

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kaktus merupakan tumbuhan yang dapat hidup di daerah yang mengandung sedikit air, kaktus memiliki akar yang panjang untuk mencari air dan memperlebar penyerapan air dalam tanah, air yang diserap kaktus disimpan dalam ruang di batangnya, Selain itu kaktus memiliki daun yang berbentuk duri. Karena permukaan daun kaktus yang menyerupai duri itu sempit, penyerapan air melalui daun juga semakin sedikit sehingga mengurangi penguapan. Oleh karena itu, kaktus dapat tumbuh dengan baik di lingkungan gersang dan yang minim air. Kaktus merupakan tumbuhan yang memiliki ciri khas yang jarang dimiliki oleh tumbuhan lain, tumbuhan kaktus dapat menyerap energi sinar matahari untuk bertahan hidup (Shafa, 2017: 42).

Kaktus hias centong atau *Opuntia Microdays Pallida* disebut kaktus centong dikarenakan bentuknya yang lebar menyerupai centong nasi. Pengkarya tertarik mengangkat jenis kaktus *opuntia microdays pallida* sebagai objek pada karya yang akan dibuat nanti. Ketertarikan pengkarya mengangkat jenis kaktus *opuntia microdays pallida* yaitu dari bentuk batangnya yang menyerupai centong nasi, dan telinga. Dan kaktus jenis ini juga baik dikonsumsi, dari buahnya bisa dijadikan obat dan bisa dimakan (Puspita 2019).

Alasan ketertarikan mengangkat kaktus sebagai objek penciptaan seni grafis karena kaktus adalah salah satu jenis tumbuhan yang unik, ia dapat hidup tempat atau tanah yang mengandung kadar air yang sedikit atau gersang. kaktus dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Berdasarkan pengalaman saya

saat menanam kaktus yang jarang saya siram dan rawat dengan baik sampai tanahnya menjadi kering, akan tetapi dengan kondisi tanah yang seperti itu, kaktus tersebut masih bisa bertahan hidup dan bahkan berbunga. Dan alasan lain ketertarikan saya dari tanaman kaktus ialah karena ia memiliki bentuk yang unik baik dari tekstur batangnya yang kasar dan halus, ditumbuhi duri-duri kasar, tajam dan halus. Memiliki warna yang bermacam-macam dan memiliki daun yang menyerupai duri dan dari durinya ia menyerap air dari udara. Sehingga dari cara bertahan hidup kaktus yang luar biasa tersebut, muncul rasa kagum terhadap kaktus. Walaupun kaktus memiliki duri, tetapi itu tidak menjadi halangan melainkan menjadi bentuk perlindungan diri sendiri terhadap ancaman bahaya.

Rasa kekaguman terhadap kaktus ini menjadikan kaktus sebagai pedoman atau inspirasi nilai dalam kehidupan, yang mana hal itu dapat memberikan pelajaran berharga bagi diri sendiri. Segala ketertarikan dan kekaguman terhadap kaktus dituangkan ke dalam kanvas yang diwujudkan pada karya grafis dua dimensi. Pada karya yang akan dihadirkan nantinya akan menambahkan objek pendukung berupa bunga, rumput dan buah kaktus yang akan menggunakan perubahan bentuk distorsi, disformasi dengan menggunakan unsur rupa. Tujuan dari distorsi, disformasi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan membuat penikmat tertarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, juga rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan. Garapan karya seni grafis ini dengan bentuk representasional, dengan teknik *hardboard cut* dan *stencil* dengan

menggunakan media tinta cetak dan cat akrilik di atas media kanvas, dengan penyajian karya memakai *frame* atau bingkai yang dipajang di dinding dalam ruangan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan ide penciptaan yaitu: Bagaimana mewujudkan karya seni grafis menggunakan teknik *hardboard cut* dan *stencil* berdasarkan kaktus sebagai objek penciptaan.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Untuk persyaratan menyelesaikan tugas akhir dan memperoleh gelar S1 program studi seni murni
- b. Untuk menguasai penggabungan teknik *hardboard cut* dan *stencil* dalam penciptaan karya seni grafis.

2. Manfaat penciptaan

- a. Bagi diri sendiri
 - 1) Sebagai media untuk mengekspresikan ide-ide dalam karya seni grafis.
 - 2) Mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah dimiliki melalui karya seni grafis.

- 3) Menambah dan meningkatkan wawasan serta kreativitas dalam berkarya seni grafis.

b. Bagi Instansi

- 1) Sebagai bahan tambahan pembelajaran seni rupa khusus pada seni grafis.
- 2) Dapat dijadikan karya pembandingan dan referensi bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni grafis, serta menambah Kepustakaan dalam karya seni grafis di Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Penciptaan karya seni grafis dapat dijadikan sebagai media komunikasi antara seniman dan masyarakat.
- 2) Menambah pengetahuan masyarakat tentang seni rupa terkhusus pada seni grafis.

D. Tinjauan karya

Penciptaan sebuah karya seni merupakan suatu hal yang sangat wajar bila berhadapan dan bersinggungan dengan karya seni yang telah diciptakan sebelumnya. Orisinalitas adalah proses kreativitas yang melibatkan perenungan secara mendalam dan menghindari peniruan secara buta. Unsur kebaharuan yang menyertai suatu karya sangat penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai hadir ditengah-tengah kebudayaan (Sachari, 2002: 45).

