

BEBEK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS

ARTIKEL



**AFRI WARDI
1301060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode Maret 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

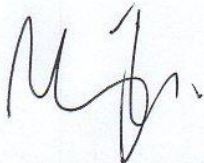
BEBEK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS

AFRI WARDI

Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir Afri Wardi untuk persyaratan wisuda periode Maret 2019 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

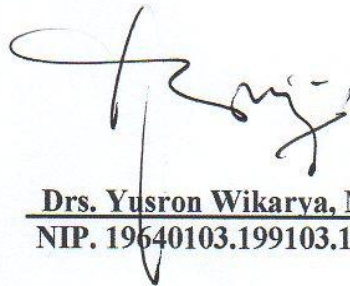
Padang, Januari 2019

Dosen Pembimbing I



Drs. Ariusmedi, M.Sn
NIP. 19620602.198903.1.003

Dosen Pembimbing II



Drs. Yusron Wikarya, M.Pd
NIP. 19640103.199103.1.005

Abstrak Berbahasa Indonesia

Abstrak

Karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan bebek dalam karya seni grafis. Jika dalam kehidupan manusia, kita mengenal banyak sekali tokoh-tokoh inspiratif. Tapi, inspirasi tidak selalu bisa kita pelajari dari manusia saja. Dalam dunia fauna, banyak sekali perilaku yang bisa kita ambil sebagai hikmah dalam menjalani kehidupan. Contohnya kehidupan binatang seperti Bebek. Penulis mevisualisasikan ke dalam karya seni grafis. Bertujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa sebagai manusia yang berakal kita juga dapat belajar dari makhluk yang lain salah satunya perilaku pada hewan seperti Bebek.

.

Kata Kunci : Bebek, Seni Grafis.

Abstrak Berbahasa Inggris

Abstract

This final work aims to visualize ducks in graphic art. If in human life, we know a lot of inspirational figures. But inspiration cannot always be learned from humans. In the world of fauna, there are many behaviors that we can take as wisdom in living life. For example animal life such as ducks. The author visualizes into graphic artwork. Aim to convey to the public that as intelligent human beings we can also learn from other beings, one of which is behavior in animals such as ducks.

Keywords: Duck, Graphic.

BEBEK SEBAGAI IDE PENCIPTAAN DALAM SENI GRAFIS

Afri Wardi¹, Ariusmedi.², Yusron Wikarya³

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

FBS Universitas Negeri Padang

Email : wardiafri67@gmail.com

Abstract

This final work aims to visualize ducks in graphic art. If in human life, we know a lot of inspirational figures. But inspiration cannot always be learned from humans. In the world of fauna, there are many behaviors that we can take as wisdom in living life. For example animal life such as ducks. The author visualizes into graphic artwork. Aim to convey to the public that as intelligent human beings we can also learn from other beings, one of which is behavior in animals such as ducks.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Letak geografis di Indonesia menunjukkan betapa kayanya Indonesia akan sumber daya alam dengan segala macam flora, fauna, potensi hidrografis dan deposit sumber alamnya yang melimpah. Segala sesuatu yang telah diciptakan Tuhan di dunia ini merupakan kekayaan alam yang bermanfaat bagi semua makhluk dan keindahannya yang telah diciptakan dimuka bumi ini.

Hewan dapat digolongkan dalam berbagai jenis dan masing-masing hewan memiliki fungsi yang berbeda, yaitu berfungsi sebagai bahan pangan atau sumber protein, hiasan dan bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Salah satu jenis hewan yang dimaksud adalah Bebek.

Bebek adalah nama untuk beberapa spesies burung dalam familia *Anatidae*. Bebek umumnya adalah burung akuantik yang sebagian besar berukuran lebih kecil dibandingkan kerabatnya angsa dan angsa berleher pendek. Selain itu, dapat ditemukan pada air tawar dan air laut. Bebek terkadang di samakan dengan burung air yang berhubungan jauh.

Dalam kehidupan Bebek banyak sekali makna yang dapat kita pelajari, seperti ketika Bebek sedang mencari makan atau diberikan makanan oleh tuannya, dapat memberi makna pada lingkungan sosial kemasyarakatan. Bebek adalah hewan yang bersifat penyabar, mampu bersosialisasi, tidak memandang umur jabatan atau asal usul mereka dalam satu kelompok. Meskipun Bebek dengan tingkat kecerdasan tidak melebihi

dari seekor anjing yang mudah dilatih. Bebek ternyata masih mempunyai naluri untuk tanggap dengan lingkungan dan untuk bertahan hidup. Bebek juga dikatakan hewan yang bersifat penyabar karena ketika waktunya mereka berbaris atau mengantri masuk ke kandang, disaat mereka makan yang telah disediakan dalam satu tempat oleh tuannya, mereka saling mengambil makanan secara bergiliran dan begitu seterusnya.

