

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan adalah suatu yang di mainkan; yang digunakan untuk bermain. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun-temurun; sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan turun-temurun. Jadi arti dari permainan tradisional adalah suatu hal yang berhubungan dengan bermain yang sifatnya turun-temurun atau warisan nenek moyang.

Pada intinya permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia, yang juga merupakan bagian kebudayaan. Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita. Sehingga dengan melestarikan permainan juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek moyang kita. Namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan.

Ada beberapa jenis permainan tradisional yang dikenal dikalangan masyarakat diantaranya: permainan congklak, lompat tali, petak umpet (*mancik-mancik*), meriam bambu (*badia batuang*), main lore/engklek, gasiang, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Begitu banyaknya permainan tradisional yang ada, jadi perlu adanya batasan masalah penciptaan, maka permainan tradisional yang pengkarya angkat nanti dalam penciptaan karya seni grafis kali ini, bersangkutan dengan permainan yang pernah pengkarya mainkan yaitu *gasiang*.

Gasing adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada satu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Selain merupakan mainan anak – anak dan orang dewasa, gasing juga di gunakan untuk berjudi.

Sebagian besar gasing di buat dari kayu. Kayu diukir dan di bentuk hingga menjadi badan gasing. Tali gasing umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali gasing tradisional terbuat dari kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda tergantung pada panjang lengan orang yang memainkannya.

Ketertarikan pengkarya pada permainan gasing untuk dijadikan objek penciptaan karya seni grafis yaitu, tentunya pengkarya pernah mengalaminya secara pribadi. Dimana pengkarya pernah membuat gasing tersebut untuk di mainkan dengan teman-teman dan di adu gasing siapa yang paling lama bertahan dialah pemenangnya. Yang hasilnya tentu gasing yang pengkarya buat adalah yang dulu berhenti dari pada gasing teman. Dan sejak saat itulah pengkarya tidak pernah lagi memakai gasing tersebut.

Adapun alasan untuk mengangkat tema ini adalah pertama dalam permainan tradisional tersebut mengandung nilai kreatif, dimana permainan yang dimainkan tidak selalu bahan jadi, tetapi perlu di buat terlebih dahulu. Kedua sebagai sarana untuk bernostalgia kembali pada masa anak-anak yang pernah pengkarya alami.

Selanjutnya karya grafis yang akan pengkarya buat nanti bentuknya representasional dengan memakai teknik drypoint pada kertas, dengan memakai cat cemani toka.

## B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas maka rumusan penciptaan, yaitu: Bagaimana menciptakan karya seni grafis permainan gasing dengan pendekatan representasional menggunakan teknik drypoint.

## C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

### 1. Tujuan penciptaan

- a. Menciptakan karya seni grafis berdasarkan permainan tradisional Gasing.
- b. Memperdalam pemahaman seni grafis dengan teknik drypoint.
- c. Mengembangkan ilmu yang telah dimiliki melalui karya seni grafis.
- d. Untuk menyelesaikan study program stars 1 (S1) di ISI Padang Panjang.

### 2. Manfaat penciptaan

#### A. Bagi Diri Sendiri

- a) Membangkitkan kembali kenangan masa kecil yang bahagia.
- b) Menambah pengetahuan mengenai teknik dan bahan berkarya seni grafis.

#### B. Bagi Lembaga

- a) Karya yang dihasilkan bisa menambah inspirasi untuk pengembangan karya bagi para mahasiswa atau seniman lainnya di ISI Padang Panjang.
- b) Menambah kepustakaan dalam karya seni Grafis di kampus Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
- c) Dapat dijadikan sebagai karya pembandingan bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni Grafis.

#### C. Bagi Masyarakat

- a) Bagi pembaca dan masyarakat umum. Harapan pengkarya dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan sumber pengetahuan tentang dunia seni rupa khususnya seni grafis.

#### D. Tinjauan Karya

Tinjauan karya adalah penelusuran berbagai karya yang relevan, baik buku, artikel, dan hasil penelitian. Relevansi karya dapat berupa ide, metode, teknik, atau garapan karya yang dapat dilihat dari berbagai aspek ontologis, epistemologi, dan aksiologis. Dalam karya seni yang akan diciptakan haruslah mempunyai orisinalitas.

Orisinalitas dicermati berdasarkan subjek, objek, tema, ide, bentuk/wujud, cara ungkap, media serta teknik yang digunakan. Perjudan terkait dengan pembuktian perbedaan dan kesamaan serta kontribusi rujukan tersebut sebagai bentuk menunjukkan keorisinalitas penciptaan.

Orisinalitas adalah buah dari proses kreatif yang melibatkan perenungan secara mendalam serta menghindari peniruan. Menurut Sumartono orisinalitas adalah :

Suatu karya yang dianggap orisinal jika sebuah karya dapat menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk dan gaya yang ditampilkan adalah baru dan menjadikan karya memiliki kebaruan dapat dilihat dari adanya kecakapan konseptual dan kecakapan praktikal atau sering disebut dengan tekstual dan konseptual (Sumartono, 1992 : 2).