Karya yang ditinjau untuk menentukan orisinalitas karya yang akan diciptakan adalah karya Chhering Negi, Lili Arnold dan Thayer carter. Berikut penjelasannya:

Tinjauan Karya 1



Gambar 1. Karya Chhering Negi

Judul : *“Rear Window-X”*

Media : *Woodcut on acid free paper*

Tahun : 2020

(Sumber: Negi, 2020)

Karya Chhering Negi yang berjudul *“Rear Window-X”* ini diambil sebagai karya pembandingan karena pada karya di atas dari segi bentuk visual menghadirkan bentuk yang sama yaitu kaktus sebagai objek utama dalam karya, dan ada objek lain seperti kucing dan bunga mawar dan kaktus di dalam karya dipegang oleh seseorang yang wajahnya tertutupi oleh kaktus. Karya ini menggunakan warna hitam putih, dengan *background* warna putih yang terdapat efek garis lengkung berirama.

Orisinalitas pada karya ini yaitu kaktus yang dihadirkan berbeda dengan kaktus pada karya Chhering Negi, dari warna yang dihadirkan berbeda dengan warna pada karya Chhering Negi, yang mana pada karya Chhering Negi menggunakan warna hitam sedangkan pada karya yang akan saya hadirkan menggunakan warna pastel dan warna-warna lembut. pada karya Chhering Negi terdapat banyak efek goresan, terdapat bunga mawar, pot bunga, kucing, dan wanita sedangkan pada karya yang saya hadirkan tidak terlalu banyak efek goresan, tidak terdapat visual bunga mawar, kucing, pot bunga, dan wanita.

Tinjauan Karya 2



Gambar 2. Karya Chhering Negi
Judul : “*Untitled*”
Media : Woodcut
Tahun : 2020

(Sumber: <https://www.cimaartindia.com/product/chhering-negi/>)

Karya Chhering Negi yang berjudul “*Untitled*” ini diambil sebagai karya pembanding karena pada karya di atas memperlihatkan jenis kaktus *rebutia* dan *backgroundnya* terdapat bunga mawar, sedangkan dalam karya

yang di hadirkan nantinya kaktus yang saya ambil adalah kaktus *opuntia microdays pallida*.

Orisinalitas pada karya ini yaitu objek utama yang dihadirkan di dalam karya yaitu figur wanita dengan kaktus sebagai objek pendukung, sedangkan pada karya yang dihadirkan kaktus sebagai objek utama. Selain visual kaktus, pada karya yang diciptakan tidak akan menggambarkan representasi dari Manusia, hanya akan menampilkan kaktus jenis yang utuh, atau sebagian saja.

Tinjauan Karya 3



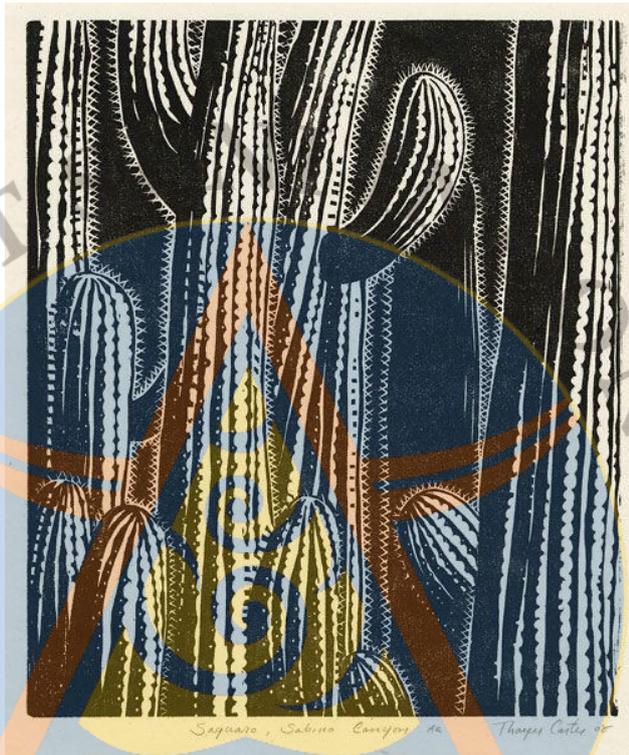
Gambar 3. Karya Lili Arnold
Media: Linocut on Canvas
Tahun: 2018

(Sumber: https://www.instagram.com/p/BipkNQUAWhD/?utm_medium=copy_link)

Karya Lili Arnold ini diambil sebagai karya pembanding karena pada karya yang dihadirkan sama-sama menghadirkan objek kaktus pada karya nantinya. Orisinalitas karya di atas adalah kaktus yang dijadikan sebagai objek utamanya berbeda dengan kaktus yang diangkat pada karya, serta warna pada *background* karya Lili ini tidak menghadirkan warna/polos.

Sedangkan pada karya yang saya hadirkan memiliki warna pada *background* sehingga terbentuk sebuah orisinalitas pada karya.

Tinjauan Karya 4



Gambar 4. Karya Thayer Carter
Judul: "Saguaro, Sabino Canyon"
Tahun : 2008
Media: Woodcut Print on Paper
(Sumber: Carter, 2008)

Karya Thayer Carter "*Saguaro, Sabino Canyon*" ini diambil sebagai karya pembanding karena pada karya yang dihadirkan sama-sama menghadirkan objek kaktus pada karya. Orisinalitas karya di atas adalah tumpukan kaktus. Pada karya ini berbeda dengan karya yang di hadirkan, di mana objek utamanya adalah kaktus dengan jenis yang berbeda, warna-warna lembut.

