

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pisang raja nangka adalah salah satu jenis tanaman pisang yang ada di Kerinci sedangkan pada daerah lain dengan pisang yang sama bisa saja nama yang berbeda. Pisang raja nangka merupakan salah satu tanaman komoditas kelompok buah-buahan tropis yang memiliki nilai ekonomi tinggi dan kaya akan nilai gizi. Buah pisang bisa dijadikan berbagai macam olahan seperti kripik, kolak dan tepung pisang (Fadjri Ramadhan, 2014). Tanaman pisang di Indonesia, dapat ditanam di lingkungan sampai pada ketinggian 2000 mdpl dengan curah hujan yang cukup, mampu bertahan hingga suhu 15°celcius. Tumbuhan pisang di alam umumnya ditemukan di sepanjang perkebunan yang tanahnya lembap, terbuka maupun tidak berangin. Pisang mempunyai sekitar 10-11 bulan masa pertumbuhan. Apabila sudah terkelupas jantungnya (mekar) sekitar 2-3 bulan menuju panen. Pisang ini punya perawatan pengemburan tanah sekitar 4-5 bulan masa pertumbuhan untuk berkembang biak dengan baik. Apa bila tangkai daun muncul sekitar tandan perlu dibersihkan untuk kualitas buahnya, selain itu buah pisang raja nangka sangat bermanfaat seperti meningkatkan imun tubuh, menurunkan tekanan darah maupun memperlancar saluran pencernaan (Muhammad Yusuf, 2019).

Pisang yang dijadikan sebagai objek penciptaan adalah pisang raja nangka yang hidup di tanah yang lembap sebagai visual pada karya. Alasan ketertarikan pengkarya untuk mengangkat pisang raja nangka yaitu salah satu

tanaman orang tua untuk membiayai pengkarya hidup selama kuliah. Selain itu, pisang mempunyai kelebihan pada jantung yang dapat digunakan obat alternatif untuk menyembuhkan diabetes, serangan jantung dan stroke (Afifah Novitasari, 2013). Selain dilihat, pisang penting dan layak diangkat sebagai objek penciptaan karya seni grafis, dari kehidupan pisang pisang raja nangka, seperti pohon pisang yang berjuang keras untuk tumbuh demi menghasilkan buah yang biasa dinikmati orang lain, artinya jangan pernah meninggalkan sesuatu tempat tanpa meninggalkan kesan atau karya yang baik, dari situlah terdapat ketertarikan pengkarya untuk mengangkat pisang sebagai ide penciptaan karya seni grafis. Dengan pengalaman pengkarya mempunyai kekurangan biaya dalam pendidikan lalu mengambil cuti 1 semester pada semester 8. Tetapi pengkarya tidak putus asa terus berjuang dalam melanjutkan ke semester berikutnya untuk bisa menyelesaikan pendidikan.

Pelajaran yang dapat diambil adalah bahwa hidup ini seperti orang berkarya, menghasilkan sesuatu yang dapat memberikan manfaat pada orang lain. Jadi harus berusaha sebaik mungkin untuk menghasilkan sebuah karya itu walaupun nanti bukan kita sendiri yang menikmati hasil dari kerja keras. Seperti jantung pisang, ia tetap berjuang dibalik kehidupan yang tumbuh sela-sela tangkai daun kemudian secara perlahan kulit yang membungkus jantung dan merontokkan satu persatu, ia terus berjuang dan berusaha untuk menghasilkan buah pisang yang terbaik. Jika seluruh pembungkus jantung pisang rontok maka terlihat ujung tandan yang meruncing, dengan jalannya waktu buah dari warna hijau menjadi kekuningan. Karena itu hidup jantung

pisang sesungguhnya adalah untuk menghadirkan buah yang mana semua orang bisa menikmati dan bermanfaat bagi banyak orang. Begitu pun bagi pengkarya, walaupun ada kendala di masa pendidikan, namun tetap berusaha untuk memenuhi kebutuhan dengan membantu orang tua memanen maupun menjual pisang salah satu tanaman yang di tanam orang tua pengkarya untuk mencukupi biaya kuliah maupun hidup. Jangan malah menyerah karena banyak kendala teruslah berjuang untuk mencapai impian menjadi orang yang berilmu dan bermanfaat kepada orang lain. Pisang raja nangka sebagai objek penciptaan ini diekspresikan ke dalam karya seni grafis representasional. Teknik yang digunakan adalah teknik *hardboard cut* dan *stensil* pada kanvas.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, dapat dikemukakan rumusan penciptaannya yaitu, bagaimana memvisualkan objek pisang raja representasional dalam karya seni grafis dengan penggabungan teknik *hardboard cut* dan teknik *stensil* pada kanvas.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan dibuatnya karya seni grafis ini adalah sebagai berikut :
 - a. Bagaimana menciptakan karya seni grafis berdasarkan pisang raja nangka sebagai objek penciptaan.
 - b. Bagaimana menggabungkan teknik *hardboard cut* dengan *stensil* dalam karya seni grafis bentuk representasional.
2. Manfaat dalam penciptaan seni grafis terdiri dari beberapa bagian yaitu:
 - a. Bagi diri sendiri