Dalam hal ini pengkarya menampilkan kebaruan konsep, persoalan, bentuk karya dan gaya yang lahir dari pengamatan panjang dan mendalam serta refleksi dari pengalaman-pengalaman empiris yang memiliki estetika tersendiri bagi pengkarya.

Demi menciptakan keaslian karya yang memiliki nilai-nilai estetis tersendiri yang beda dari karya-karya sebelumnya, baik dalam sebuah proses pembelajaran tindak praktik akademisi maupun sebagai pembeda dari hal-hal yang menyerupai seperti karya-karya

yang dipilih untuk dijadikan referensi serta banding, pengkarya berupaya untuk menemukan prihal mengenai kesamaan baik konsep dan visual, serta menjelaskan perbedaan yang dengan sengaja dilakukan agar penikmatpun mampu menemukan sesuatu yang berbeda dari karya-karya sebelumnya yang pernah ada.



Gambar 1

Karya : wan Ramli wan Ibrahim  
Judul : Gasing Lawan  
Cat minyak, 140.5 x 159 cm, 1982

Merupakan lukisan dari wan Ramli wan Ibrahim yang menggunakan medium cat minyak. Karya ini pernah menyertai dan berpameran dalam Anugerah Bakat Muda kontemporer pada tahun 1982 yang dianjurkan balai seni Lukis negara. Merekakan gambaran budaya masyarakat kampung sebagai pelestarian permainan tradisional dalam konteks modernisasi. Dua figuran seang beradu gasing pakaian ala modern, berkemeja batik, celana dan sepatu *sneaker* dan berkulit hitam merepresentasikan tentang sengketa modernisasi dan budaya sebagai warisan yang patut di sajikan dan di wariskan kepada generasi yang akan datang.



Gambar 2

Karya : Cheong Lai Tong

Judul : Bermain Gasing

Cat Minyak pada kanvas, 1958

Cheong Lai Tong menggambarkan dengan gaya impresionis, menggunakan palitan impasto. Warna – warna yang tebal memberikan kesan yang menarik. Objek – objek figuran sedang bermain gasing tidak diperincikan, ini memberikan kesan bergerak pada objek.

Nantinya pengkarya tentu akan membuat objek yang sama, tetapi dengan objek yang jelas. Dan teknik yang digunakan juga berbeda, teknik yang pengkarya gunakan tentunya menggunakan teknik seni grafis, yaitu teknik drypoint.



Gambar 3

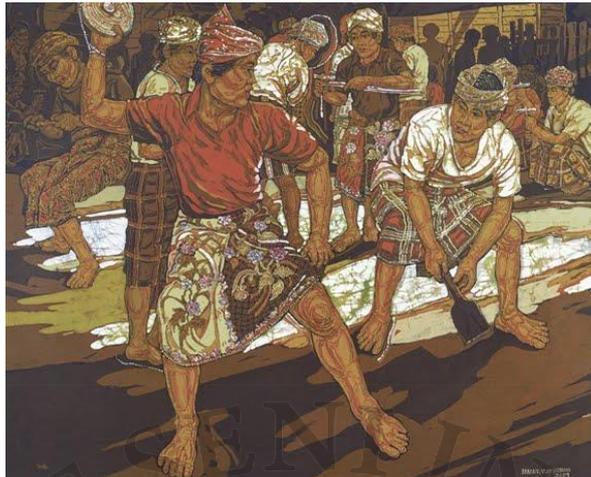
Karya : Ismail Mat Hussin

Judul : Kajian Bermain Gasing

Pensil diatas kertas, 22 x 25 cm, 1975

Pensil kenangan diatas kertas karya Ismail Mat Hussin berjudul Kajian Bermain Gasing merupakan kajian atas karya seni batik yang hilang pada tahun 1994 seperti yang ditorehkan dipojok kanan atas oleh sang seniman sendiri.

Pada karya dapat dilihat banyak orang yang sedang bermain gasing dengan bermacam gaya. Objek pada karya terlihat jelas, tidak seperti pada karya sebelumnya. Nantinya pengkarya akan membuat dengan teknik yang berbeda pada media kertas.



Gambar 4

Karya : Ismail Mat Hussin

Judul : Bermain Gasing

Batik, 90 x 123 cm, 2009

Karya diatas merupakan merupakan karya dari Ismail Mat Hussin dengan media batik. Pada karya di perlihatkan orang-orang bermain gasing. Karya ini di ambil untuk karya pembanding karena adanya kesamaan pada gasingnya. Pengkarya akan membuat suasana permainan yang ramai seperti pada karya di atas.