E. Landasan teori

Teori-teori yang menjadi landasan penciptaan karya seni adalah sebagai berikut:

1. Kaktus

Kaktus merupakan tumbuhan yang dapat hidup di daerah yang mengandung sedikit air, kaktus memiliki akar yang panjang untuk mencari air dan memperlebar penyerapan air dalam tanah, air yang diserap kaktus disimpan dalam ruang dibatangnya, Selain itu kaktus memiliki daun yang berbentuk duri. Karena permukaan daun kaktus yang menyerupai duri itu sempit, penyerapan air melalui daun juga semakin sedikit sehingga mengurangi penguapan. Oleh karena itu, kaktus dapat tumbuh dengan baik di lingkungan gersang dan yang minim air. Kaktus merupakan tumbuhan yang memiliki ciri khas yang jarang dimiliki oleh tumbuhan lain, tumbuhan kaktus dapat menyerap energi sinar matahari untuk bertahan hidup (Shafa, 2017: 42).

Kaktus termasuk ke dalam golongan tanaman sukulen karena mampu menyimpan persediaan air dibatangnya. Batang tanaman ini mampu menampung volume air yang besar dan memiliki bentuk yang bervariasi. Untuk dapat bertahan di daerah gurun yang gersang, kaktus memiliki metabolisme tertentu.

2. Seni

Teori seni menurut Clive Bell: seni mempunyai bentuk yang bermakna (*significant form*). Bentuk semacam ini berhadapan dengan apa

yang disebut perasaan estetik (*aesthetic emotion*). Teori formalisme ini adalah perbuatan untuk menampilkan bentuk yang perlu di cerna oleh perasaan estetik. Seni merupakan pembahasan yang tiada habisnya. Pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dituangkan melalui suatu media merupakan salah satu cara untuk menciptakan karya seni. Seperti yang dijelaskan (Sumardjo, 2000: 45).

Seni merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, dan sekaligus dilihat dan didengar (visual, audio, dan audio visual), seperti lukisan, musik dan teater. Seni adalah karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya: pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula bagi manusia lain yang menghayatinya (Susanto, 2011: 354).

Jadi seni merupakan keinginan manusia untuk menciptakan sebuah karya seni dari ekspresi perasaan, pengalaman, emosionalnya dengan bentuk-bentuk yang menyenangkan sehingga mampu menciptakan komunikasi dengan seseorang yang melihatnya. Pada penggarapan karya pengkarya mengambil pendekatan bentuk representasional.

3. Representasional

Representasional merupakan salah satu bentuk perwujudan pada karya seni, representasional di sini diartikan sebuah proses pengolahan objek atau penyederhanaan bentuk objek dari bentuk aslinya, dan dihadirkan kembali pada karya seni. Penggunaan bentuk representasional dikarenakan

lebih mudah menyampaikan tujuan dan maksud yang hendak disampaikan dalam karya seni grafis. Representasional merupakan penggambaran dari suatu keadaan nyata, seperti yang ditemukan di alam, berarti juga deskripsi atau potret atau susunan yang bisa terlihat secara natural yang mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi (Susanto, 2011: 331).

4. Distorsi

Distorsi diartikan sebagai usaha untuk meninggalkan bentuk asli, yang biasa atau lebih umum lagi menuangkan ketidaksesuaian oleh proporsi yang diberikan oleh alam namun tetap terlihat karakter aslinya. Penggambaran bentuk karya yang menekankan pada pencapaian karakter, untuk melebihkan bentuk karakter yang divisualkan (Kartika, 2004: 103). Dalam bentuk karya yang dihadirkan dari keseluruhan bentuk kaktus dilebih-lebihkan dari bentuk objek sesungguhnya, maupun objek lainnya.

5. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi, dengan cara mengubah bentuk objek dengan menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya hakiki (Kartika 2017).

6. Seni Grafis

Seni grafis merupakan cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak. Prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah yang banyak. Grafis berasal dari

bahasa Yunani: “*graphein*” yang berarti menulis atau menggambar. 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, 2011: 164).

Salah satu kekhasan karya seni grafis adalah karya yang dibuat lebih dari satu, dengan tingkat keakuratan yang sama. Proses kerjanya menggunakan satu klise yang berfungsi sebagai cetakan, sehingga memungkinkan hasil yang sama dalam jumlah yang banyak. Ciri umum yang membedakan seni grafis dengan seni yang lain adalah sifat produktifnya dan memiliki beberapa media atau teknik yang dapat menghasilkan keunikan atau karakteristik pada produknya.