Melalui karya akhir ini penulis membuat karya seni grafis dengan tema “Bebek Sebagai Ide Penciptaan Dalam Seni Grafis” terkait dengan kondisi masyarakat sekarang, yang tidak sabaran dan kurangnya etika, tata krama, sopan santun dalam lingkungan sosial. Melalui karya ini penulis menggambarkan aktifitas Bebek dalam berbagai aktifitas yang mampu menjadi contoh bagi kehidupan masyarakat pada saat ini.

Dalam pembuatan karya grafis ini, penulis mengacu pada karya Rob Barnes. Persamaan karya grafis penulis dengan karya Rob Barnes adalah Karya penulis dengan karya seniman acuan sama-sama menggunakan teknik cetak tinggi (*Relief Print*). Perbedaan karya penulis dengan karya acuan adalah media yang digunakan juga berbeda Rob Barnes menggunakan *klise linoleum*, sedangkan penulis menggunakan *harboard*, dan objek di buat penulis adalah hewan (unggas).

Seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni berwujud, dinikmati lewat indra penglihatan atau perabaan. Bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu garis, bidang, bentuk,

tekstur, ruang, dan warna. Unsur-unsur tersebut tersusun menjadi satu dalam sebuah pola tertentu.

Cetak tinggi adalah dimana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak berada lebih tinggi dari permukaan klisenya. Permukaan garis atau bidang itu menerima tinta dan selanjutnya diterapkan pada kertas bagi yang terkena tinta akan membentuk sebuah objek gambar pada permukaan kertas.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan pembuatan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan bentuk Bebek ke dalam seni grafis.

2. Konsep penciptaan

a. Kajian Sumber Penciptaan

Dharsono,(2003;32), seni grafis pada dasarnya menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagaimana usaha untuk dapat memperbanyak atau melipat gandakan sesuatu. Prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak-mencetak seperti: cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring.

b. Landasan Penciptaan

Seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni berwujud, di nikmati lewat indra penglihatan atau perabaan. Bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa yaitu garis, bidang, bentuk, tekstur, ruang, dan warna.

Sedangkan, Couto (1992:1) lebih jelas lagi mengatakan seni rupa dalam pengertian luas adalah sebagai kemampuan manusia

untuk mengutarakan suatu pikiran dan mengungkapkannya kedalam suatu bentuk.

Menurut Budiwirman 2012;75 “ di dalam buku *Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan* adalah:

“seni cetak mencetak atau sering juga disebut seni grafis yang tumbuh dari usaha untuk memperbanyak hasil karya dua dimensional”.

Menurut Dharsono,(2003;32), seni grafis pada dasarnya menitik beratkan pada teknik cetak-mencetak, sebagaimana usaha untuk dapat memperbanyak atau melipat gandakan suatu karya.

3. Perwujudan Ide-Ide Seni

Didalam mewujudkan ide-ide seni atau penciptaan karya grafis, penulis melakukan beberapa tahapan guna mempermudah mendapatkan hasil akhir yang memuaskan. Tahapan pertama di mulai dari mencari ide, mengumpulkan informasi baik lisan maupun tulisan. Mencari sumber lain dengan merujuk kepada referensi yang telah ada seperti buku, dan katalog. Selanjutnya mengumpulkan data, kemudian menganalisa dan menyimpulkan semua data yang sudah ada, mencari ide untuk dijadikan sebuah objek karya akhir. Setelah melakukan pengamatan, dalam berkarya penulis memilih Bebek sebagai inspirasi lalu menuangkan ide yang sudah di dapat ke sebuah media. Dalam perwujudan ide ini penulis kemudian merealisasikan 10 desain yang terpilih. Sebelum memulai proses penciptaan karya akhir, penulis mempersiapkan bahan dan alat. Setelah mempersiapkan bahan dan alat

mulai proses penciptaan karya. Dan yang terakhir adalah finishing dengan membingkai keseluruhan karya.

B. Hasil Karya Dan Pembahasan

Dalam menciptakan karya akhir ini, banyak proses yang penulis lakukan, mulai dari proses awal hingga akhir penciptaan karya, serta menjabarkan hal-hal yang terstruktur, terkonsep, dan terencana sehingga dapat menciptakan karya dengan teknik yang penulis inginkan. Dalam laporan ini, penulis sajikan adalah bagaimana cara memvisualisasikan bebek kedalam karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi (*Relief Print*).

1. Karya 1



Dalam karya pertama ini berjudul ” Menetas” karya ini melihatkan tiga butir telur salah satunya telah menetas dan berusaha keluar dari cangkang telurnya.

