semua sefalopoda merupakan pemangsa yang memakan hewan laut. Menangkap mangsa dengan lengan dan mendorong mangsa ke dalam mulut. Sefalopoda memiliki mata yang berkembang sangat baik

dan penglihatan yang baik. Jika terancam, kebanyakan sefalopoda mengeluarkan tinta berwarna hitam. Semburan tinta memberikan waktu untuk bersembunyi atau melarikan diri.

I. Metode Penciptaan

1. Eksplorasi Tema

Proses eksplorasi tema diwujudkan dengan menelaah bentuk hewan gurita untuk mencari inspirasi, kemudian dilanjutkan dengan membuat deskripsi terkait kegelisahan dari penulis yang akan divisualisasikan dalam karya seni grafis cetak tinggi (*hardboardcut*). Cara yang digunakan yaitu dengan melakukan kajian pustaka, guna mencari inspirasi, merumuskan sudut pandang, serta mengolah ide secara runtut menjadi sebuah konsep tertulis. Konsep tertulis tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk-bentuk figur hewan gurita yang digabungkan dengan beberapa objek gambar lain ataupun simbol-simbol tertentu yang dianggap mewakili gagasan penulis.

2. Eksplorasi Bentuk

Proses eksplorasi bentuk diwujudkan dengan membuat sketsa yang berdasar pada gambar cetak atau foto kemudian dikembangkan sesuai dengan imajinasi penulis. Proses pengembangan bentuk melalui sketsa ditempuh dengan cara menggabungkan berbagai bentuk hewan gurita dan beberapa objek benda-benda lain menjadi satu bentuk objek baru, menyederhanakan bentuk objek dan menghilangkan bagian tertentu pada objek. Langkah ini bertujuan untuk menciptakan bentuk-bentuk unik, tidak lazim dan *imaginatif* yang nantinya akan diaplikasikan pada karya seni grafis cetak tinggi *hardboardcut*.

3. Eksekusi

Proses eksekusi dilakukan dengan cara memindahkan sketsa pada kertas ke atas *hardboard* yang sudah dilapisi dengan cat berbasis air, dan sketsa yang berada di atas *hardboard* dipertebal menggunakan spidol marker, kemudian dicukil dengan pisau cukil, dan dicetak menggunakan tinta cetak dengan cara mengeroll tinta dari keramik/kaca yang dipindahkan pada *hardboard*, kemudian *hardboard* ditempel pada media kertas atau kain yang akan dicetak.

4. Pendekatan Karya Inspirasi

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

a) Katsusika Hokusai



Gambar 1. “ The Great Wave Off Kanagawa”

Ukiyo-e (Woodblock print)

Sumber gambar:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/The_Great_Wave_off_Kanagwa.jpg

Karya diatas dibuat oleh seniman jepang bernama Katsusika Hokusai lahir pada tahun 1760 dengan nama asli Tokitaro di Edo yang sekarang menjadi Tokyo, Jepang. Hokusai dikenal sebagai seniman, pelukis, pemahat dan terutama seniman grafis dengan teknik *ukiyo-e*. pada zaman Edo, Hokusai dianggap sebagai salah satu tokoh penting dalam bidang *ukiyo-e*. Secara harfiah “*ukiyo*” berarti “zaman sekarang”, “*e*” berarti gambar atau lukisan. *ukiyo-e* adalah sebutan untuk teknik cukil kayu yang berkembang di Jepang pada zaman Edo yang digunakan untuk menggandakan lukisan pemandangan, keadaan alam dan kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat Jepang.

Dalam tugas akhir karya seni ini, penulis mendapat inspirasi dari Katsusika Hokusai, yang ditunjukkan dengan visual ombak, objek-objek hewan laut, dan penggunaan teknik cetak tinggi.

b) Dennis Mcnett (Wolfbat)



Gambar 2. “ Resurrected Wolfbat”

Woodcarving Print

Sumber gambar:

<http://news.1xrun.com/wp-content/uploads/2015/05/dennis-mcnett-wolfbat-17x16-1xrun-blog-hero.jpg>

Karya diatas dibuat oleh seniman bernama Dennis Mcnett (Wolfbat) lahir pada tahun 1972 di Virginia Beach, pindah di Brooklyn, New York pada tahun 2011, dimana ia mulai mendirikan sebuah studio bernama “Wolfbat Studios”. Dennis Mcnett telah menekuni teknik cetak kayu (*woodcarvingt print*) selama lebih dari 20 tahun. Karyanya dipengaruhi beberapa hewan-hewan, cerita mitologi, scene punk rock era awal 80-an dan skateboard. Beberapa karya

cukilnya juga diaplikasikan kedalam dunia fashion seperti kaos dan desain sepatu, yang dirilis oleh beberapa brand seperti Kr3w denim, Vans dan Anti-Hero Skateboard. Karya-karyanya juga telah dimuat di beberapa media masa seperti The New York Times, Complex Magazine, Juxtapoz Magazine, dan Thrasher Magazine.