Beberapa penjelasan singkat mengenai empat macam proses cetak yang dipakai dalam seni cetak grafis meliputi teknik-teknik di bawah ini:

a. Cetak tinggi (*relief print*)

“Cetak tinggi adalah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dengan menggunakan rol karet selanjutnya ditekan pada kertas”.

b. Cetak dalam (*intaglio*)

“Cetak dalam atau intaglio adalah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih rendah, acuan cetak/matriks biasanya menggunakan plat tembaga, kuningan, aluminium, atau seng. Tinta yang dirolkan pada permukaan cetak akan

masuk dalam permukaan yang rendah tersebut. Lalu perlu dilakukan proses penghapusan tinta, setelah dihapus biasanya tinta tetap tertinggal di dalam goresan, sementara area plat yang tidak tergores akan bersih dari tinta”.

c. Cetak datar (*lithography*)

“Cetak datar ialah teknik cetak di mana tidak ada perbedaan permukaan antara bidang yang akan tercetak dan yang tidak, semuanya datar. Dengan kata lain, proses kimiawi pada matriks menyebabkan area gambar dapat menerima tinta dan menolak air. Sedangkan area non gambar di proses kimia untuk menolak tinta dan menerima air. Sama halnya dengan proses intaglio, percetakannya juga menggunakan mesin pres”.

d. Cetak saring (*serigraphy*)

“Bahan sebagai acuan cetak yang digunakan adalah kain *screen*, berupa bahan mirip Sutra berjaring-jaring sangat halus dalam kurung seperti pori-pori dan fleksibel. Dalam sebuah ulasan, Devy Ferdianto menjelaskan bahwa prinsip dasar teknik ini adalah menutup lubang - lubang atau pori-pori pada *screen* sesuai gambar yang diinginkan dengan berbagai cara. Sehingga ketika *screen* dilalui tinta, tinta hanya merembes pada bagian pori-pori *screen* yang terbuka saja. Teknik cetak ini tidak memerlukan tekanan kuat, karena tinta langsung dapat keluar menembus pori-pori *screen* ke kertas atau kanvas” (Tanama 2020).

Teknik yang dipakai oleh pengkarya nantinya yaitu teknik cetak saring (stencil), teknik ini di digunakan pada karya untuk proses dalam pewarnaan *background* dan gradasi warna, dan teknik cetak tinggi (*hardboard cut*) yang digunakan pada karya untuk memberi efek-efek garis serta kontur pada karya.

7. Unsur-unsur rupa

a. Titik

Titik merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menghubungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk (Susanto, 2011: 402). Pada visual karya, kumpulan titik-titik juga menghadirkan ide untuk dijadikan sebagai penghiasan pada karya.

b. Garis

Penciptaan karya seni tidak lepas dari garis. Penggunaan garis dalam penciptaan karya seni harus sesuai dengan apa yang diekspresikan. Hal tersebut menyangkut kesan yang ditimbulkan dari garis dalam penggunaannya. Berdasarkan jenisnya, garis terdiri dari garis lurus, lengkung, vertikal, horizontal, patah-patah, zig-zag, dan lain-lain.

“Garis adalah unsur seni rupa hasil penggabungan unsur titik. Garis lurus memberikan perasaan atau kesan kaku dan keras, berbeda dengan garis lengkung yang memberikan kesan lemah lembut. Kesan yang diciptakan juga tergantung dari ukuran tebal dan tipisnya. Garis-garis dapat disusun secara *geometris* (dengan ukuran, proporsi, siku-siku

yang teratur) sehingga mewujudkan gambar yang memberi kepuasan dan rasa indah karena keserasian dan keseimbangan bentuknya” (Djelantik, 2001). Bentuk visual pada karya menggunakan berbagai macam garis, seperti garis lurus, lengkung, horizontal, vertikal dan garis-garis yang dibentuk untuk mencapai kesan keindahan pada objek utama.

c. Bidang

Penggunaan bidang bertujuan untuk menambah kesan gerak dalam penciptaan karya. Bidang yang digunakan adalah visual dari objek yang diberi gelap terang serta akan diberi kontur (garis) atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Dalam karya seni, bidang digunakan sebagai simbol perasaan seniman dalam menggambarkan objek hasil *subject metter*. Bidang kadang-kadang juga mengalami perubahan bentuk atau abstraksi sesuai dengan gaya dan cara pengungkapan pribadi seorang seniman (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 37). Bidang yang digunakan dalam karya seni grafis adalah visual dari objek kaktus yang diberi gelap terang.

d. Ruang

Ruang adalah unsur seni rupa dengan dua sifat. Dalam seni rupa dua dimensi, ruang bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, ruang bersifat nyata. Ruang bersifat semu hanya bisa dilihat dengan mata, sedangkan ruang nyata bisa dibuktikan dengan indra peraba

(Kartika, 2004: 112). Dalam karya cenderung menggunakan ruang-ruang bersifat semu.

e. Warna

Dalam seni rupa, warna adalah salah satu unsur yang penting dalam menciptakan karya seni. Dalam buku Dharsono Sony Kartika dijelaskan bahwa: “Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan” (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 39).

Pemilihan warna yang digunakan adalah warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer adalah warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru. Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna primer seperti warna merah digabungkan dengan warna kuning akan menghasilkan warna *orange*, warna biru dan kuning yang digabungkan akan menjadi warna hijau. Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran primer dan sekunder seperti warna toska, campuran dari warna biru dengan hijau (Suherman, 2017: 84).

Warna primer, sekunder, dan tersier akan digunakan pada karya yaitu, hijau, ungu, coklat kekuningan, merah muda, toska, *red brown*, hitam. Penggunaan ke tiga warna ini sesuai dengan perasaan yang ingin disampaikan, bertujuan untuk mendapatkan rasa yang ingin disampaikan yaitu rasa senang dan kagum.

f. Gelap Terang

“Suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur” (Kartika, 2004: 102). Penggunaan gelap terang dalam visualisasi sebagai penciptaan bentuk volume dan kesan ruang pada karya. Dalam penyusunan unsur-unsur rupa, juga harus memperhatikan bagaimana kombinasi prinsip-prinsip rupa dalam berkarya seni.