- 1) Sebagai media untuk mengekspresikan ide-ide atau gagasan dalam karya seni grafis.
- 2) Mengembangkan dan melatih diri dengan menerapkan ilmu yang telah dimiliki melalui karya seni grafis.
- 3) Meningkatkan kreatifitas dan menambah wawasan.

b. Bagi institusi

- 1) Menambah bahan referensi dalam pembelajaran seni rupa khususnya seni grafis.
- 2) Dapat dijadikan sebagai karya pembandingan bagi mahasiswa lainnya dalam penciptaan karya seni grafis.
- 3) Sebagai bahan tambahan pembelajaran seni rupa khususnya pada seni grafis.

c. Bagi Masyarakat.

- 1) Sebagai motivasi dan referensi dalam berkesenian.
- 2) Menambah pengetahuan masyarakat tentang seni rupa terkhusus pada seni grafis.
- 3) Memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang inspirasi seni grafis.

D. Tinjauan Karya

Beberapa karya tinjauan adalah visual bentuk yang cenderung sama dan memiliki ide yang serupa. Kesamaan dari karya-karya pembandingan nantinya dapat berupa kesamaan ide, objek, konsep, bentuk karya, teknik, serta media yang digunakan. Dari kesamaan tersebut dicarilah perbedaan dan kesamaan yang

bertujuan untuk orisinalitas dari masing-masing karya. Karya pembanding yang ditinjau untuk menentukan orisinalitas karya yang akan diciptakan adalah: Bruce Goold, Hannah Carvell, Reyna Ruys, Syarifah Nadhirah dan Leni Fried. Karya-karya yang akan dijadikan pembanding ini akan dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1.