Dalam tugas akhir karya seni ini, penulis terinspirasi dari Dennis Mcnett (wolfbat), yang ditunjukkan dengan visualisasi hewan-hewan mitologi, penggunaan teknik cetak tinggi dengan pengolahan garis hitam putih.

BAB III

PEMBAHASAN DAN HASIL PENCIPTAAN

A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan yaitu memvisualisasikan objek hewan gurita dengan mengkombinasikan dengan objek lain seperti, kerangka tulang tangan, kaki, jantung hati, sendok, garpu, sayap, jangkar, *horn* dan lain-lain, dimana objek tersebut dianggap mewakili dari kegelisahan dan pengalaman penulis. Struktur dan bentuk hewan gurita memiliki tubuh yang lunak dan lentur karena hampir dari seluruh bagian tubuhnya terdiri dari lapisan tanpa tulang.

Gurita memiliki delapan lengan yang dilengkapi dengan alat penghisap berupa cekungan bulat untuk menangkap dan menghisap mangsa yang akan dimakan masuk kedalam mulutnya, sifat gurita bisa mengubah warna tubuhnya atau bisa menyamar sesuai dengan lingkungan yang sedang di tinggalinya, untuk mengelabui pemangsa lain. Selain itu, didalam tubuhnya terdapat cairan tinta hitam yang akan disemburkan apabila gurita merasa sedang terancam. Penggabungan objek gurita dengan beberapa objek tertentu bertujuan untuk menciptakan visualisasi bentuk yang unik, tidak lazim dan terkesan aneh. Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *surrealistik*. Objek pada karya-karya ini divisualisasikan dengan teknik cetak tinggi dengan media *hardboardcut*. Proses pewarnaan dicapai dengan teknik cetak rusak sebanyak tiga warna, dan warna *monochromatic* (hitam putih). Penggunaan warna dalam karya bertujuan untuk membuat kesan volume dan memunculkan detail objek pada karya. Objek paling dominan pada karya berupa

objek bagian tubuh gurita seperti lengan tentakel, kepala, dan potongan tubuh bagian lainnya. Komposisi objek karya pada bidang gambar disesuaikan agar karya terlihat menarik dan bervariasi.

B. Tema

Topik atau permasalahan yang diangkat dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu metafora gurita, melihat terlalu luasnya permasalahan yang diangkat, maka penulis membagi topik tersebut menjadi delapan 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:

1. Perasaan khawatir dan kebingungan dalam menjalani hidup

Tematis ini diwujudkan dalam tiga karya grafis berjudul “Heartopus”, “Handtopus” dan “Legtopus”. Karya ini terinspirasi dari pengalaman khawatir yang dirasakan penulis terhadap bagaimana cara seorang individu harus mampu berproses memecahkan masalah-masalah didalam kehidupan.

2. Sikap pengendalian diri seorang individu dalam menghadapi permasalahan

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Nahkoda Diri”. Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis terhadap bagaimana seorang individu yang harus sanggup mengendalikan diri untuk menghadapi pemecahan masalah-masalah didalam kehidupan.

3. Pengaturan waktu dalam kehidupan sehari-hari

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Time Of My Life”. Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis terhadap bagaimana cara seorang

individu harus mampu mengatur waktu yang digunakan didalam kehidupan yang dijalani.

4. Perjuangan seorang ayah dalam menafkahi keluarga

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Daddycation”. Karya ini terinspirasi dari sosok seorang ayah yang berjuang dalam kehidupan keluarga penulis.

5. Pengaruh musik pada proses penciptaan sebuah karya seni

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Octohorn (Music)”. Karya ini terinspirasi dari adik laki-laki penulis yang memiliki keahlian memainkan alat musik *horn* dan juga beberapa musik-musik yang didengarkan penulis dalam proses pembuatan karya.

6. Kegiatan-kegiatan tertentu yang memberikan keseimbangan dalam hidup

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Octocircus (Balance)”. Karya ini terinspirasi dari pengamatan penulis terhadap adegan sebuah pertunjukan sirkus, seperti halnya seorang individu harus mampu melakukan hal-hal yang seimbang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

7. Keahlian atau *skill* tertentu yang perlu dimiliki oleh seorang individu

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Octosamurai (Weapon)”. Karya ini terinspirasi dari pengamatan penulis terhadap sosok *samurai* yang memiliki keberanian dan keahlian dalam menggunakan senjata, seperti halnya seorang individu juga harus mampu memiliki keberanian dan keahlian serta mempunyai “senjata” dalam menjalani hidup.

8. Perjuangan seorang individu untuk mencapai tujuan hidup

Tematis ini diwujudkan dalam karya grafis berjudul “Octowings (Journey)”. Karya ini terinspirasi dari pengalaman penulis terkait bagaimana cara seorang individu yang harus berproses melakukan sebuah perjalanan dan harus memutuskan untuk mencapai tujuan hidup yang akan dijalani.

C. Proses Visualisasi

1. Alat, Bahan dan Teknik

Dalam proses penciptaan karya tidak bisa terlepas dari berbagai materi penunjang. Materi tersebut berupa materi dasar yaitu alat dan bahan, serta teknik atau tata cara pengerjaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya. Setiap perupa mempunyai alasan tertentu dalam pemilihan alat, bahan 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. Dalam proses penciptaan karya grafis alat, bahan yang digunakan penulis yaitu:

a. Alat

1. Cutter

Dipergunakan untuk meraut pensil, serta memotong kertas dan *hardboard*.