8. Prinsip-prinsip Rupa

a. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan secara visual, yang ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur yang dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007: 83-84). Keseimbangan dalam karya ini menggunakan keseimbangan *informal*, yaitu, kesan dinamika berbagai ukuran karakter yang dihadirkan yang saling melengkapi sehingga membentuk keseimbangan.

b. Gradasi

Gradasi merupakan susunan derajat atau tingkatan (Departemen Pendidikan Nasional 2005). Pada warna gradasi berupa tingkatan yang divisualkan pada karya seni, yang merupakan hasil dari pengembangan warna dengan menggabungkan dua atau lebih unsur warna, untuk mencapai kesan volume pada karya, baik untuk visual kaktus maupun

objek pendukung pada karya dengan tujuan untuk menghias dan memperindah.

c. Irama

Irama dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi, garis, maupun lainnya. Irama adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya (Mike Susanto, 2018: 346). Irama dalam karya seni juga timbul jika pengulangan teratur dari unsur yang digunakan. Irama dapat terjadi pada karya seni rupa dari adanya pengaturan unsur garis, warna, tekstur, gelap-terang secara berulang-ulang. Pengulangan unsur biasa disebut irama alternatif. Pada karya yang dihadirkan, terjadi pengulangan beberapa bentuk objek sehingga menjadi visual yang menarik.

d. Pusat Perhatian (*center of interest*)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada *focus* tertentu (Kartika, 2004: 121-122). Pada karya yang diciptakan pusat perhatian terletak pada objek utama yaitu visual kaktus. Untuk mendapatkan pusat perhatian dapat dilakukan melalui keunikan, keganjilan, keistimewaan, dan penekanan

warna atau garis. Dalam memperoleh pusat perhatian pada karya juga akan diperkuat penekanan bentuk dan pewarnaan.

F. Metode Penciptaan

Dalam pembuatan sebuah karya seni tidak menutupi kemungkinan mengalami improvisasi. Perubahan atau improvisasi dalam proses pengerjaan sebuah karya seni yang sedang berlangsung dapat saja terjadi, guna untuk memaksimalkan karya yang lebih baik dari rancangan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan dalam metode penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Eksplorasi

Sebelum menciptakan sebuah karya seni tentunya kita perlu melakukan pengamatan sehingga muncullah ide-ide untuk menciptakan sesuatu dengan memandang ke arah yang lebih jauh dan menciptakan karya yang indah dan tentunya memiliki makna. Pada saat melakukan pengamatan maka timbullah ide mengangkat kaktus sebagai objek penciptaan karya seni grafis ini.

Setelah ditemukannya objek penciptaan karya seni grafis, selanjutnya melakukan pengamatan yang matang terhadap objek tersebut, baik pengamatan langsung maupun tidak langsung. Proses tersebut dapat dilakukan dengan melihat buku, media sosial, dan melihat lingkungan sekitar. Setelah melihat tema yang diangkat, serta mengumpulkan banyak data-data yang berhubungan dengan kaktus dan membuat konsep karya melalui perenungan baik dalam rumah, maupun luar rumah yang diterapkan

pada karya yaitu pada eksplorasi bentuk kaktus. visual kaktus yang diwujudkan dalam karya melakukan perubahan bentuk yaitu distorsi. Tujuan dari distorsi ini untuk mewujudkan suatu visualisasi yang unik dan membuat penikmat tertarik dalam tiap-tiap visual yang dihadirkan, juga rasa senang dan kekaguman terhadap objek tersampaikan. Eksplorasi yang dilakukan seperti turun kelapangan atau observasi langsung untuk melihat proses pertumbuhan kaktus. Kemudian dijadikan konsep awal.



Gambar 5. Gambar digunakan sebagai acuan bentuk sebagai objek utama pada karya (Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)



Gambar 6. Batu Kerikil dijadikan sebagai objek pendukung pada karya
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)



Gambar 7. Rumput dijadikan sebagai objek pendukung pada karya
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

2. Perancangan

Karya seni rupa dibangun oleh sejumlah unsur dan prinsip yang membentuk kesatuan yang padu, sehingga karya seni tersebut bisa dinikmati secara utuh (Kartika, 2004: 100). Dalam mewujudkan karya seni rupa, penggunaan unsur-unsur rupa dipakai dalam mewujudkannya. Pada karya

seni grafis, strategi visual yang diciptakan terdiri dari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip rupa.

Setelah melakukan eksplorasi dengan objek, tahap selanjutnya yaitu perancangan. Dimana perancangan ini membuat sketsa-sketsa alternatif, setelah dilakukan pengamatan terhadap objek, dan tentunya ada sketsa terpilih yang akan dijadikan karya nantinya. Sehingga dari sketsa-sketsa yang terpilih diharapkan dapat menjadi karya yang mempunyai nilai yang menarik dan artistik. hal ini dapat disebut dengan desain jadi.