Karya Grafis Bruce Goold

Judul: Banana

Ukuran: 30cm x 30cm

Teknik: Linocut

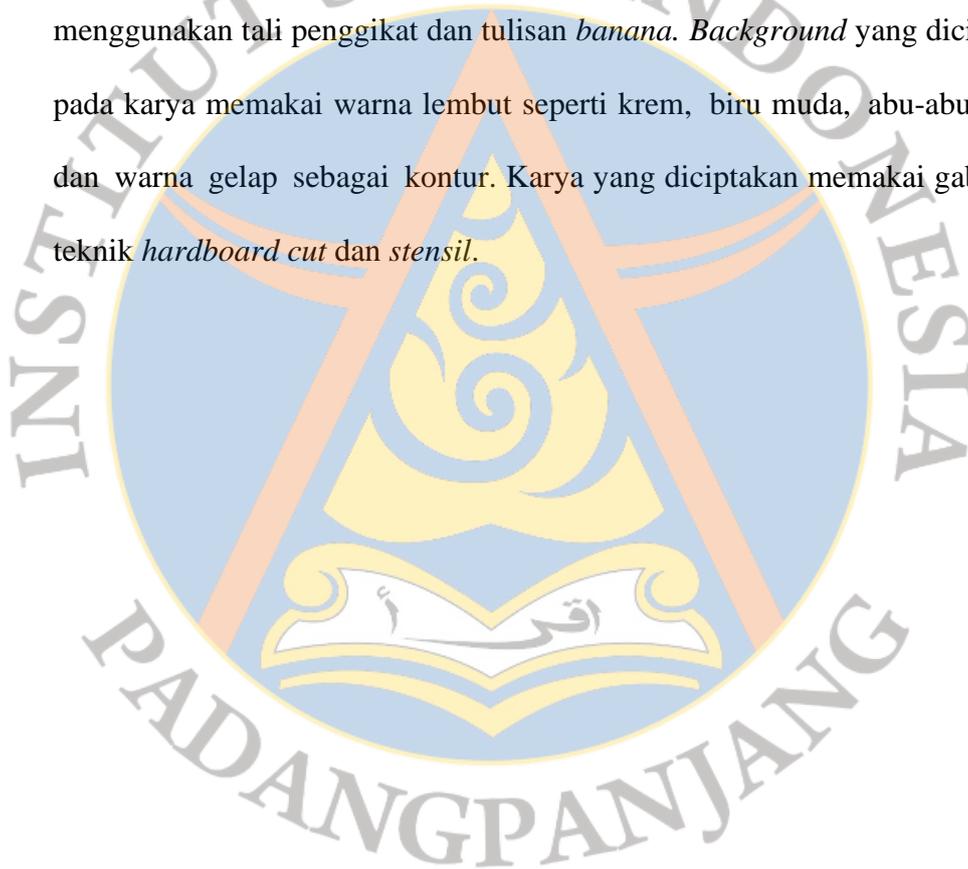
Tahun: 1979

https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fmedia.mutualart.com%2FImages%2F2018_05%2F21%2F15%2F155311250%2F7ae5ea42-e0c4-44f4-950b-61526004a3cf_570.Jpeg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.mutualart.com%2FArtwork%2FBanana%2F897FEF42942D1B88&tbnid=EC7cafhXbQVYFM&vet=1&docid=sm5wNfac6qrfbM&w=556&h=570&hl=in-ID&source=sh%2Fx%2Fim

Karya pembanding ke satu merupakan karya “Bruce Goold” secara visual karya unik dan menarik dengan visualisasi buah pisang dan tali pengikat. Karya ini menggambarkan tujuh buah pisang yang sudah diikat pangkalnya. Efek goresan yang terdapat pada buah mengikuti lengkung buah pisang. Menggunakan teknik *lino cut*, didalam karya ini menggunakan tulisan *banana*.

Pada *background* yang digunakan di dalam pembuatan karya ini menggunakan warna *cream*.

Berdasarkan visual yang dihadirkan, Karya ini memiliki kesamaan dalam pisang raja nangka dan representasional pada bagian buah pisang tersebut. Namun yang membedakannya di bagian buah pisang raja nangka yang menggambarkan satu tandan pisang di salah satu karya yang hadirkan tidak menggunakan tali pengikat dan tulisan *banana*. *Background* yang diciptakan pada karya memakai warna lembut seperti krem, biru muda, abu-abu muda dan warna gelap sebagai kontur. Karya yang diciptakan memakai gabungan teknik *hardboard cut* dan *stencil*.





Gambar 2.

Karya Grafis Hannah Carvell

Judul: Banana

Teknik: Screen Printing

(<https://hannahcarvell.com/products/limited-edition-banana-screen-print-pink>)

Karya pembanding ke dua merupakan karya “Hannah Carvell” ini digunakan sebagai karya pembanding secara visual karya unik dan menarik dengan menggambarkan 7 buah pisang. Menggunakan teknik *screen printing* untuk pemberian warna. Sedangkan *background* pada karya menggunakan warna merah muda.

Pada karya yang akan diciptakan memvisualkan buah, batang dan daun-daun pisang. Namun dalam karya Hannah Carvell visualisasi buah pisang. Yang membedakan dengan karya yang akan dihadirkan buah dan daun-daun pisang yang distorsi pada visual objek nantinya. *Background* yang diciptakan pada karya memakai warna lembut seperti krem, biru muda, abu-abu muda dan warna gelap sebagai dengan menggunakan teknik *hardboard cut* dan *stensil*.



Gambar 3.