Gambar 3. “cutter”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

2. Pensil dan penghapus

Dipergunakan untuk membuat pola atau sketsa pada media kertas HVS dan *hardboard*.



Gambar 4. “pensil dan penghapus”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

3. Drawing pen dan spidol marker

Dipergunakan untuk mempertegas pola atau sketsa pada media kertas HVS dan mempertegas garis di *hardboard*, untuk membedakan antara objek yang akan dicukil dan tidak dicukil.



Gambar 5. “drawing pen dan spidol marker”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

4. Kertas HVS/Sketchbook

Dipergunakan untuk media pembuatan pola dan sketsa sebelum memindahkan ke media *hardboard*.



Gambar 6. “kertas HVS/sketchbook”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

5. Pisau cukil

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



Gambar 7. “*pisau cukil*”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

6. Roll

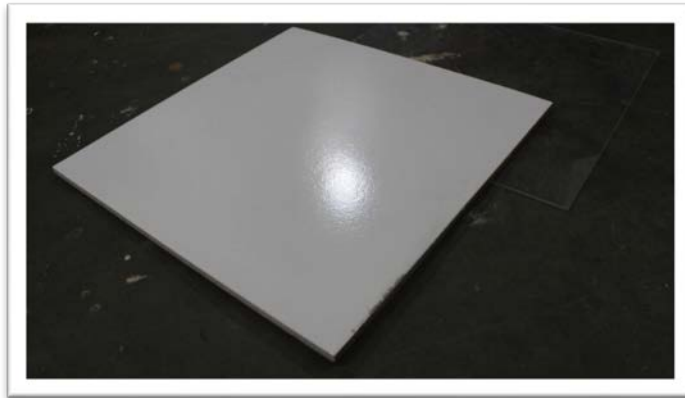
Dipergunakan sebagai perantara untuk memasukkan atau mengisi tinta cetak dari kaca/lantai keramik kemudian dipindahkan di media *hardboard*.



Gambar 8. “*roll*”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

7. Kaca/lantai keramik

Dipergunakan untuk alas mengroll tinta cetak sebelum dipindahkan di media *hardboard*.



Gambar 9. “kaca/lantai keramik”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

8. Sendok logam dan sendok kayu (enthong)

Dipergunakan untuk pengambilan tinta dan pengosokan antara klise *hardboard* dan kertas. (Antara sendok untuk mengambil tinta dan sendok pengosok harus berbeda).



Gambar 10. “sendok logam dan sendok kayu (enthong)”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

9. Kuas

Dipergunakan untuk mengolesi *hardboard* dengan cat yang berbasis air.



Gambar 11. “*kuas*”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

b. Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam proses visual pada penciptaan karya seni grafis cetak tinggi *hardboardcut* meliputi:

1. Cat berbasis air (cat akrilik, cat tembok cat genteng, dll)

Dipergunakan untuk melapisi *hardboard*, sebelum memasuki tahapan pencukilan, Serta mempermudah pada proses pencukilan, membedakan bagian yang belum dan yang sudah tercukil.



Gambar 12. “*cat berbasis air*” (dokumentasi: Esa Adi.N)

2. Hardboard

Dipergunakan sebagai pembuatan klise pada teknik *hardboardcut* (*relief print/cetak tinggi*), *hardboard* merupakan daur ulang dari serbuk sisa pemotongan kayu yang sudah dipadatkan menjadi lembaran papan.



Gambar 13. “*hardboard (mdf)*”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

3. Tinta cetak

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



Gambar 14. “*tinta cetak*”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

4. Kertas (Cog) dan kain (Ero)

Dipergunakan untuk pemindahan dan penempelan cetak klise *hardboard* yang sudah dilapisi tinta cetak.



Gambar 15. “kertas (*cog*) dan kain (*ero*)”
(dokumentasi: Esa Adi.N)

c. Teknik

Dalam penciptaan karya seni grafis kali ini penulis menggunakan teknik cetak tinggi/*relief print* dengan media *hardboardcut* yang dicetak satu warna dan reduksi (cetak rusak) tiga warna. Teknik ini adalah teknik cukil dengan menggunakan media *hardboard/mdf* (papan serbuk kayu). Teknik reduksi (cetak rusak) ditempuh dengan cara mencetak beberapa warna dengan hanya menggunakan satu papan klise yang dicukil atau digores dan dicetak secara berulang-ulang sesuai warna yang akan di inginkan. Papan klise atau master yang sudah dicukil tersebut kemudian dicetak pada media kertas (*cog*) dan kain (*ero*). Teknik yang diandalkan penulis yaitu mencukil atau membuat relief pada permukaan papan *hardboard/mdf* yang bertujuan untuk membuat objek dengan mengolah garis (*line*). Pengolahan garis bertujuan untuk memberikan kesan volume, *gradasi* atau gelap terang dan memunculkan detail objek pada karya.