a. Sketsa/gambaran ide

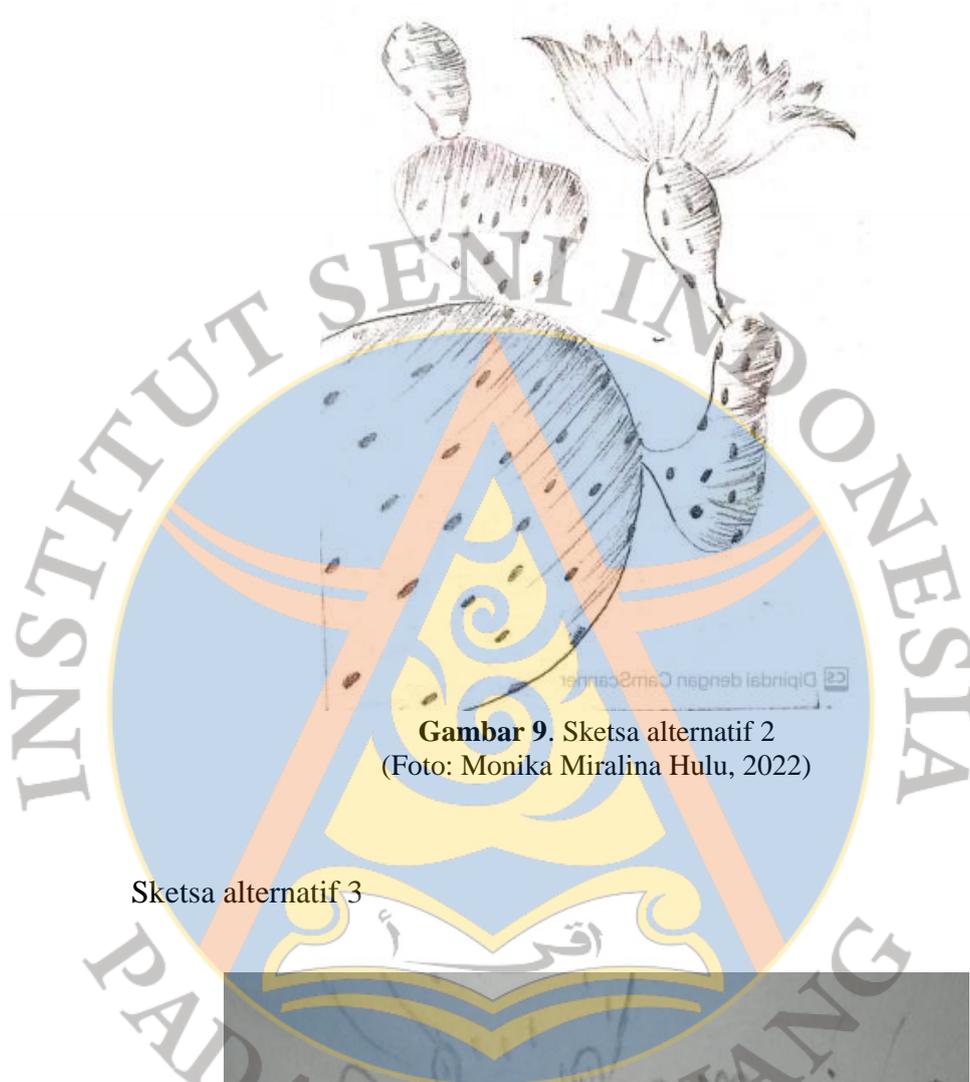
Proses pembuatan sketsa ini adalah proses awal dalam pembuatan karya yang mengeksplorasi bentuk-bentuk dan komposisi gambaran karya yang dibuat.

Sketsa alternatif 1



Gambar 8. Sketsa alternatif 1
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 2



Gambar 9. Sketsa alternatif 2
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 3



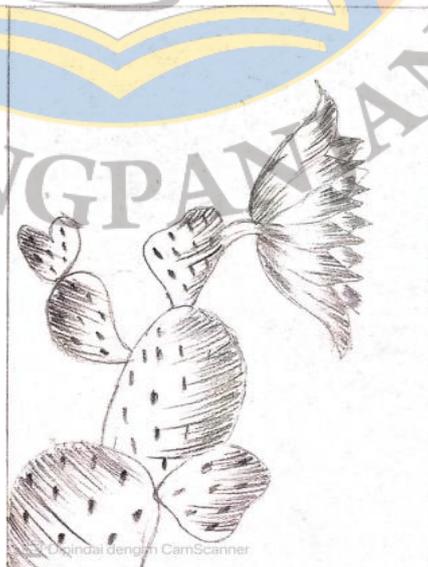
Gambar 10. Sketsa alternatif 3
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 4



