

MUSANG DALAM KARYA SENI GRAFIS TEKNIK (LINOLEUM CUT)

Wahyu Pratama¹, Yofita Sandra²

Universitas Negeri Padang

Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatra Barat, Indonesia

Email: wahyupratama2727@gmail.com

Submitted: 2020-04-06

Accepted: 2020-04-12

Published: 2020-06-03

DOI: 10.24036/stjae.v9i2.107951

Abstrak

Penciptaan karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan perilaku musang terhadap kegiatan manusia pada malam hari terkait dengan perilaku manusia zaman sekarang kedalam bentuk karya seni grafis (linoleum cut). Menampilkan berbagai perilaku manusia yang banyak dilakukan pada zaman sekarang. Metode perwujudan dari karya akhir ini melalui lima tahapan yaitu: persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Penulis Berhasil Mewujudkan 10 karya dengan judul: Pergaulan , Pemabuk, Kecanduan Gadget, Gila Harta, Pencuri, Penguasa, Raja Judi, Raja Jalanan, Lupa Waktu, Penguasa Perang

Kata Kunci: *Musang, Seni Grafis, Linoleum Cut*

Pendahuluan

Musang adalah nama umum bagi sekelompok mamalia yang beraktifitas pada malam hari. Di habitat alaminya, musang cenderung menghabiskan waktu di atas pepohonan alias arboreal

Musang dijadikan simbol untuk menggambarkan manusia yang beraktifitas pada malam hari, aktifitas di malam hari dijadikan oleh manusia sebagai rutinitas sehari-hari seperti halnya beraktifitas di siang hari, kehidupan malam dijadikan sebagai hiburan untuk melepas lelah mereka setelah melakukan pekerjaan pada siang, seharusnya manusia tidak beraktifitas pada malam hari karena waktu malam itu adalah waktunya manusia untuk beristirahat dan bukan untuk melakukan pekerjaan seperti halnya musang.

Dalam pembuatan karya ini penulis memilih musang untuk menggambarkan kehidupan manusia, karena mamalia ini hidup di malam hari dan beristirahat dipagi dan siang hari. Begitu juga dengan manusia pada zaman sekarang kebanyakan mereka pada malam hari melakukan kegiatan seperti: anak-anak muda yang bermain game tanpa tahu batasan waktu, nongkrong sampai larut malam, melakukan suatu pekerjaan pada malam hari secara berlebihan dan kegiatan lainnya.

Seni grafis merupakan karya yang berhubungan dengan perihal cetak mencetak. seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karya tersebut menggunakan teknik cetak, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang di sebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal

© Universitas Negeri Padang



sebagai „impresion“. (Wikipedia bahasa Indonesia, diambil tanggal 21 januari 2019). Apa saja media yang dapat di manfaatkan sebagai perantara cetak dapat disebut dengan klise atau matrix (Sandra, Y. 2019)

Alasan lain penulis berkarya dalam seni grafis dengan teknik relief print untuk memperkenalkan kembali seni grafis kepada masyarakat. Cetak tinggi adalah salah satu teknik di mana permukaan klise pada permukaan garis atau bidang yang akan di cetak lebih tinggi. Permukaan garis atau bidang itu menerima tinta dan selanjutnya diterapkan pada kertas, dan hasilnya adalah suatu karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi, (Budiwirman 1999:8). Oleh karena itu lahirnya judul karya akhir penulis adalah Musang Dalam Karya Seni Grafis Teknik Linoleum Cut.

Metode

1. Konsep Penciptaan

Dalam perwujudan karya Seni Grafis dengan Teknik Linoleum Cut penulis melakukan beberapa tahapan dalam melakukan kegiatan proses berkarya, tahapan tersebut terdiri dari; 1) Persiapan, 2) Elaborasi, 3) Sintesis, 4) Realisasi, dan 5) Penyelesaian.

a. Persiapan

Persiapan merupakan tahap awal dalam penciptaan karya seni. Pada tahap ini penulis melakukan banyak persiapan mulai dari mencari ide baik gagasan, menyiapkan mental, mengumpulkan informasi baik lisan maupun tulisan, membaca sumber bacaan serta melihat gejala-gejala sosial jaman sekarang.

b. Elaborasi

Penulis memulai dengan mengumpulkan data dan ide-ide seni yang penulis lakukan pada tahap persiapan, kemudian penulis menganalisa dan menyimpulkan data yang sudah ada, selanjutnya mencari ide untuk dijadikan sebuah objek karya akhir yang berhubungan dengan karya.

c. Sintesis

Pada tahap ini penulis melakukan perwujudan ide yang berarti menuangkan ide yang sudah di dapat ke sebuah media kertas sehingga menghasilkan sebuah karya seni. Dalam perwujudan ide harus mempertimbangkan aturan teknis yang ada seperti unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa.

d. Realisasi Konsep

Pada tahap ini penulis menyusun ide dan konsep karya yang telah di persiapkan sebelumnya, kemudian dituangkan pada pembuatan karya.

2. Konsep Penciptaan

a. Pembuatan Sketsa

Pada tahap ini, penulis membuat beberapa sketsa yang nantinya akan di kembangkan ke dalam karya grafis. Sketsa yang di buat berhubungan dengan tema yang di angkat, yaitu musang. Pada tahap ini penulis melakukan konsultasi pada dosen pembimbing.

b. Menyiapkan Alat dan Bahan

Adapun Alat yang digunakan dalam pembuatan karya adalah:

1. Pahat Grafis, berfungsi untuk mencongkel bagian-bagian yang tidak tercetak.
2. Pisau Dempul, di gunakan untuk mempermudah dalam pengadukan cat.
3. Rol Karet, berfungsi sebagai alat dalam mentransfer cat dari bantalan adukan ke permukaan bidang klise (linoleum).
4. Sendok, di gunakan untuk menggosok kertas supaya penekanan cat merata di permukaan kertas tersebut.
5. Bantalan Adukan, di gunakan untuk mengaduk cat.

