

ABSTRAK

Jangkoi sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Grafis merupakan karya seni grafis terinspirasi dari benda budaya yang masih ada di dalam kehidupan masyarakat Kerinci. Benda budaya tersebut adalah *Jangkoi*. *Jangkoi* digunakan untuk mengangkut padi yang sudah *dituai* (dipotong). Bentuk *Jangkoi* mirip dengan keranjang besar yang terbuat dari rotan. *Jangkoi* pada masa lampau sangat mudah ditemukan di daerah Kerinci karena banyak diproduksi oleh pengrajin untuk kebutuhan petani. Keberadaannya saat ini terkesampingkan oleh perkembangan teknologi, benda ini dahulunya sangat dekat dengan masyarakat namun sekarang sudah mulai menghilang dan tidak difungsikan lagi karena alat-alat transportasi sangat terjangkau, dan lebih praktis seperti kendaraan bermotor, gerobak dorong dan lain-lain. Ide penciptaan karya berangkat dari keberadaan *Jangkoi* ditengah kehidupan masyarakat Kerinci yang tidak difungsikan lagi, sementara *Jangkoi* termasuk benda budaya yang perlu dilestarikan. Karya seni *Jangkoi* diciptakan melalui karya seni grafis dengan konsep/gaya Surrealisme.

Surrealisme merupakan psikis murni dengan proses pemikiran yang sebenarnya untuk diekspresikan secara verbal. Metode yang digunakan dalam penciptaan melalui tahapan sistematis yakni; eksplorasi, eksperimen, perenungan dan pembentukan. Simbol yang hadir berbagai macam bentuk visualnya berupa simbolik. Karya digarap menggunakan teknik grafis konvensional yakni cetak tinggi (*reliefprint*) pewarnaannya menggunakan *handcolouring*. Proses perwujudan karya *mixmedium* yang merupakan perwujudan dari rasa prihatin pengkarya terhadap keberadaan. Hasil ciptaan karya seni grafis dengan judul *Timpaik* (Terhimpit), *Tagiluih* (Tergilas), *Takeka* (Terkekang), *Ingak Waktau* (Ingat Waktu), *Kaehlah* (Cepatlah), *Mok Malupao* (Jangan Dilupakan), *Ungeo Terbea* (Bawa Terbang).

Kata kunci : *Jangkoi*, Surrealisme, Seni Grafis

ABSTRACT

Jangkoi as inspiration in printmaking is a printmaking work inspired by cultural objects that still exist in the life of the Kerinci community. The cultural object is Jangkoi. Jangkoi is used to transport rice that has been harvested (cut). Jangkoi's shape is similar to a large basket made of rattan. Jangkoi in the past was very easy to find in the Kerinci area because many were produced by craftsmen for the needs of farmers. Its current existence is being pushed aside by technological developments, this object was once very close to the community but now it has begun to disappear and is no longer functional because transportation means are very affordable, and more practical such as motorized vehicles, wheelbarrows and others. The idea of creating works originated from the existence of Jangkoi in the middle of the Kerinci community which no longer functions, while Jangkoi is a cultural object that needs to be preserved. Jangkoi's artwork was created through printmaking work with a Surrealism concept/style.

Surrealism is pure psychic with actual thought processes to be expressed verbally. The method used in creation goes through systematic stages, namely; exploration, experimentation, contemplation and formation. Symbols that are present in various visual forms are symbolic. The work is done using conventional printmaking techniques, namely a high print (relief print) and the coloring uses handcolouring. The process of embodiment of the mixmedium work, which is a manifestation of the worker's concern for existence. The creation printmaking works with the titles Timpaik (Crushed), Tagiluih (Run Over), Takeka (Restricted), Ingak Waktau (Remember Time), Kaehlah (Fast), Mok Malupao (Don't Forget), Ungeo Terbea (Bring Flying).

Keywords: Jangkoi, Surrealism, Printmaking

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
COVER DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN PENULIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
GLOSARIUM	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
1. Tujuan Penciptaan.....	5
2. Manfaat Penciptaan	5

BAB II KONSEP DAN METODE PENCIPTAAN

A. Tinjauan Karya.....	6
B. Observasi dan Data Lapangan	11
1. Observasi	11
2. Wawancara.....	11
3. Studi Dokumentasi	12
C. Konsep Garapan, Perancangan Karya dan Pendekatan	14
1. Konsep Garapan	14
2. Perancangan Karya	18
3. Pendekatan.....	38
D. Metode Penciptaan.....	41