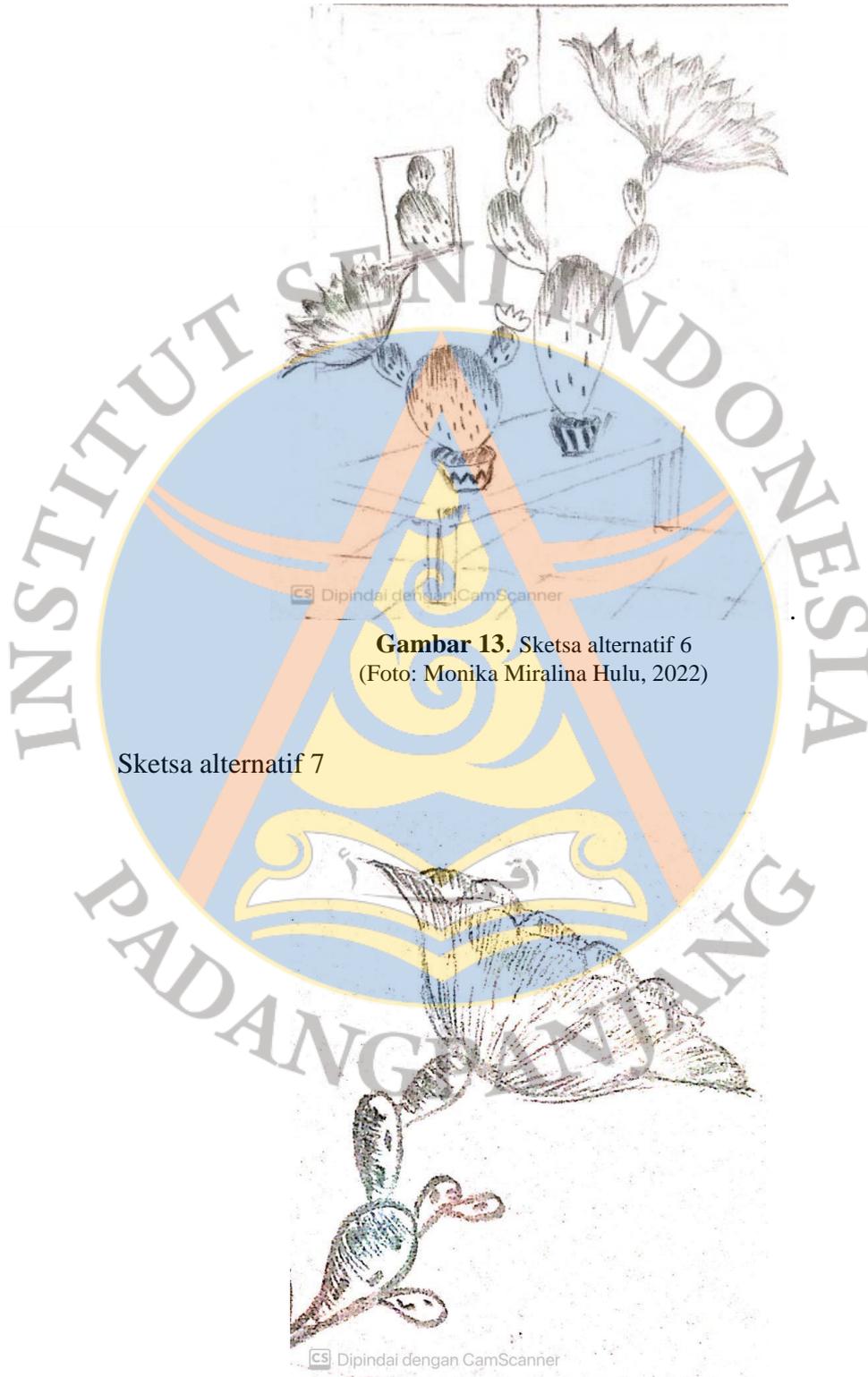
Gambar 11. Sketsa alternatif 4
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 5



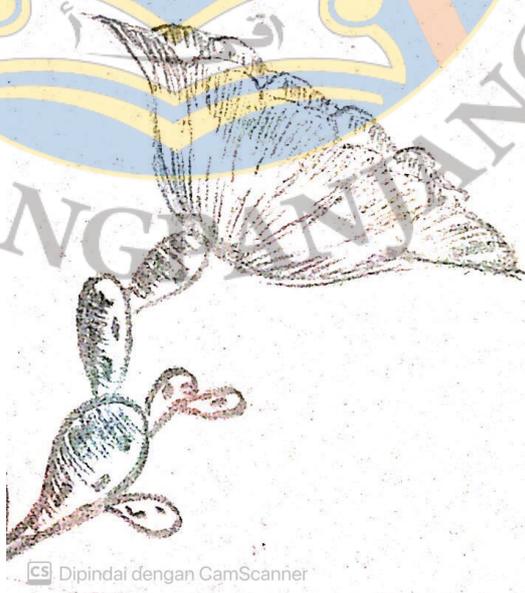
Gambar 12. Sketsa alternatif 5
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 6



Gambar 13. Sketsa alternatif 6
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 7



Gambar 14. Sketsa alternatif 7
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 8



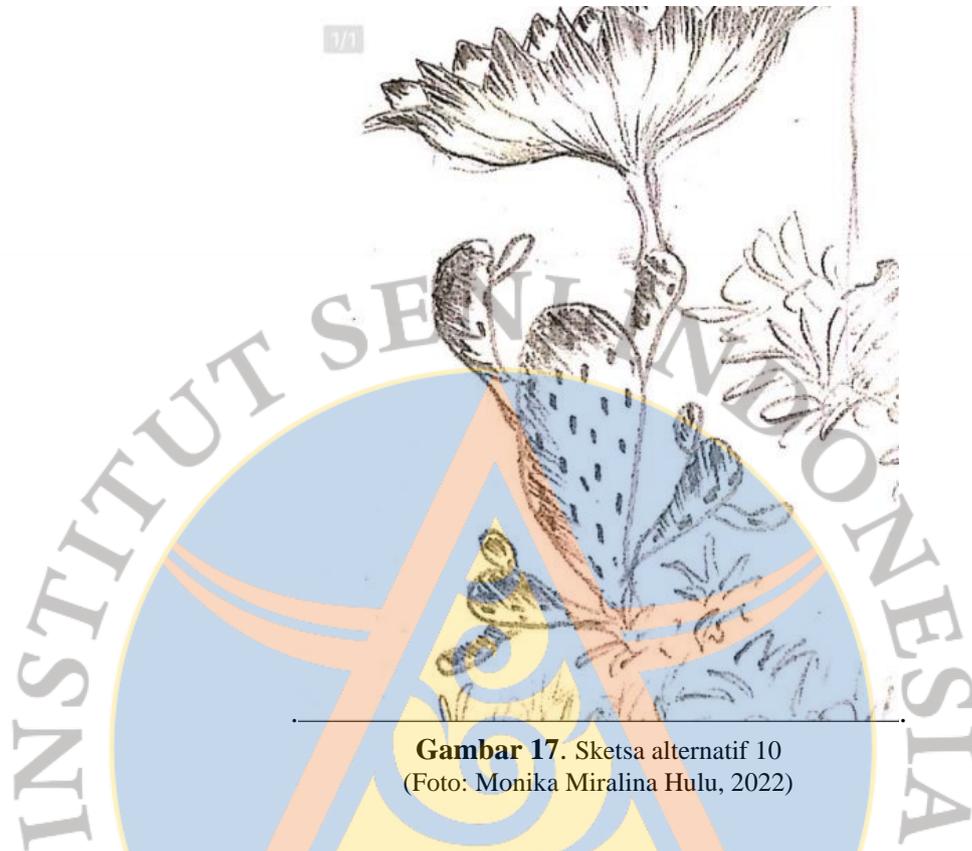
Gambar 15. Sketsa alternatif 8
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 9