Karya Grafis Syarifah Nadhirah

Judul: Jantung Pisang

Ukuran: 21cm x 30cm

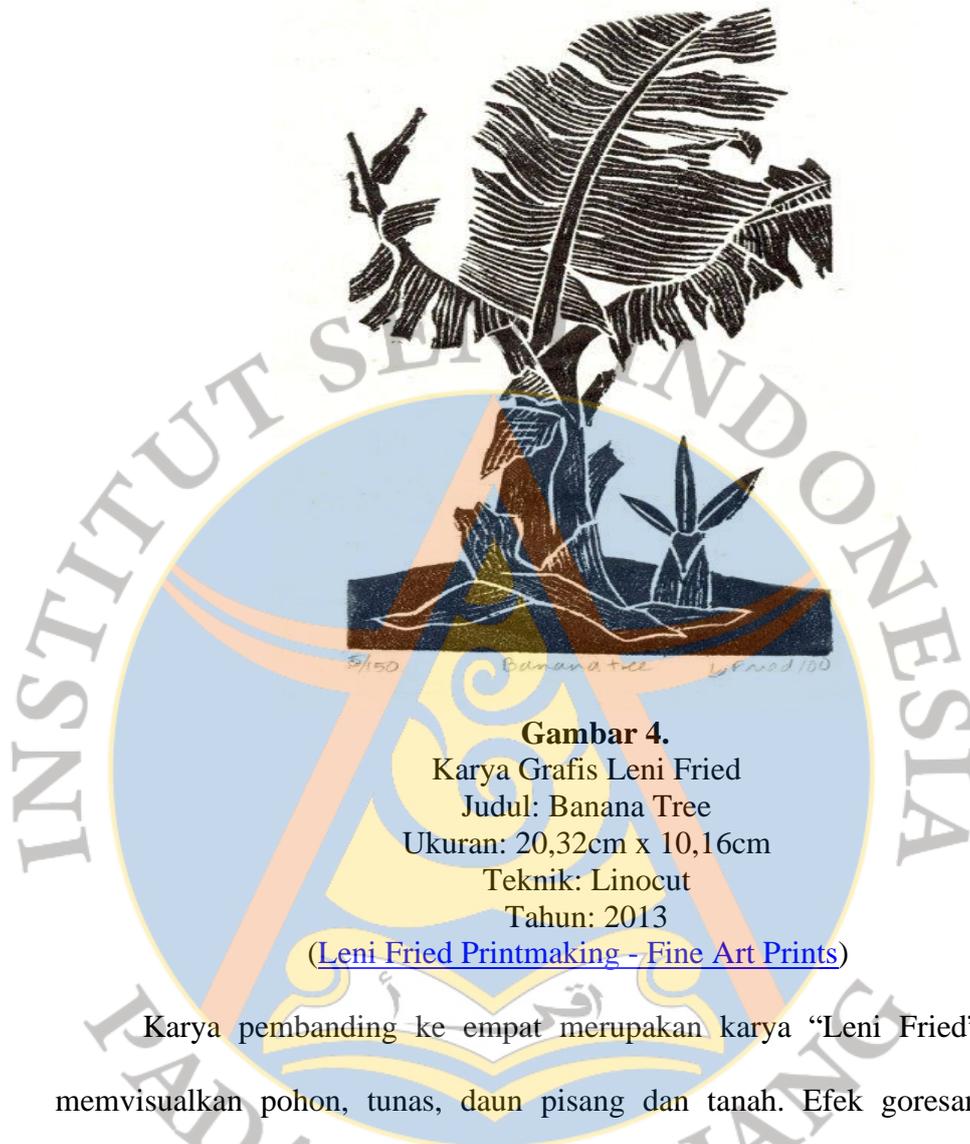
Teknik: Linocut

Tahun: 2021

(<https://hinbusdepot.com/artworks-store.html>)

Pada karya pembeding ke tiga merupakan karya “Syarifah Nadhirah” yang memvisualkan tandan dan jantung pisang. Pada karya Syarifah Nadhirah menggambarkan satu jantung pisang yang sudah terkelupas menggunakan warna hitam putih. *Background* pada karya terdapat putih polos.

Pada karya yang diciptakan memvisualkan dua sampai tiga jantung dan daun-daun pisang di salah satu karya dengan di beri warna, *background* yang diciptakan pada karya memakai warna lembut seperti krem, biru muda, abu-abu muda dan warna gelap sebagai kontur. Karya yang diciptakan memakai gabungan teknik *hardboard cut* dan *stencil*.



Gambar 4.
Karya Grafis Leni Fried
Judul: Banana Tree
Ukuran: 20,32cm x 10,16cm
Teknik: Linocut
Tahun: 2013
([Leni Fried Printmaking - Fine Art Prints](#))

Karya pembanding ke empat merupakan karya “Leni Fried” yang memvisualkan pohon, tunas, daun pisang dan tanah. Efek goresan yang terdapat mengikuti tulang daun. Pada karya ini menggunakan warna hitam putih. *Background* pada karya di atas berwarna putih polos. Menggunakan teknik *lino cut*.

Pada karya yang akan diciptakan memvisualkan buah pisang, jantung pisang dan daun-daun pisang. Namun dalam karya Kimberly memiliki visualisasi pohon pisang, tunas dan tanah. Yang membedakan dengan karya yang akan diciptakan buah, jantung dan daun-daun pisang yang distorsi pada

visual objek nantinya. *Background* yang diciptakan pada karya memakai warna lembut seperti krem, biru muda, abu-abu muda dan warna gelap sebagai kontur. Karya yang diciptakan memakai gabungan teknik *hardboard cut* dan *stensil*.

E. Landasan Teori

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

1. Seni

Teori seni menurut Clive Bell: seni mempunyai bentuk yang bermakna (*significant form*). Bentuk semacam ini berhadapan dengan apa yang disebut perasaan estetis. Teori formalisme ini adalah perubahan untuk menampilkan bentuk yang perlu di cerna oleh perasaan estetika (Kartika, 2017: 2).