Gambar 5

Karya : Ismail Mat Hussin

Judul : Gasing

Batik, 74 x 89 cm, 2007

Ismail Mat Hussin, meskipun otodidak, mahir dengan anatomi manusia – postur, gerak tubuh, tindakan, dan hiburan budaya serta pekerjaan orang biasa, terutama di negara bagian asalnya di Kelantan. Kontes berputar-putar masih populer di Kelantan dengan para kontestan menggunakan atasan berukuran besar yang beratnya bisa mencapai 5kg! Bagian atasnya terbuat dari kayu atau buah keras, besi dan timah. Meski generasi muda tidak memiliki kesabaran untuk menguasai keterampilan top-spinning, Asosiasi Gasing Uri Kelantan telah berusaha keras untuk melestarikan tradisi ini bahkan sampai ke luar pantai Malaysia.

Karya ini di ambil sebagai karya pembandingan karna kesamaan objek yg akan pengkarnya buat. Dimana objek utamanya adalah gasing tersebut.

## E. Landasan Teori

Karya seni lahir dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang datang dari dalam diri ( internal ) maupun faktor yang datang dari luar diri ( eksternal). Faktor dari dalam yaitu adanya dorongan dan keinginan untuk menciptakan sebuah karya seni . sedangkan faktor dari luar adanya kepekaan dalam membaca mengamati alam sekitar

untuk di jadikan sumber ide penciptaan. Untuk menjadikan sumber yang bernilai tentunya harus melakukan observasi, referensi, dan mencari sumber- sumber kajian yang dalam, guna memperkuat ide serta orisinalitas karya tersebut. Hal yang menjadi acuan landasan teori adalah sebagai berikut.

#### a. Permainan tradisional anak-anak

Permainan adalah suatu yang di mainkan; yang digunakan untuk bermain. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun-temurun; sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan turun-temurun. Jadi arti dari permainan tradisional adalah suatu hal yang berhubungan dengan bermain yang sifatnya turun-temurun atau warisan nenek moyang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak. Diantara permainan tradisional yang pengkarya angkat untuk dijadikan karya seni grafis adalah gasing ( *gasing* ).

#### b. Gasing (*Gasing*)

Gasing atau gasing merupakan permainan tradisional yang terdapat di sejumlah daerah di Indonesia. *Gasing*, Gasing (atau juga disebut Gasing) adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Selain merupakan mainan anak-anak dan orang dewasa, gasing juga digunakan untuk berjudi dan ramalan nasib.

Kata gasing atau gasing berasal dari dua suku kata, yaitu gang dan sing. Gang artinya lorong atau lokasi, dan sing artinya suara. Sehingga secara keseluruhan, gasing berarti permainan yang dimainkan di tempat kosong dan mengeluarkan bunyi. Tidak ada yang mengetahui secara pasti mengenai asal-usul gasing.

Namun, banyak cerita yang muncul tentang asal-usul permainan tradisional ini. Ada pendapat gasing berasal dari China yang menyebar ke Austronesia, seperti Afrika, Amerika, dan Asia Tenggara (termasuk Indonesia). Karena alasan itu, negara tersebut ditemukan beragam permainan gasing. Pendapat lain mengatakan bahwa gasing muncul pada wilayah yang memiliki ketersediaan sumber daya alam.

Pendapat berbeda menyebutkan bahwa gasing lekat dengan kebudayaan melayu, dari semenanjung melayu hingga Kalimantan. Bahkan gasing telah ada sejak kesultanan Samudra Pasai di Aceh pada abad ke-12 sejalan dengan perkembangan Islam di Indonesia. Permainan gasing juga diyakini berasal dari permainan anak-anak yang menggunakan telur sebagai gasing. Telur diputar yang bertahan lama itulah pemenangnya. Kemudian, gasing ditukar dalam bentuk kayu dengan bentuk bulat dan lancip lalu di beri tali supaya bisa berputar lebih kencang.

Gasing memiliki penyebutan yang berbeda-beda di setiap daerah, seperti Jawa Barat dan Jakarta menyebut dengan gasing atau panggag, Lampung dengan pukang, Kalimantan Timur menyebut dengan begasing, Sulawesi Selatan dan Nusa Tenggara Barat dengan maggasing, dan lain sebagainya.

Sebagian besar gasing di buat dari kayu. Kayu diukir dan di bentuk hingga menjadi badan gasing. Tali gasing umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali gasing tradisional terbuat dari kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda tergantung pada panjang lengan orang yang memainkannya.

Cara memainkan gasing adalah dengan melilitkan tali pada bagian atas gasing, kemudian gasing di lempar dan akan berputar karena tali di tarik kembali setelah di lempar. Gasing akan berputar mengikuti ikatan tali itu. Biasanya gasing dimainkan

secara kelompok atau satu lawan satu. Gasing yang paling lama berputar adalah pemenangnya.