2. Tahap Visualisasi

a. Sketsa

Sketsa dibuat sebagai proses awal atau perencanaan dalam penciptaan karya. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisi objek sebelum dipindahkan pada permukaan *hardboard/mdf*. Sketsa dibuat menggunakan pensil, penghapus dan *drawingpen/spidol marker* pada media kertas. Sketsa merupakan visualisasi dari konsep awal yang diwujudkan dengan membuat beberapa alternatif pengolahan bentuk seperti penggabungan gurita dengan objek-objek benda lain. Pembuatan sketsa disesuaikan dengan visual dan deskripsi yang akan disajikan. Pada prosesnya sketsa masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam hal pengolahan bentuk ketika dikerjakan pada media *hardboard*.

b. pemindahan sketsa pada media *hardboard*

Proses pemindahan sketsa ke media tertentu merupakan proses yang umum dilakukan para perupa. Dalam proses pembuatan karya grafis cetak tinggi *hardboardcut* kali ini penulis menggunakan media serbuk kayu yang sudah dipadatkan (*hardboard/mdf*). Tahap awal yang perlu disiapkan sebelum melakukan pemindahan sketsa pada media *hardboard* adalah melapisi *hardboard* dengan cat yang berbasis air, setelah cat pelapis *hardboard* tersebut kering kemudian sketsa dilakukan dengan menggunakan pensil, penghapus dan dipertegas dengan spidol marker sesuai objek gambar yang diinginkan.

c. Proses pencukilan



Gambar 16. “proses pencukilan”

(sumber: dokumentasi Pribadi)

Proses ini dikerjakan dengan menggunakan mata pisau cukil berbentuk “V” dan “U”. Penggunaan mata pisau cukil disesuaikan dengan kebutuhan objek yang akan dicukil. Hal tersebut dimaksudkan agar mencapai bentuk dan detail objek yang diinginkan. Pada proses pencukilan permukaan media *hardboard* tersebut menjadi bertekstur seperti *relief* atau seperti *stempel* sesuai dengan objek cukilan gambar sketsa yang telah dibuat. Karena media *hardboard* tersebut sudah dilapisi dengan cat berbasis air, maka mempermudah proses pencukilan serta membedakan bagian yang tidak dicukil dan yang akan dicukil.

d. Proses cetak



Gambar 17. “proses pencetakan”
(sumber: dokumentasi Pribadi)

Hardboard yang sudah terukil sesuai dengan keinginan, kemudian di roll dengan tinta cetak yang sudah dipersiapkan dan diratakan diatas kaca atau lantai keramik, tinta cetak tersebut dipindahkan dipapan klise *hardboard* tersebut hingga merata, setelah tinta cetak merata pada permukaan *hardboard*, kemudian ditempelkan pada media kertas atau kain. Dalam karya ini penulis menggunakan jenis kertas *Cog* dan kain *Ero*. Setelah klise menempel pada kertas atau kain, sisi belakang media tersebut digosok menggunakan sendok logam atau sendok kayu, hingga tinta menempel secara rata pada permukaan media yang akan dicetak.

e. Finishing

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 dikarya ini penulis juga menambahkan stempel logo berwarna merah pada bagian tanda tangan pada *margin* kanan bawah karya. Pencatatan edisi karya bertujuan untuk memberikan tanda bahwa setiap karya dicetak dalam jumlah tertentu. Untuk hasil cetakan karya seni grafis (*hardboardcut*) yang dicetak di media kertas, penulis mengemas dengan pigura kayu dan kaca, untuk media yang dicetak di kain dikemas atau diberikan jahitan dan gantungan guna kepentingan pemajangan karya yang akan ditampilkan.

D. Pembahasan Karya

1. Deskripsi Karya “Heartopus”



Gambar 18
Judul Karya: Heartopus
Media: *Hardboardcut On Paper* (Reduksi)
Ukuran: 28x84,5cm
Tahun: 2015

Karya ini memvisualisasikan objek jantung hati yang dikombinasikan dengan lengan tentakel gurita. Lengan tentakel gurita divisualkan menjulur ke atas dan ke bawah dengan kesan menembus bagian jantung hati. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah warna merah pada bagian objek jantung hati dan warna orange pada lengan tentakel gurita, karya ini adalah karya pertama yang dibuat dalam proses tugas akhir karya seni ini, karya- karya awal yang dibuat pada tahun 2015 memang didominasi dengan

warna merah dan *orange*. Ditahun tersebut memang menjadi proses penulis dalam mengeksplorasi teknik dan juga sebelum penulis menemukan teknik pengolahan garis-garis detail dengan warna *monochromatic* seperti yang terlihat pada karya tahun 2016. Warna putih dasar dari warna kertas digunakan untuk memberikan kesan cahaya pada beberapa bagian pada objek jantung hati. Warna hitam digunakan untuk outline, yang bertujuan memunculkan detail objek jantung hati dan lengan tentakel gurita. Point of interest pada karya ditunjukkan oleh objek lengan tentakel gurita berwarna orange, penggunaan warna orange menciptakan kontras dengan objek jantung hati dan background warna merah.