Seni dalam makna luas dinyatakan dalam buku The Liang Gie (1996: 13) yang berjudul "filsafat seni" bahwa seni penggunaan budi pikiran menghasilkan karya yang menyenangkan bagi manusia, baik karya yang dihadirkan berupa representasional, maupun menghadirkan karya dengan didasarkan khayalan yang jelas mengenai benda-benda (atau dipikirkan tentang benda-benda).

"Keindahan sebuah karya seni merupakan representasi terhadap dunia luar diri seniman bersentuhan dengan kenyataan yang objektif atau kenyataan dalam dirinya sehingga menimbulkan respon atau tanggapan, maka lahirlah karya seni" (Sumardjo, 200:7).

2. 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. Dalam buku Mikke Susanto dijelaskan bahwa:

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

Karya yang akan digarap nanti yaitu karya seni grafis, yang mana dalam penggarapan karya melalui proses cetak mencetak seperti yang telah dijelaskan di atas.

a. Hardboard cut

Hardboard cut merupakan bagian dari teknik cetak tinggi (*relief print*). Cetak merupakan media seni grafis tertua di antara media-media lain. Media cetak ini dikenal dan digunakan di Cina pada abad ke-5 dan mulai berkembang di Jepang pada abad ke-17, sedangkan di negara Eropa berkembang pada abad ke-14. *Relief print* menggunakan *hardboard* sebagai acuan cetak, permukaan kayu dicukil menggunakan alat khusus seperti pahat atau pisau cukil. Dari pencukilan itu menghasilkan permukaan yang tinggi rendah, dan bagian tinggi dibubuhi tinta dengan kuas, *roll*, atau bahan lain untuk kemudian dicetak pada kertas atau material lain yang mampu menyerap tinta (Marianto, 1988: 17). Cetak tinggi digunakan dalam penggarapan karya untuk pembuatan

kontur dalam karya dengan warna hitam.

3. Stensil

Teknik stensil merupakan teknik yang hanya menggunakan kertas sebagai acuan dalam mencetak. Kertas yang sudah digambar lalu dipotong sesuai warna yang akan dicetak, lalu ditempel pada media dengan menotol pada bagian yang sudah dipotong menggunakan spons yang sudah di kasih warna (Hendrawan, 2019).

Teknik ini digunakan pada karya untuk proses dalam pewarnaan, menggunakan kertas lalu dipotong sesuai pola dengan pisau *cutter*. Pewarnaan dilakukan dengan proses penotolan menggunakan spons.

4. Pisang Raja Nangka

Pisang raja nangka merupakan tumbuhan yang cukup tinggi, tingginya dapat mencapai sekitar 3,5-5meter dengan daun panjangnya mencapai sekitar 2,5meter lebar 35-40cm. Buah pisang ini cukup besar ukuran buah sekitar 12-15cm dengan diameter buahnya mencapai 3,3-5cm. Tiap batang dapat menghasilkan satu tandan buah warna hijau menjadi kuning-kuningan jika sudah masak. Tiap tandan sekitar 7-12 sisir, terdiri dari 14-22 buah satu sisir (Yusuf Eka Yana, 2021).

Pisang raja nangka merupakan salah satu jenis pisang yang mudah didapatkan di Indonesia. Jenis pisang ini digunakan masyarakat dalam berbagai keperluan, baik sebagai buah, dibuat makanan, maupun untuk acara adat. Pisang nangka mempunyai berbagai manfaat untuk kesehatan seperti pencegahan *osteomalasia* maupun kekurangan kalsium. Kalsium

pisang lebih mudah dicerna dan bermanfaat dalam perkembangan otak dan kemampuan akal, seperti kecerdasan, berpikir dan menghafal maupun berguna untuk menjaga kesehatan mata dan pisang juga bermanfaat dalam pengobatan diare (Yayun Siti Rochmah, 2014).

5. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada penekanan karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek gambar yang digunakan. Distorsi merupakan perubahan bentuk yang dilakukan setiap pengkarya, seperti melebih-lebihkan, membuat sangat sedikit, bahkan tidak sesuai fakta sesungguhnya (Kartika, 2004: 103). Pada buah pisang dan jantung pisang terlihat penggunaan distorsi perubahan bentuk asli atau perubahan yang sangat besar.