### c. Seni

Seni merupakan pembahasan yang tidak ada habis-habisnya. Dalam buku Mikke Susanto dijelaskan :

“Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut dijadikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapinya dan menyempurnakan derajat kemanusiaan memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual” (Mikke Susanto, 2002:101).

Menurut Jacob Sumardjo dalam bukunya menjelaskan:

“Kehadiran sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang obyektif atau kenyataan dalam dirinya. Sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni” (Jakob Sumarjo, 2000:76).

Sedangkan dalam buku M Dwi Mariantanto dijelaskan bahwa:

“Sebagai kata benda abstrak, seni adalah kemampuan kreatif manusiawi dalam menanggapi alam; kemampuan dalam menangani sesuatu yang menuntut pemecahan masalah, sehingga ia menjadi objek dengan sendirinya; kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif guna dinyatakan menjadi suatu karya yang imajinatif, menarik, fungsional, atau yang inspiratif” (Dwi Mariantanto, 2015:2).

#### d. Seni Grafis

Seni grafis berasal dari bahasa Yunani, yaitu grafos yang artinya tulisan atau gambaran yang dibuat dengan jalan menggoreskan benda tajam di atas lempengan batu atau logam. Untuk perkembangan selanjutnya, bekas goresan pada batu tadi di isi dengan tinta untuk dicetak pada kertas karena dapat dipakai untuk menggandakan tulisan yang disebut proses cetak. Lahirnya seni ini dibuat dalam usaha memperbanyak hasil dengan model yang sama, tetapi tidak semua hasil cetak disebut seni grafis. Yang dimaksud seni grafis di sini adalah hasil cetakan yang pembuatannya dikerjakan lewat proses tangan ( hand made ).

Disini pengkarya menggunakan teknik drypoint ( cetak dalam / intaglio Dimana karya drypoint dibuat dengan cara menggoreskan alat tajam langsung ke atas matriks logam, misalnya paku atau jarum di atas plat logam untuk menghasilkan goresan yang masuk ke dalam permukaan plat logam.

#### e. Kenangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring, kenangan adalah sesuatu yang membekas dalam ingatan; kesan. Kebanyakan kenangan ada dua hal, yakni kenangan buruk atau indah. Kenangan buruk akan selalu dicoba dilupakan dan dijadikan pelajaran, sementara yang baik akan selalu dikenang. Disini pengkarya akan mengutamakan perasaan senang yang pengkarya alami waktu bermain dahulu.

#### f. Representasional

Representasional, istilah untuk karya seni rupa yang objek-objeknya bisa dikenali. Berbeda dengan istilah nonrepresentasional, karya seni rupa yang objek-objeknya tidak bisa dikenali. Dulu digunakan istilah abstrak (*abstract*) atau nonobjektif (*nonobjective*).

#### h. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyematkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang di gambar.

#### i. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, yaitu mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang di anggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

### F. Unsur-unsur rupa

#### 1. Titik

“Unsur karya seni rupa yang paling mendasar adalah titik. Titik adalah unsur seni rupa yang kecil. Dari beberapa titik yang dihubungkan melahirkan unsur-unsur seni rupa yang baru, antara lain seperti garis, bentuk, bahkan ruang”(Djelantik, 1999 : 19).

Dalam karya yang akan diciptakan nantinya titik hadir dari ketidak sengajaan dan dibuat dengan sengaja. Titik yang muncul dalam karya ini di sebabkan dari efek cetak dalam.

#### 2. Garis

“Garis adalah unsur seni rupa hasil penggabungan unsur titik. Garis lurus memberikan perasaan atau kesan yang kaku, dan keras berbeda dari garis lengkung yang memberikan kesan lembut. Kesan yang di ciptakan juga tergantung dari ukuran tebal dan tipisnya. Garis-garis dapat disusun secara geometri (dengan ukuran, proporsi, siku-siku yang teratur) sehingga mewujudkan gambar yang memberi kepuasan dan rasa indah karena keserasian dan keseimbangan bentuknya” (djelantik, 2002:19).

Garis dalam karya digunakan untuk pembuatan pola-pola dan pembuatan efek-efek dari teknik cetak dalam agar ciri khas dari cetak dalam dapat di tonjolkan, garis yang digunakan non geometri bersifat tidak resmi.

### 3. Warna

“Warna merupakan salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun tarapan” (Dharsono Sony Kartika, 2007: 39 ).

Warna yang pengkarya gunakan pada karya nantinya adalah warna hitam atau monochrome.

### 4. Bidang

“Bidang adalah sebuah bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum dikenal dalam dua jenis yakni, geometri seperti lingkaran, persegi, segi tiga, dan segi-segi lainnya, dan organis yang mempunyai bentuk bebas dan tidak terbatas ( Bahari, 2008: 100 ).

Bidang dalam karya digunakan untuk pembuatan pola-pola seperti yang terdapat pada anak-anak yang sedang bermain atau alat permainan itu sendiri.