Latar belakang yang di buat seperti daun jerami (batang padi kering) warna nya ialah kuning kecoklatan dan bercak hitam, latar belakang sengaja penulis buat seperti jerami supaya lebih

menyatu dengan warna yang akan di timpa untuk anak bebek sendiri. Karya ini di buat melalui beberapa proses percetakan, dari warna terang sampai warna yang gelap, semua itu di padukan dari warna pokok. Makna yang di sampaikan dalam karya ini ialah sebagai manusia akan melalui proses yang perlu kita lalui untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Misalnya pada proses telur menetas inilah proses yang sangat menentukan. Saat anak Bebek mau menetas. Artinya adalah disaat kita menemukan motivasi dalam diri kita. Kita akan menjadi kuat oleh keadaan apapun juga. Karena Motivasi ini berasal dari dalam bukan dari luar.

2. Karya 2



Di karya kedua ini berjudul makan, terlihat tiga ekor bebek dewasa yang lagi makan, dan mereka saling bergantian dalam

mengambil makanannya, ada yang lagi memakan makanannya dan ada yang berdiri melihat ke arah makanan itu sendiri.

Makna karya diatas adalah makanan memiliki makna yang lebih luas dari sekedar sumber nutrisi. Terkait dengan kepercayaan, status, kesetiakawanan dan ketentraman. Makanan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari suatu komunitas manusia. Makna ini selaras dengan nilai hidup, nilai karya, nilai ruang atau waktu, nilai relasi dengan alam sekitar, dan nilai relasi antar sesama.

3. Karya 9



Karya yang ke sembilan ini diberi judul jalan pulang, penulis membuat objek empat ekor bebek dewasa, dengan latar batu-batuan dan sungai yang mengalir, bebek yang di depan seolah-olah jadi pemimpin dari kelompok bebek tersebut.

Warna yang di gunakan untuk bebek ialah kuning, abu-abu, coklat dan hitam, sedangkan dengan latar warna yang ada di sana ialah warna, biru, hijau, coklat, abu-abu, kuning dan hitam.

Sekumpulan bebek ini berjalan di pinggir sungai, dengan berbatuan yang ada di sekitar sungai, dan rumput-rumput liar yang menyelimuti pinggir-pinggir sungai, dengan batuan yang ada di dalam sungai.

Makna yang di sampaikan dari karya di atas adalah ketika pulang akan merasakan kenyamanan dan kehangatan yang pernah ditinggalkan, menceritakan semua keluh kesah yang dirasakan ketika ditanah rantau. Oleh karena itu, sejauh apapun kita merantau kita akan selalu ingat dengan kampung halaman terutama orang tua yang telah membesarkan kita.

C. Simpulan dan Saran-Saran

Jika dalam kehidupan manusia, kita mengenal banyak sekali tokoh-tokoh inspiratif. Tapi, inspirasi tidak selalu bisa kita pelajari dari manusia saja. Dalam dunia fauna, banyak sekali perilaku yang bisa kita ambil sebagai hikmah dalam menjalani kehidupan. Contohnya kehidupan binatang seperti Bebek. Penulis memvisualisasikan ke dalam karya seni grafis. Bertujuan untuk menyampaikan kepada masyarakat bahwa sebagai manusia yang berakal kita juga dapat belajar dari makhluk yang lain salah satunya perilaku pada hewan seperti Bebek.

Berdasarkan hasil dari ke sepuluh karya penulis memvisualisasikan Bebek dalam karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi. membuat karya dengan teknik (*relief print*) dengan media *hardboard cut*, merupakan salah satu teknik dalam mengerjakan seni grafis. Dalam pengerjaan seni grafis dengan sepuluh karya yang berjudul

menetas, makan, istirahat, sendiri, berenang, kasih sayang, berburu, berkumpul, jalan pulang, dan berdua. Dalam membuat karya ini di butuhkan kesabaran, keuletan dan ketelitian dalam pengerjaannya agar dapat menghasilkan hasil yang maksimal dalam karya akhir penulis ini.

Adapun saran penulis sampaikan dalam penulisan karya akhir ini adalah :

1. Di harapkan bagi mahasiswa seni rupa agar dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terhadap karya seni grafis tentang teknik *Relief Print* .
2. Melalui karya seni grafis ini di harapkan media penyadaran dan apresiasi bagi mahasiswa dan masyarakat.
3. Di harapkan agar seni grafis lebih di kenal oleh masyarakat dan dapat di jadikan sebuah seni yang bernilai tinggi di kalangan masyarakat.

DAFTAR RUJUKAN

Budiwirman. 2012. *Seni, Seni Grafis, dan aplikasinya dalam pendidikan.*

Padang: UNP Press.

Couto, Nasbahri, 1992. *Beberapa Teknik Dalam Seni Rupa, Melukis, dan*

Menggambar Sepanjang Zaman. Padang: Seni Rupa UNP.

Dharsono.2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern.* Surakarta: Depertemen

Pendidikan Nasional.