6. 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 (Susanto, 2011: 333). Penggunaan bentuk representasional pada objek jantung, buah dan daun-daun pisang. Lebih mudah menyampaikan tujuan dan maksud yang hendak disampaikan dalam karya seni grafis. Representasional dalam seni visual berarti seni yang memiliki gambaran objek minimal mendekati figur yang sama dengan realitas (figuratif) atau dalam pengertian realitas seni non figuratif dan abstrak.

7. Disformasi

Disformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter. Dengan cara mengubah bentuk objek, menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Seperti menghadirkan seperti memvisualkan pisang raja yang hanya menggambarkan objek buah pisang, jantung pisang dan daun-daun pisang. Unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis (Kartika, 2004: 103).

8. Unsur-Unsur Rupa

a. Titik

Titik merupakan unsur paling sederhana dalam elemen seni rupa. 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 (Susanto, 2011: 402).

b. 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* (Susanto, 2002: 45). Pada karya yang telah dibuat garis yang digunakan diagonal, horizontal dan lengkung. Garis diagonal yang memberikan kesan senang. Garis horizontal untuk memberikan kesan keseimbangan. Sedangkan garis lengkung memberikan kesan lembut, dan tenang. Garis juga digunakan sebagai pengisi gelap terang.

c. Ruang

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 tidak terjamah (Susanto, 2002: 99). Penggunaan ruang pada karya yang telah di buat lebih besar untuk memberikan kesan senang.

d. Gelap Terang

Suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau gelap terang pada arsiran 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.

e. Warna

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 (Kartika, 2004: 49). Warna yang digunakan pada karya yaitu warna lembut-lembut diantaranya hijau muda, hijau lembut, krem, kuning muda, kuning lembut.

f. Bidang

Bidang adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi adanya warna yang berbeda, gelap terang atau karena adanya tekstur. Bidang mempunyai bentuk alam figur dan bentuk alam non figur. Bidang dapat berupa lingkaran, segi tiga, segi empat, segi banyak, bentuk tak beraturan dan sebagainya (Kartika, Dharsono Sony; Prawira, 2007). Pada karya bidang yang digunakan yaitu bidang yang tidak beraturan, serta warna objek diberikan lebih terang supaya objek lebih fokus.

9. Prinsip-Prinsip Rupa

a. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* adalah kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam komposisikarya seni (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.

b. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah penyesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada suatu komposisi dalam karya seni (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.

c. Ritme

Ritme 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 (Susanto, 2002: 98).

d. 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 (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.

e. Proporsi (ukuran perbandingan)

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

f. Kontras

Kontras 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 (Kartika, 2004: 55).

g. 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 antara objek adalah bagian penting di dalam desain visual seperti interval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting. Puisi, desain, musik dan semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi (Kartika, 2004: 57).

F. Metode Penciptaan

Melahirkan sebuah karya seni secara metodologis terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan. Menurut Gustami, dalam proses melahirkan suatu karya secara metodologis terdapat tiga tahapan utama yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2007: 329). Metode-metode penciptaan diiringi dengan teknik dan cara-cara untuk mewujudkannya sehingga terwujudlah sebuah karya seni yang memiliki landasan dan dapat dipertanggung jawabkan.

Pembuatan 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. Persiapan

Sebelum menciptakan sebuah karya seni tentunya kita perlu melakukan pengamatan sehingga muncul 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

makan timbul ide mengangkat pisang raja nangka sebagai objek penciptaan karya seni grafis ini.

Setelah ditemukannya pisang raja nangka sebagai objek penciptaan karya seni grafis, selanjutnya melakukan pengamatan yang matang terhadap objek tersebut, baik bagi pengamatan langsung maupun tidak langsung. Proses tersebut dapat dilakukan dengan melihat buku, media sosial, jurnal dan melihat lingkungan sekitar.

Pisang raja nangka memiliki perbedaan terletak pada bentuk buah. Pisang raja nangka memiliki buah berbentuk persegi dan buah lebih besar dibandingkan dengan buah pisang lainnya. Pisang raja nangka mempunyai buah yang besar dan tidak memiliki biji (Kurniawan Ahmad, 2007).

2. Perancangan

Setelah melakukan eksplorasi pada objek, tahap selanjutnya yaitu perancangan. Dimana perancangan membuat sketsa alternatif dengan meletakkan buah pisang dengan mengamati dan memulai membuat sketsa dengan pendekatan bentuk distorsi. 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. Gambar acuan

Gambar acuan berfungsi sebagai gambaran karya yang akan diwujudkan pada karya yang diciptakan. Dalam hal ini, gambar acuan berfungsi sebagai referensi dari bentuk, warna, dan karakter visual yang akan diwujudkan. Berikut ini adalah beberapa gambar acuan, yaitu:



Gambar 5.
Buah Pisang Di Visualisasikan Sebagai Objek Pada Karya
(Foto Oleh : Rahmat Hidayat, 2023).