### 5. Ruang

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

## 6. Gelap terang

Getlap terang adalah unsur yang bergantung dari intensitas cahaya. Semakin besar intensitas cahaya maka semakin terang, sedangkan semakin kecil intensitas cahaya maka semakin gelap. Dalam seni rupa dua dimensi, unsur gelap terang dibuat menurut gradasi dan pemilihan warna yang ada. Penggunaan gelap terang dalam visualisasi memberi kesan volume dan kesan ruang semu pada karya. Pengkarya akan menggunakan gelap terang pada karya berupa arsiran pada objek. Yang mana nantinya akan memberikan kesan volume pada karya.

## 7. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan yang sengaja dibuat dan dilahirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagian usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang, pada bentuk karya seni rupa secara nyata atau semu (Kartika, 2004:47). Tekstur yang dihadirkan pada karya nantinya berupa tekstur semu. Yang hadir dikarenakan efek dari goresan pada seng plat.

## G. Prinsip-prinsip seni rupa

### 1. Kesatuan

Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

Kesatuan dalam karya digunakan untuk mendapatkan keutuhan karya yang terhubung dengan unsur-unsur seni, tidak adanya tumpang tindih antar pola-pola yang terdapat pada karya maupun unsur pendukung dalam karya.

### 2. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Ada dua macam keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan

bentuk, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris. Sedangkan keseimbangan informal adalah sebelah menyebelah atau memancar dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidak samaan atau kontras dan selalu asimetris (Dharsono Sony Kartika 2004:46).

### 3. Harmoni

“Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur estetika dipadukan secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan keserasian harmoni” (Kartika, 2004: 113).

Keharmonisan wujud pada karya yang akan diciptakan merupakan pemberdayaan ide-ide dengan potensi teknik. Selain itu hadir sebagai keselarasan dari penampilan seluruh yang di ciptakan antar garis, bidang, dan warna sehingga tidak ada pertentangan dalam segi bentuk, jarak, dan warna.

### 4. Proporsi

“Proporsi dan skala mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Suatu ruangan yang kecil dan sempit bila di isi dengan benda yang besar, masif, tidak akan kelihatan baik dan tidak bersifat fungsional. Warna, tekstur, garis memainkan peran penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna yang cerah lebih jelas kelihatan. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis-garis vertikal cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsung dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat benda kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi proporsi tergantung kepada tipe dan besar bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area. Dari beberapa prinsip komposisi di atas yang telah dibahas, kemudian yang harus diperhatikan agar suatu desain menjadi berhasil dan lengkap seperti yang di harapkan” (Kartika, 2004: 123).

Proporsi dalam karya nanti dilakukan dengan penggunaan pola-pola yang tepat dan bisa juga dengan menggunakan efek-efek dari teknik cetak dalam.

## 5. Pusat perhatian

“Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian, ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antar tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsur visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menjadi titik perhatian pada fokus tertentu. Berbagai macam cara untuk menarik perhatian kepada titik berat suatu ruang yaitu dengan beberapa cara. Aksentuasi melalui perulangan, misalnya kain bermotif (kain bergambar) dengan beberapa warna hijau, biru didekatkan pada kain polos berwarna hijau, maka warna hijau dalam kain bermotif akan nampak lebih menonjol” (Kartika, 2004: 121).

Pusat perhatian dalam karya dilakukan dengan efek cetak dalam yang berbeda dengan pola lainnya.

## H. Metode Penciptaan

### a) Eksplorasi

Sebelum menciptakan sebuah karya seni dibutuhkan sebuah proses pengamatan langsung terhadap objek yang di tentukan namun sumber ide dari objek tidak hanya di dapat dari pengamatan langsung, tetapi juga dapat dari pengamatan tidak langsung. Tahapan pengamatan objek secara langsung dari pengkarya sendiri yaitu pengkarya mengamati objek secara langsung, kemudian menganalisa dan mulai menentukan layak tidak layak nya diangkat menjadi sebuah karya seni grafis dengan teknik drypoint. Berikut adalah gambar acuan yang pengkarya ambil untuk dijadikan sebuah karya.



Gambar 6

*Gasiang* (gasing)  
(Sumber: Gasing Indonesia)

Pada gambar di atas, terdapat beberapa gasing yang berbagai macam ukuran. Tentunya gambar tersebut akan di jadikan sebagai gambar acuan untuk membuat suatu karya pada nantinya.



Gambar 7

Permainan gasing (*gasiang*)  
(sumber: <https://koropak.co.id/17381/gasing-tradisional-riwayatmu-kini>)

Pada foto di gambar 7, terlihat anak-anak yang sedang bermain gasing, foto ini nantinya akan dipakai sebagai gambar acuan untuk menciptakan dalam karya yang akan pengkarya buat.