Karya ini memvisualkan tentang kegelisahan pada diri setiap orang, kegelisahan yang berupa perasaan ketakutan dalam menyikapi perubahan zaman. Karya ini juga mewakili kegelisahan penulis sebagai seorang individu yang hidup dalam keluarga di daerah pinggiran kota. Begitu sesak dan padatnya aktivitas kehidupan dalam sebuah kota terkadang menjadikan seseorang lupa pada kebutuhan akan hiburan, cinta dan kasih sayang. Salah satu upaya untuk meredakan kegelisahan-kegelisahan tersebut dengan cara bersosialisasi dengan teman-teman dan lingkungan sekitar.

2. Deskripsi karya “Handtopus”



Gambar 19.
Judul Karya: Handtopus
Media: *Hardboardcut On Paper* (Reduksi)
Ukuran: 28x84,5cm
Tahun: 2015

Karya ini memvisualisasikan objek kerangka tulang tangan yang ditopang oleh garpu dan dikombinasikan dengan lengan tentakel gurita. Lengan tentakel gurita divisualkan menjulur ke bawah dan terkesan membelit kerangka tulang tangan. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah warna merah pada bagian objek kerangka tulang dan garpu. Warna orange digunakan pada objek lengan tentakel gurita. Warna putih dasar dari warna kertas digunakan untuk memberikan kesan cahaya pada beberapa bagian pada objek kerangka tulang dan garpu. Warna hitam digunakan untuk

outline, yang bertujuan memunculkan detail kerangka tulang, garpu dan lengan tentakel gurita. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek lengan tentakel. Penggunaan warna *orange* yang tergolong warna hangat, memberikan kontras dengan objek kerangka, garpu dan *background flat* berwarna merah, sehingga membuat objek tentakel menjadi pusat perhatian dalam karya. Penggunaan *background flat* mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna background dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini memvisualkan tentang kegelisahan diri penulis terhadap bagaimana cara seorang individu yang harus memenuhi kebutuhan hidup (sandang, pangan dan papan). Seseorang individu harus mampu menggunakan ketrampilan tangannya agar kebutuhan hidup pangannya bisa terpenuhi.

3. Deskripsi karya “Legtopus”



Gambar 20.
Judul Karya: Legtopus
Media: *Hardboardcut On Paper* (Reduksi)
Ukuran: 28x84,5cm
Tahun: 2015

Karya ini memvisualisasikan objek kerangka tulang kaki menopang sendok yang dikombinasikan dengan lengan tentakel gurita. Satu lengan tentakel gurita divisualkan menjulur ke atas dan membelit kerangka tulang kaki dan sendok. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah warna merah pada bagian objek kerangka kaki dan sendok. Warna orange digunakan pada objek lengan tentakel gurita. Warna putih dasar dari warna kertas digunakan untuk memberikan kesan cahaya pada beberapa bagian pada objek kerangka kaki dan sendok. Warna hitam digunakan untuk *outline*, yang bertujuan

memunculkan detail kerangka kaki, sendok dan lengan tentakel gurita. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek lengan tentakel. Penggunaan warna *orange* yang tergolong warna hangat, memberikan kontras dengan objek kerangka, sendok dan *background flat* berwarna merah, sehingga membuat objek tentakel menjadi pusat perhatian dalam karya. Penggunaan *background flat* mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya ini memvisualkan tentang kegelisahan diri penulis terhadap pemenuhan kebutuhan pangan. Seorang individu harus berproses melewati perjalanan hidup dengan melangkahakan kaki dan bekerja keras untuk menemukan tempat dimana seorang individu tersebut dapat menemukan pemenuhan kebutuhan hidupnya.

4. Deskripsi karya “Nahkoda Diri”



Gambar 21.
Judul Karya: Nahkoda Diri
Media: *Hardboardcut On Paper*
Ukuran: 28x84,5cm
Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek stir kapal yang dikombinasikan dengan objek mata, kerangka tulang rusuk, lengan tentakel gurita bersisik ular yang divisualkan menjulur kebawah dan terkesan melilit pisau. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic*, warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dasar dari media kertas. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek menggunakan pisau cukil berbentuk “V” untuk mendapatkan garis yang tipis dan teratur. Proses pembuatan detail objek

dicapai dengan memperhatikan unsur gelap terang. Bagian yang lebih terang dicukil menggunakan pisau cukil berbentuk "U". *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek tulang rusuk, ukuran objek tulang rusuk lebih besar dari objek lainya sehingga objek tersebut lebih dominan dan menjadi pusat perhatian. Penggunaan *background flat* berwarna putih menciptakan kontras dengan objek utama sehingga mampu menonjolkan objek dan detail gambar. Secara keseluruhan kombinasi antara *background* dan objek pada karya mampu menciptakan keseimbangan yang harmoni dan selaras.

Karya ini memvisualisasikan tentang pengalaman penulis terkait bagaimana cara seorang individu yang harus sanggup mengendalikan diri untuk menghadapi pemecahan masalah-masalah didalam kehidupan. Baik dan buruk tindakan yang dilakukan seorang individu dalam pemecahan masalah, ditentukan keputusan yang diambil oleh dirinya sendiri.