Bentuk buah pisang di atas digunakan sebagai acuan pada karya yang akan diciptakan. Dari gambar tersebut pengkarya mendistorsikan buah pisang dengan ukuran dilebih-lebihkan (distorsi).



Gambar 6.
Jantung Pisang Yang Akan Di Jadikan Sebagai Objek
Dalam Karya
(Foto : Rahmat Hidayat, 2023).

Gambar jantung pisang digunakan sebagai acuan bentuk visual jantung pisang pada karya yang akan diciptakan. Dari gambar tersebut pengkarya mengambil jenis bentuk jantung pisang sebagai visual utama dalam karya seni grafis.



Gambar 7.

Bentuk Pohon Dan Daun Pisang Yang Akan Di Jadikan Sebagai Objek Dalam Karya
(Foto : Rahmat Hidayat, 2023).

Bentuk batang dan daun-daun di atas digunakan sebagai acuan untuk tambahan pada karya yang akan diciptakan dengan bentuk representasional.

b. Sketsa Alternatif

Perancangan perwujudan karya dilakukan dengan beberapa proses, yaitu dengan membuat sketsa alternatif. Dari pengamatan dan perenungan yang telah dilakukan sebelumnya, maka didapatkanlah rancangan bentuk-bentuk yang diinginkan. Berikut ini beberapa sketsa alternatif:

1) Sketsa alternatif 1



Gambar 8.
Sketsa Alternatif 1.1
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 9.
Sketsa Alternatif 1.2
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 10.
Sketsa Alternatif 1.3
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)

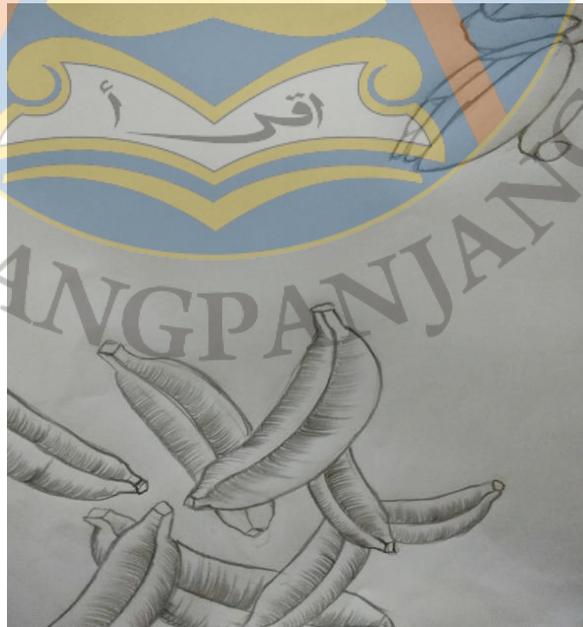
2) Sketsa alternatif 2



Gambar 11.
Sketsa Alternatif 2.1
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 12.
Sketsa Alternatif 2.2
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 13.
Sketsa Alternatif 2.3
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)

3) Sketsa alternatif 3



Gambar 14.
Sketsa Alternatif 3.1
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 15.
Sketsa Alternatif 3.2
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 16.
Sketsa Alternatif 3.3
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)

4) Sketsa alternatif 4



Gambar 17.
Sketsa Alternatif 4.1
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 18.
Sketsa Alternatif 4.2
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 19.
Sketsa Alternatif 4.3
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)

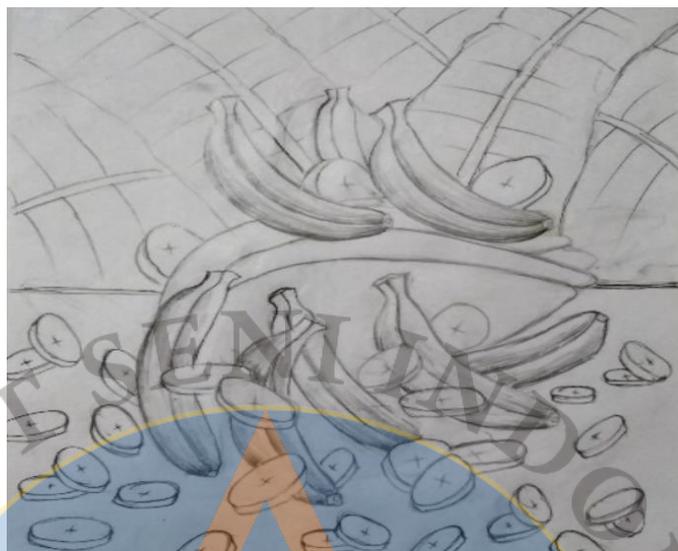
5) Sketsa alternatif 5



Gambar 20.
Sketsa Alternatif 5.1
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 21.
Sketsa Alternatif 5.2
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)