Gambar 8

Gasing (*gasiang*)

(Sumber : <https://www.bbc.com/indonesia/dunia-58814171.amp>)

Pada foto di atas terlihat dua buah gasing yang sedang berputar dan yang satu sudah berhenti. foto ini nantinya juga akan di jadikan sebagai gambar acuan untuk membuat karya.



Gambar 9

permainan gasing

(Sumber :

<https://www.google.com/amp/s/www.cendananews.com/amp/2020/05/permainan-tradisional-gasing-kayu-lestari-di-lamsel.html>)

Pada foto diatas terdapat beberapa orang anak yg sedang asik bermain gasing di tempat yang luas. foto ini tentunya juga di jadikan untuk acuan pembuatan karya.

## b) Perancangan

Setelah melakukan pengamatan dengan objek, tahapan selanjutnya yaitu perancangan. Dimana perancangan ini membuat sketsa-sketsa alternatif, setelah di

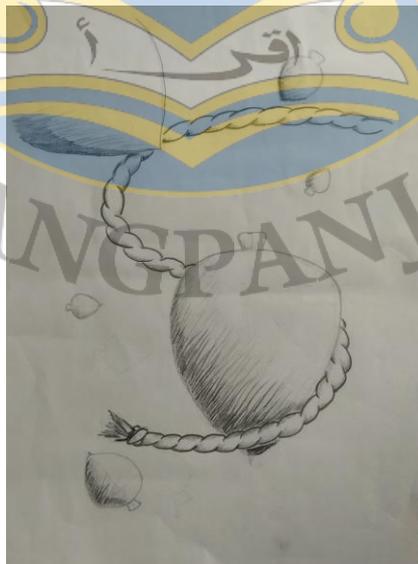
lakukan pengamatan terhadap objek dari sketsa alternatif yang di buat, tentunya ada sketsa terpilih yang akan di jadikan karya nantinya. Dan di lanjutkan dengan perwujudan karya.