5. Deskripsi karya “*Time Of My Life*”



Gambar 22.

Judul Karya: *Time Of My Life*
Media: *Hardboardcut On Paper*
Ukuran: 28x84,5cm
Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek tengkorak dengan lubang kunci dibagian kening yang dikombinasikan dengan objek jam pasir. Diatas objek jam pasir terlihat tentakel gurita yang divisualkan bersisik ular dengan posisi menjulur keatas dan terkesan membelit bandul kunci. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan adalah *monochromatic* perpaduan *warna* hitam dari tinta cetak dan warna putih diambil dari dasar media kertas. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar kerangka tulang, lubang kunci, jam pasir dan lengan tentakel gurita bersisik ular yang membelit

kunci. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek tengkorak manusia, penggambaran objek yang terkesan lebih gelap mampu menciptakan kontras sehingga objek tersebut lebih menonjol. Penggunaan background flat berwarna putih mampu menonjolkan detail objek, menciptakan keseimbangan dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan pengalaman kegelisahan penulis terhadap bagaimana cara seorang individu yang harus mampu mengatur waktu dalam kehidupannya. Salah satu kunci kesuksesan terletak pada setiap individu yang mampu dan pandai membagi waktu dalam kehidupan yang dijalaninya.

6. Deskripsi karya “Daddycation”



Gambar 23.
Judul Karya: Daddycation
Media: *Hardboardcut On Paper*
Ukuran: Diameter 64cm
Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek gambar pahlawan nasional Indonesia bernama Kapitan Pattimura yang diambil dari pecahan mata uang seribu rupiah pada bagian tengah. Pada belakang objek Kapitan Pattimura terdapat objek gumpalan awan. Tampak delapan lengan tentakel gurita menjulur keluar dari sebuah lingkaran. Pada tentakel-tentakel tersebut terkesan melilit lingkaran yang berisi angka romawi dan simbol unsur-unsur dalam kehidupan (tanah, air, udara dan api). Peletakan objek angka romawi berdasarkan peletakan angka pada jam dinding.

Penulis menggunakan komposisi asimetris yang memiliki kesan bentuk lingkaran pada karya ini. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic*, kombinasi warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar Kapitan Pattimura, gumpalan awan, dan delapan lengan tentakel gurita. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek Kapitan Pattimura. Peletakan objek pada bagian tengah karya, serta warna yang lebih terang mampu menciptakan kontras dengan lingkaran pada sekeliling objek Kapitan Pattimura, sehingga membuat objek tersebut menjadi pusat perhatian dalam karya. Penggunaan *background flat* berwarna putih berfungsi menonjolkan objek dan detail gambar serta memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya ini didedikasikan untuk ayah penulis, yang setiap harinya bekerja dijalan menjadi juru parkir. Karya ini terinspirasi dari sosok ayah yang bekerja

keras dan gigih mengumpulkan uang seribu demi seribu dan tidak mengenal waktu, demi untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarga. Karya ini adalah wujud terimakasih yang diberikan penulis kepada ayahnya, atas semua yang telah diberikan ayahnya kepada penulis dan kepada keluarganya.

7. Deskripsi karya “Octohorn (*Music*)”



Gambar 24.

Judul Karya: Octohorn (*Music*)
Media: *Hardboardcut On Paper*
Ukuran: 66x101cm
Tahun:2016

Karya ini memvisualisasikan objek gurita yang memiliki sisik pada tubuhnya. Gurita tersebut digambarkan memakai dasi kupu-kupu dan tengah melilit alat musik tiup *horn*. Pada bagian kepala objek gurita terdapat objek ombak laut. Penulis menggunakan komposisi asimetris pada karya ini. Warna yang digunakan

adalah *monochromeatic* perpaduan antara warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar gurita, dasi kupu-kupu, alat musik tiup *horn* dan objek gambar pemandangan ombak laut yang berada pada bagian kepala gurita. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh objek ombak pada kepala gurita. Objek ombak memiliki warna lebih terang sehingga menciptakan kontras dengan objek gunung dan langit pada bagian belakang ombak. Kombinasi garis tebal yang melingkari ombak menambah dominasi objek tersebut sehingga menjadikannya pusat perhatian. Background flat berwarna putih dalam karya mampu menciptakan kontras dengan objek sehingga memunculkan detail objek dan memberikan kesan harmoni dalam karya.

Karya visual ini terinspirasi dari adik laki-laki penulis yang memiliki keahlian memainkan alat musik tiup *horn* dan karya ini juga memvisualisasikan bagaimana peran sebuah musik bisa berpengaruh dalam pikiran seorang individu yang mendengarkannya.

8. Deskripsi karya “Octocircus (*Balance*)”



Gambar 25.