Gambar 22.
Sketsa Alternatif 5.3
(Digambar Oleh Rahmat Hidayat)

c. Sketsa Terpilih

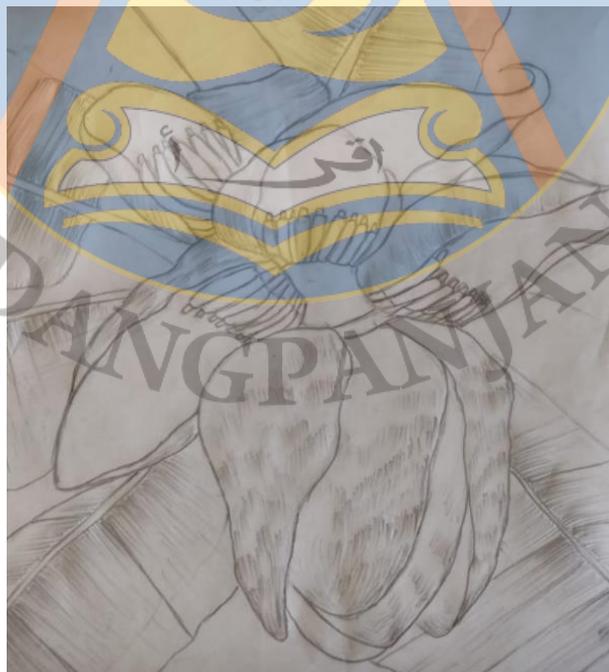
Berdasarkan beberapa sketsa alternatif yang telah dibuat, maka dipilih beberapa karya yang nantinya akan dipindahkan ke dalam karya seni grafis. Pemilihan ini atas pengamatan, pertimbangan visual yang akan dihadirkan. Berikut sketsa yang terpilih:



Gambar 23. Sketsa Terpilih 1
(Foto: Rahmat Hidayat, 2023)



Gambar 24. Sketsa Terpilih 2
(Foto: Rahmat Hidayat, 2023)



Gambar 25. Sketsa Terpilih 3
(Foto: Rahmat Hidayat, 2023)



Gambar 26. Sketsa Terpilih 4
(Foto: Rahmat Hidayat, 2023)



Gambar 27. Sketsa Terpilih 5
(Foto: Rahmat Hidayat, 2023)

3. Perwujudan

Setelah selesai membuat sketsa alternatif yang dilakukan dengan proses representasional, pembimbing memilih salah satu sketsa alternatif untuk dijadikan sketsa terpilih, tahap selanjutnya adalah perwujudan. Dalam proses perwujudan ini pengkarya menyiapkan bahan-bahan dan alat-alat yang dibutuhkan untuk memulai penggarapan karya yang telah direncanakan, pada tahap perwujudan ini segala rancangan atau strategi diaplikasikan dengan teknik *hardboard cut* dan *stensil*, karya di cetak dengan media yang berbeda yaitu kanvas. Seri dari karya berjumlah empat seri. Setelah semua tahapan dilakukan pada karya, selanjutnya memasuki proses tahapan *finishing touch*. Proses ini dilakukan untuk penyempurnaan hasil cetakan dari karya tersebut, kemudian pemasangan bingkai pada karya untuk layak ke tahap penyajian.

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 karya seni dengan tema Pisang Raja Nangka. Dengan penyajian *indoor* atau dalam ruangan, karya didisplay di dinding ruang pameran. Konsep, struktur, dan proses pameran pun dilakukan dengan tujuan agar pengamat, penikmat, maupun penggiat seni dapat mengapresiasi dan masyarakat awam dapat tertarik untuk ikut mengapresiasi serta nyaman di dalamnya.

G. Jadwal Pelaksanaan

Kegiatan	Tahun 2022/2023																				
	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Pengumpulan Informasi dan Referensi	■	■	■																		
Observasi			■	■																	
Persiapan Bahan dan Alat	■	■	■	■	■	■	■	■													
Pembuatan Karya																	■	■	■	■	
Finishing																			■		
Persiapan Pameran																			■		
Pameran																				■	
Laporan																	■	■	■	■	
Ujian Komprehensif																					■