#### 1. Sketsa alternatif karya 1



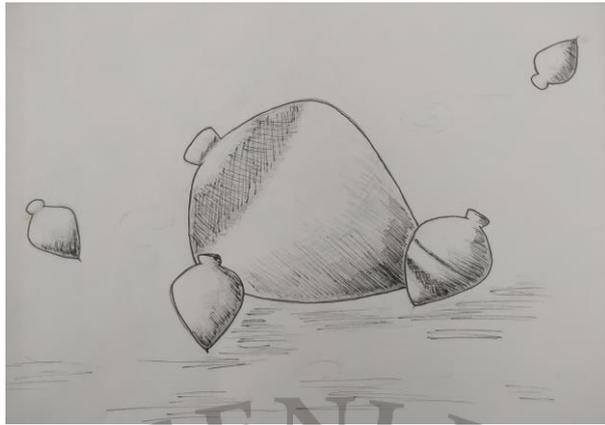
Gambar 10

Sketsa alternatif 1 : Fajrul Islami



Gambar 11

Sketsa alternatif 2 : Fajrul Islami



Gambar 12

Sketsa alternatif 3 : Fajrul Islami

2. Sketsa alternatif karya 2



Gambar 13

Sketsa alternatif 1 : Fajrul Islami



Gambar 14

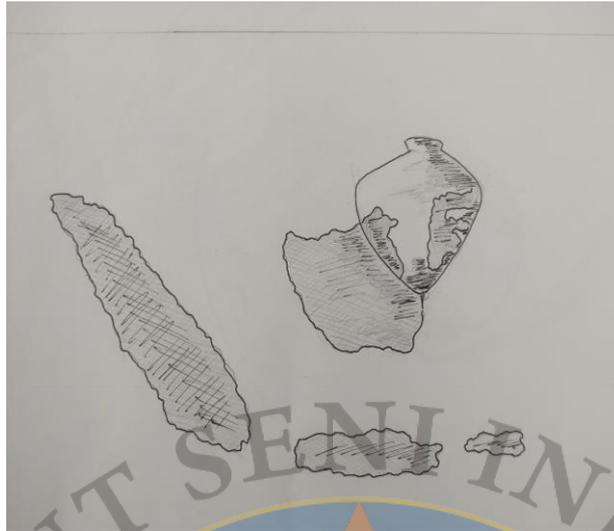
Sketsa alternatif 2 : Fajrul Islami



Gambar 15

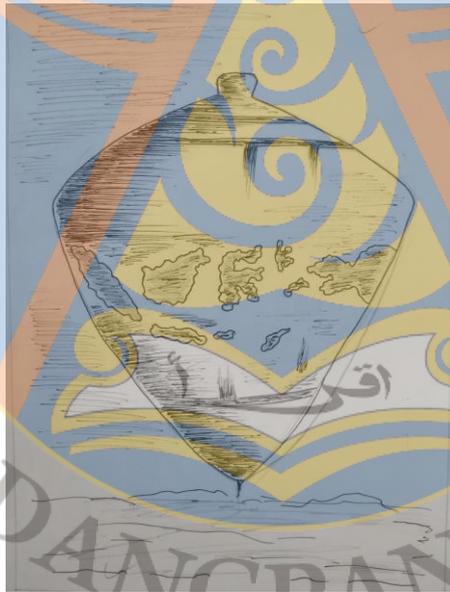
Sketsa alternatif 3 : Fajrul Islami

3. Sketsa alternatif karya 3



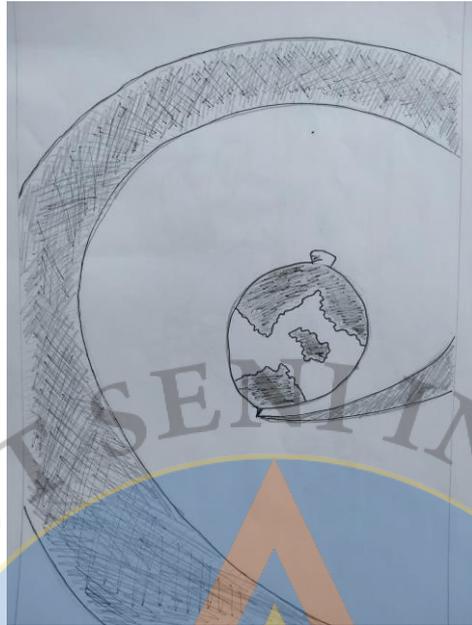
Gambar 16

Sketsa alternatif 1 : Fajrul Islami



Gambar 17

Sketsa alternatif 2 : Fajrul Islami



Gambar 18

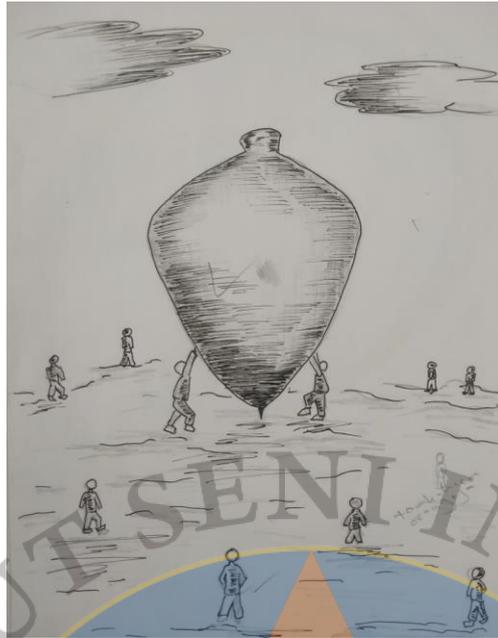
Sketsa alternatif 3 : Fajrul Islami

4. Sketsa alternatif karya 4



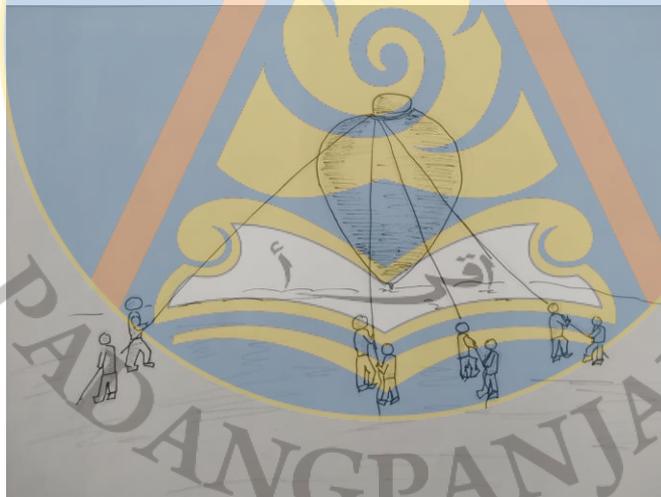
Gambar 19

Sketa alternatif 1 : Fajrul Islami



Gambar 20

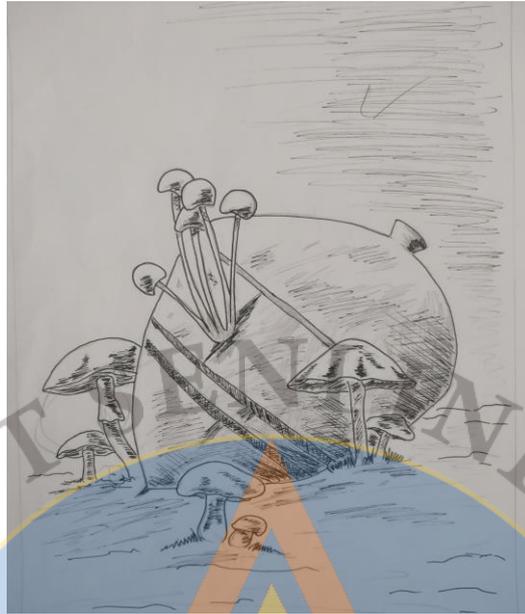
Sketsa alternatif 2 : Fajrul islami



Gambar 21

Sketsa alternatif 3 : Fajrul Islami

5. Sketsa alternatif karya 5



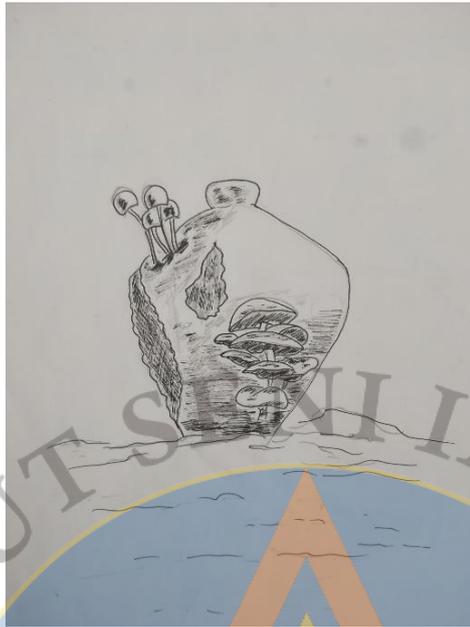
Gambar 22

Sketsa alternatif 1 : Fajrul islami



Gambar 23

Sketsa alternatif 2 : Fajrul islami



Gambar 24

Sketsa alternatif 3 : Fajrul islami

a. Sketsa Terpilih