Judul Karya: Octocircus (*Balance*)

Media: *Hardboardcut On Paper*

Ukuran: 66x101cm

Tahun: 2016

Karya ini menampilkan visualisasi objek gurita yang digambarkan tengah menaiki sepeda *unicycle*. Gurita tersebut digambarkan berpenampilan seperti pemain sirkus dengan mengenakan topi dikepala dan tengah memainkan adegan *juggling* bola diatas seutas tali yang hampir putus. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dan menggunakan warna *monochromeatic* perpaduan antara warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas atau kain. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar gurita, topi yang dikenakan, bola, sepeda roda satu dan objek gambar seutas tali yang hampir putus. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti

alur bentuk objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh topi dan sepeda *unicycle*. Warna yang cenderung lebih gelap dan ukuran objek topi dan sepeda yang lebih besar dari objek lainnya, menciptakan kontras dengan tentakel dan bola yang mempunyai warna lebih terang sehingga kedua objek tersebut menjadi pusat perhatian. Penggunaan *background flat* berwarna putih mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna *background* dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan tentang pengamatan penulis terhadap sebuah adegan dalam pertunjukan sirkus. Dimana seorang pemain sirkus berjalan diatas seutas tali tanpa sehelai pun satu pengaman, hanya menggunakan sebuah tongkat sebagai penyeimbang dalam aksinya. Pertunjukan ini bersifat menghibur setiap penonton yang melihat disetiap pertunjukannya. tetapi, pada kenyataannya pertunjukan ini lebih dari pada menghibur, Pertunjukan ini dibutuhkan latihan, konsentrasi, dan keseimbangan yang sangat serius untuk mencapainya. Seperti halnya dalam proses perjalanan hidup, setiap orang harus giat berlatih, konsentrasi dan seimbang dalam mencapai tujuan hidup yang diharapkan.

9. Octosamurai (*Weapon*)



Gambar 26.
Judul Karya: Octosamurai (*Weapon*)
Media: *Hardboardcut On Paper*
Ukuran: 66x101cm
Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek gurita memakai atribut helm perang samurai yang memiliki delapan tentakel dengan sisik pada tubuhnya. Gurita tersebut digambarkan memegang empat pedang katana yang dibelit diantara lengan tentakelnya. Dalam karya ini menggunakan komposisi asimetris. Karya ini menggunakan komposisi asimetris dan menggunakan warna *monochromeatic* perpaduan antara warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dari media kertas atau kain. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek gambar gurita, pelindung kepala samurai dan senjata pedang katana. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk

objek dengan memperhatikan unsur gelap terang. *Point of interest* pada karya ditunjukkan oleh atribut helm samurai yang dikenakan objek gurita. Warna yang cenderung lebih gelap dari helm samurai menciptakan kontras dengan tentakel dan pedang yang mempunyai warna lebih terang sehingga objek tersebut terkesan lebih menonjol dan menjadi pusat perhatian. Penggunaan *background flat* berwarna putih mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna *background* dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini terinspirasi dari sosok *samurai* yang memiliki keberanian dan keahlian dalam menggunakan senjata. Seekor gurita pun jika merasa terancam oleh pemangsa lain, maka gurita akan menyemburkan senjata tinta hitam yang dikeluarkan dari dalam tubuhnya. Karya ini juga memvisualisasikan tentang bagaimana seseorang individu juga harus mampu memiliki keberanian dan keahlian serta mempunyai “senjata” dalam menjalani hidup seperti halnya seorang *samurai* dan seekor gurita.

10. Octowings (*Journey*)



Gambar 27.
Judul Karya: Octowings (*Journey*)
Media: *Hardboardcut On Paper*
Ukuran: 66x101cm
Tahun: 2016

Karya ini memvisualisasikan objek gurita dikombinasikan dengan sayap yang terentang pada bagian kepala. Tentakel gurita tersebut digambarkan memiliki sisik dan tengah melilit sebuah jangkar. Tampak seutas tali terikat pada ujung jangkar. Dalam karya ini menggunakan komposisi *asimetris*. Warna yang digunakan adalah *monochromeatic*, warna hitam dari tinta cetak dan warna putih dasar dari media kertas. Objek dalam karya divisualisasikan dengan menggunakan garis yang berirama mengikuti alur bentuk objek menggunakan pisau cukil berbentuk “V” untuk mendapatkan garis yang tipis dan teratur. Proses pembuatan detail objek dicapai dengan memperhatikan unsur gelap terang. Bagian yang lebih

terang dicukil menggunakan pisau cukil berbentuk "U". Keseimbangan pada karya dicapai melalui pelatakan objek dan ukuran objek yang bervariasi. Penggunaan *background flat* berwarna putih mampu menonjolkan detail objek utama dan memberikan kesan harmoni dalam karya. Penyesuaian antara warna *background* dan objek mampu menciptakan keseimbangan dalam karya.