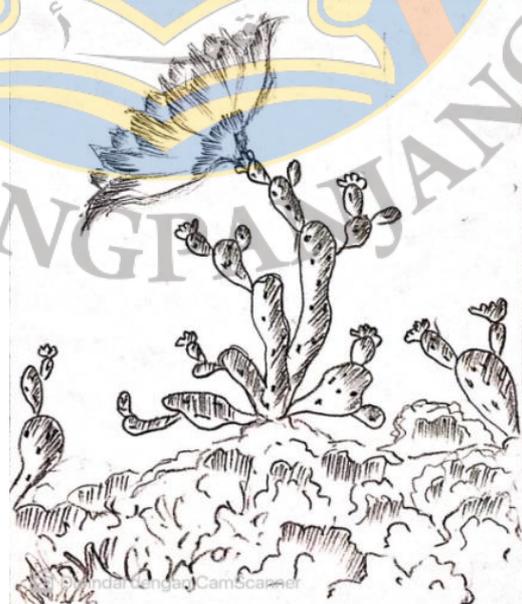
Gambar 16. Sketsa alternatif 9
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 10



Gambar 17. Sketsa alternatif 10
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 11



Gambar 18. Sketsa alternatif 11
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 12



Gambar 19. Sketsa alternatif 12
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 13



Gambar 20. Sketsa alternatif 13
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 14



Gambar 21. Sketsa Alternatif 14
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa alternatif 15



Gambar 22. Sketsa Alternatif 15
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

b. Sketsa terpilih

Sketsa terpilih 1



Gambar 23. Sketsa Terpilih 1
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa terpilih 2



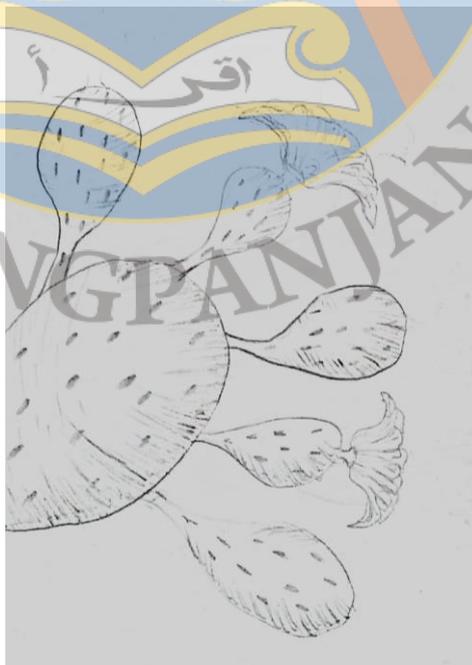
Gambar 24. Sketsa terpilih 2
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa terpilih 3



Gambar 25. Sketsa Terpilih 3
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa terpilih 4



Gambar 26. Sketsa terpilih 4
(Foto: Monika Miralina Hulu, 2022)

Sketsa terpilih 5



Gambar 27. Sketsa Terpilih 5
(Foto Oleh Monika Miralina Hulu)

3. Perwujudan

Perwujudan yaitu di mana proses konsep yang dari awal dirancang, akan diciptakan sesuai dengan teknik yang telah terkonsepkan sebelumnya. Proses perwujudan karya seni grafis di mulai dari perancangan melalui sketsa setelah didapatkan sketsa terpilih maka dilakukan proses pemindahan sketsa ke *hardboard*/cetakan, maka proses selanjutnya adalah pencukilan terhadap objek untuk menentukan garis kontur dan gelap terang, kemudian menggunakan teknik stensil untuk pewarnaan pada objek.

4. Penyajian karya

Setelah melakukan serangkaian proses (tahapan) yang panjang, seperti pencarian ide, observasi lingkungan, sampai proses penggarapan karya. Tahap akhir adalah penyajian karya. Penyajian yang dilakukan

adalah sebuah pameran bersama tugas akhir dengan tema SIMPUL. Dengan penyajian *indoor* atau dalam ruangan, karya didisplay di dinding ruang pameran. Konsep, struktur, dan proses pameran pun dilakukan dengan tujuan agar pengamat, penikmat, penggiat seni serta masyarakat awam dapat mengapresiasinya.