Dari sketsa alternatif yang telah dibuat di atas, maka dipilih beberapa karya yang nantinya akan dibuat dalam karya seni grafis. Pemilihan ini berdasarkan pengamatan, pertimbangan bentuk visual yang dihadirkan, komposisi, kesan yang dimunculkan, dan lain-lain. Sketsa yang dipilih menghadirkan kesan yang lebih mendekati dengan yang ingin disampaikan.

a) Sketsa Alternatif Karya 1



Gambar 25

Sketsa alternatif 2

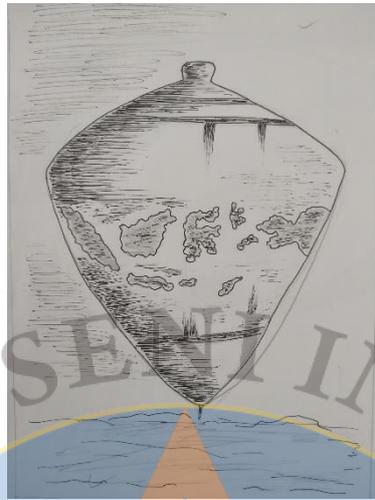
b) Sketsa Alternatif karya 2



Gambar 26

Sketsa Alternatif 1

c) Sketsa Alternatif karya 3



Gambar 27

Sketsa Alternatif 2

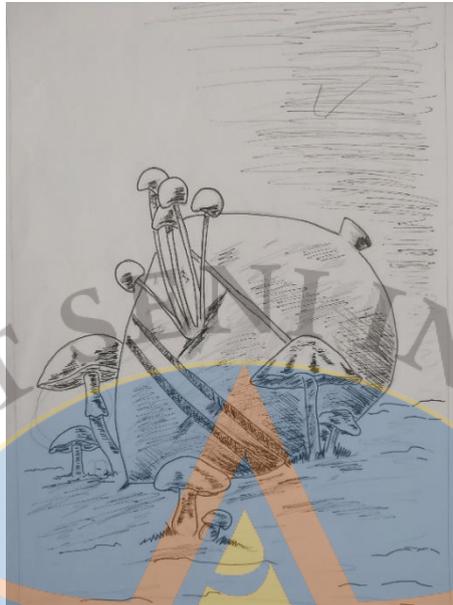
d) Sketsa Alternatif Karya 4



Gambar 28

Sketsa Alternatif 2

e) Sketsa Alternatif Karya 5



Gambar 29

Sketsa Alternatif 1

c) Perwujudan

Perwujudan yaitu di mana proses konsep dari awal dirancang, akan diciptakan sesuai dengan teknik yang terkonsepkan sebelumnya proses perwujudan yaitu dimana sketsa-sketsa yang terpilih tadinya, diciptakan dalam karya melalui teknik yang sudah di pahami.

d) 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 karya seni dengan tema permainan tradisional anak-anak. Dengan penyajian indoor atau dalam ruangan, karya didisplay di dinding ruangan pameran. Konsep, struktur, dan proses pameranpun dilakukan dengan tujuan agar pengamat, penikmat, maupun penggiat seni dapat

mengapresiasi dan masyarakat awam dapat tertarik untuk ikut mengapresiasi serta nyaman di dalamnya.