Karya ini memvisualisasikan tentang pengalaman penulis terhadap bagaimana cara seorang individu yang harus sanggup melakukan proses perjalanan hidup dan harus memutuskan dimana tujuan yang akan dicapai.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

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

1. Konsep penciptaan yaitu memvisualisasikan objek hewan gurita dengan mengkombinasikan dengan objek lain seperti, kerangka tulang tangan, kaki, jantung hati, sendok, garpu, sayap, jangkar, *horn* dan lain-lain, dimana objek tersebut dianggap mewakili dari kegelisahan dan pengalaman penulis. Penggabungan objek gurita dengan beberapa objek tertentu bertujuan untuk menciptakan visualisasi bentuk yang unik, tidak lazim dan terkesan aneh. Bentuk karya yang ingin dicapai yaitu bentuk karya yang menggunakan pendekatan pada karya *surrealistik*. Objek pada karya-karya ini divisualisasikan dengan teknik cetak tinggi/*relief print* dengan media *hardboardcut*. Proses pewarnaan dicapai dengan teknik cetak rusak sebanyak tiga warna, dan warna *monochromatic* (hitam putih). Penggunaan warna dalam karya bertujuan untuk membuat kesan volume dan memunculkan detail objek pada karya. Objek paling dominan pada karya berupa objek bagian tubuh gurita seperti lengan tentakel, kepala, dan potongan tubuh bagian lainnya. Komposisi objek karya pada bidang gambar disesuaikan agar karya terlihat menarik dan bervariasi.
2. Tema dalam karya terdiri dari delapan karya yaitu perasaan khawatir dan kebingungan dalam menjalani hidup, pengaturan waktu dalam kehidupan

sehari-hari, perjuangan seorang ayah dalam menafkahi keluarga, pengaruh musik pada proses penciptaan sebuah karya seni, kegiatan-kegiatan tertentu yang memberikan keseimbangan dalam hidup, keahlian atau *skill* tertentu yang perlu dimiliki oleh seorang individu, perjuangan seorang individu untuk mencapai tujuan hidup

3. Proses visualisasi diawali dengan membuat sketsa pada kertas. Langkah tersebut merupakan upaya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk serta komposisi objek sebelum dipindahkan pada permukaan *hardboard/mdf*. Tahap selanjutnya yaitu awal pemindahan sketsa pada media *hardboard*. Sebelum sketsa dipindahkan *hardboard* dilapisi dengan cat yang berbasis air agar proses pemindahan sketsa sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Pemindahan sketsa pada permukaan *hardboard* dilakukan dengan menggunakan pensil dan dipertegas dengan spidol marker. Proses selanjutnya yaitu membuat detail dengan menggunakan mata pisau cukil berbentuk “V” dan “U”. Penggunaan mata pisau cukil disesuaikan dengan kebutuhan objek yang akan dicukil. Hal tersebut dimaksudkan agar mencapai bentuk dan detail objek yang diinginkan. *Hardboard* yang sudah tercukil, kemudian di roll dengan tinta cetak yang sudah dipersiapkan dan diratakan diatas kaca atau lantai keramik. Tinta cetak tersebut dipindahkan dipapan klise *hardboard* tersebut hingga merata, setelah tinta cetak merata pada permukaan *hardboard*, kemudian ditempelkan pada media kertas atau kain. Setelah klise menempel pada kertas atau kain, sisi belakang media tersebut digosok menggunakan sendok logam atau sendok kayu, hingga tinta menempel secara

rata pada permukaan media yang akan dicetak. Pencatatan edisi karya merupakan tahap akhir dari pembuatan karya grafis. Masing-masing karya diberikan nomor edisi pada *margin* kiri bawah karya, judul karya pada *margin* tengah bawah karya, dan juga penulis menambahkan stempel logo berwarna merah pada bagian tanda tangan pada *margin* kanan bawah karya. Pencatatan edisi karya bertujuan untuk memberikan tanda bahwa setiap karya dicetak dalam jumlah tertentu.

4. Karya yang dihasilkan sebanyak 10 karya grafis diberbagai tahun pembuatan antara lain; -2015: “Heartopus” (28x84,5cm), “Handtopus” (28x84,5cm), “Legtopus”(28x84,5cm). -2016: “Nahkoda Diri” (28x84,5cm), “*Time Of My Life*” (28x84,5cm). “Daddycation”(diameter 64cm), “Octohorn (*Music*)” (66x101cm), “Octocircus (*Balance*)” (66x101cm), “Octosamurai (*Weapon*)” (66x101cm), ” Octowings (*Journey*)” (66x101cm).

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ali, Lukman dkk. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bambang Bujono & Wicaksono Adi. 2012. *Seni Rupa Indonesia dalam Kritik dan Esai*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Dharsono S, K. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekaya Sains.
- Jakob Soemardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2001. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mikke Susanto. 2002. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- _____. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius Press.
- Nooryan Bahari. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Spelman, Lucy. 2014. *Faunapedia*. Washington, D.C.: National Geographic
- Soedarso Sp. 1990. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Jakarta: Studio Delapan Puluh Interprise.

KATALOG

- Pameran Seni Grafis, *Hang Out#2*, 2009. Kedai Belakang, Yogyakarta: Koloni Cetak
- Pameran Seni Grafis 5 Kota, *Hi Grapher*, 2010. Jogja National Museum, Yogyakarta: Lorongloker

SITUS INTERNET

- (https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/The_Great_Wave_of_f_Kanagwa.jpg)
- (<http://news.1xrun.com/wp-content/uploads/2015/05/dennis-mcnett-wolfbat-17x161xrunblog-hero.jpg>)