BAB III BENTUK KARYA SENI

A. Srtuktur Karya Seni.....	44
B. Tekstur Karya Seni	52
1. Karya 1	52
2. Karya 2	55
3. Karya 3	58
4. Karya 4.....	61
5. Karya 5	64
6. Karya 6.....	67
7. Karya 7	70
C. Desain (Tata Ruang) Pertunjukan dan Pameran.....	71
D. Organisasi Pelaksana	74

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	RIP (Rain In Peace)	7
Gambar 2	Demi Sang Buah Hati.....	8
Gambar 3	<i>Nalok Kayau</i> (Mencari Kayu)	9
Gambar 4	<i>Bayalea Samamao</i> (Berjalan Bersama)	10
Gambar 5	<i>Jangkoi</i>	13
Gambar 6	Petani wanita membawa <i>Jangkoi</i> untuk alat angkut	13
Gambar 7	Petani menggunakan motor dan mobil mengangkut hasil pertanian	14
Sketsa 1	" <i>Dadeo Diacuh</i> " (Tak Diacuhkan)	19
Sketsa 2	" <i>Timpaik</i> " (Terhimpit)	20
Sketsa 3	" <i>Tagiluih</i> " (Tergilas)	20
Sketsa 4	" <i>Takeka</i> " (Terkekang)	21
Sketsa 5	" <i>Tatindaeh</i> " (Tertindih)	22
Sketsa 6	" <i>Tayekheak</i> " (Terjerat).....	22
Sketsa 7	" <i>Ingak Waktau</i> " (Ingat Waktu)	23
Sketsa 8	" <i>Ilmau</i> " (Ilmu).....	23
Sketsa 9	" <i>Tinggai Derajatnyo</i> " (Tinggi Derajatnya)	24
Sketsa 10	" <i>Kayao Makna</i> " (Kaya Makna)	24
Sketsa 11	" <i>Ltak Ka Dinga Nga Ilaok</i> " (Posisikan Dengan Baik)	25
Sketsa 12	" <i>Naek Daeu</i> " (Naik Daun)	26
Sketsa 13	" <i>Kaehlah</i> " (Cepatlah)	26
Sketsa 14	" <i>Cara Baru</i> " (Cara Baru).....	27
Sketsa 15	" <i>Inovasi Bariu</i> " (Inovasi Baru)	27
Sketsa 16	" <i>Mok Malupao</i> " (Jangan Dilupakan)	28
Sketsa 17	" <i>Ungeo Terbea</i> " (Bawa Terbang)	29
Gambar 8	" <i>Tagiluih</i> (Tergilas)"	39
Gambar 9	Eksperimen 1	43
Gambar 10	Eksperimen 2.....	43
Gambar 11	Proses Pembuatan Sketsa	44
Gambar 12	Proses Pemindahan Sketsa.....	45
Gambar 13	Proses Pemasangan Kain Kanvas ke Spanram.....	46
Gambar 14	Proses Mendasari Kain Kanvas	47
Gambar 15	Proses Pencukilan	48
Gambar 16	Proses Pencetakan Kontur Hitam	49
Gambar 17	Proses Pewarnaan Karya	50
Gambar 18	Proses Pencetakan Kontur Akhir	51
Gambar 19	Proses Finishing.....	51
Karya 1	Judul " <i>Timpaik</i> (Terhimpit)"	52
Karya 2	Judul " <i>Tagiluih</i> (Tergilas)"	55
Karya 3	Judul " <i>Takeka</i> (Terkekang)"	58
Karya 4	Judul " <i>Ingak Waktau</i> (Ingat Waktu)"	61
Karya 5	Judul, " <i>Kaehlah</i> (Cepatlah)"	64
Karya 6	Judul, " <i>Mok Malupao</i> (Jangan Dilupakan).....	67
Karya 7	Judul, " <i>Ungeo Terbea</i> (Bawa Terbang)"	70
Gambar 20	Suasana Pameran Bersama Ketua Penguji	72
Gambar 21	Suasana Pameran.....	72
Gambar 22	Pameran Kerinci	73

Gambar 23	Pameran Kerinci	73
Gambar 24	<i>Hardboard</i>	80
Gambar 25	Kanvas	81
Gambar 26	Tinta Cetak	81
Gambar 27	Spanram	82
Gambar 28	Cat Dasar	83
Gambar 29	Cat Akrilik	83
Gambar 30	Pisau Cukil	84
Gambar 31	Roler	85
Gambar 32	Penggosok/ baren	85
Gambar 33	Kuas	86
Gambar 34	<i>Gun Tacker</i>	86
Gambar 35	Pensil	87
Gambar 36	Spidol	87
Gambar 37	Sendok Dempul	88
Gambar 38	Batu Asah	88
Gambar 39	Triplek	89