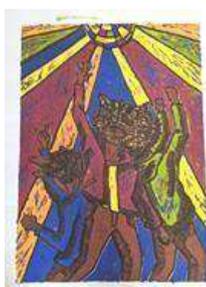
Adapun bahan-bahan yang diunkan dalam pembuatan karya adalah:

1. Karet Lino, di gunakan untuk klise atau acuan cetakan.
 2. Cat Piony/TT, merupakan cat minyak yang biasa digunakan untuk pembuatan karya grafis.
 3. Kertas, di gunakan sebagai hasil cetak dari klise, yaitu kertas linen.
 4. Minyak Tanah, diguakan untuk pengencer cat agar tidak terlalu kental, dan di gunakan sesuai kebutuhan.
 5. Bahan tambahan seperti: Sabun colek, detergen, minyak tanah, air, dan kain lap yang digunakan untuk membersihkan alat-alat yang sudah di pakai dalam proses pencetakan selesai.
 6. Bahan finishing, digunakan untuk penyempurnaan dan pembingkai (frame) karya, bahan it antara lain: Bingkai kayu, Kaca, Amplas, paku dll.
- c. Proses Berkarya

Dalam proses berkarya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu : Pembuatan Sketsa, Memindahkan Sketsa, Proses Pencukilan, Proses Pencetakan, Proses Pengeringan atau Penjemuran, Finising Karya, Penyajian Karya

Hasil

Karya 1



Pergaulan / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya pertama penulis menggambarkan figure tiga ekor musang yang dimetaforakan menyerupai manusia yang berpakaian berwarna biru, merah, dan hijau, sedangkan untuk backgroundnya penulis menampilkan garis-garis seperti cahaya lampu yang berkelap-kelip yang diberikan warna biru, merah, kuning, dan hijau dengan sedikit diberikan corak sehingga terbentuk kesan pencahayaan dari lampu.

Karya ini bermakna, bahwasannya seseorang sering menikmati masa muda sehingga dia sibuk dengan aktifitasnya bergoyang berdansa hingga menghabiskan harinya tanpa melakukan aktifitas yang bermanfaat di siang hari. Kegiatan ini sering dilakukan oleh remaja, kegiatan yang merupakan kegiatan negative dalam kehidupan dengan bersorak-sorai merupakan kebahagiaan saja tanpa dia memikirkan untuk masa depan atau jangka panjang.

karya 2



Pemabuk / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya kedua ini penulis menggambarkan sosok seorang musang yang bertubuh manusia yang sedang memegang alkohol di suatu pos ronda yang diberi warna coklat tua dan coklat muda dengan sedikit warna kuning sedangkan background pada karya ini berwarna hitam dengan dia duduk diatas kursi diruangan pos tersebut. Pada latar belakang diberi garis-garis diagonal dan horizontal yang diberi warna coklat dengan sedikit warna hitam agar terkesan seperti pos ronda yang terbuat dari kayu.

Makna yang disampaikan melalui karya ini yaitu anak-anak zaman sekarang tidak lagi mementingkan kesehatan karena kebanyakan mereka yang mengkonsumsi minuman alkohol yang berlebihan. Maka dari itu penulis berharap dengan karya ini supaya tidak ada lagi yang mengkonsumsi alkohol.

karya 3



Kecanduan Gadget / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya ketiga ini penulis menampilkan objek musang yang diberi warna coklat dan diberi garis-garis hingga terkesan seperti musang yang memiliki bulu yang tebal,

yang sedang memegang hp pada tangan sebelah kiri serta asyik memainkannya dengan tubuh menyerupai manusia yang menggunakan jaket berwarna kuning dengan garis-garis warna hitam agar terkesan lipatan baju. Sedangkan untuk backgroundnya penulis menggunakan warna hitam yang diberi objek bulan dan bintang dengan warna kuning yang menandakan suasana pada malam hari serta simbol sosial media yang mengelilingi tangan musang yang diberi warna kontras dari latar belakang seperti warna merah dan biru.

Melalui karya ini penulis ingin memvisualisasikan kehidupan manusia pada zaman sekarang yang sibuk dengan dunianya masing-masing, tidak mau bersosialisasi dan hanya menikmati media sosial yang dimilikinya sehingga lupa dengan waktu dan lingkungan sekitar.

karya 4

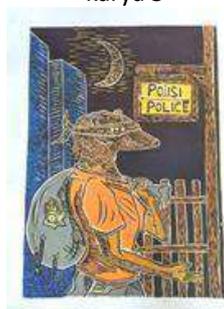


Gila Harta / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya keempat ini memvisualisasikan seekor musang bertubuh manusia menggunakan baju warna cream dengan kepala musang berwarna coklat dengan garis-garis hitam agar terkesan memiliki bulu yang tebal. Serta mengenakan beberapa perhiasan ditangan kanan dan kirinya. Pada latar belakang digambarkan sebuah gedung bertingkat yang diberi warna hijau, yang memiliki simbol rumah sakit berwarna merah yang bertuliskan rumah sakit jiwa (R S J). Pada latar belakang diberi warna hitam agar memiliki i terkesan suasana malam hari pada karya tersebut.

Objek pada karya ini diartikan sebagai orang yang gila dengan yaitu seseorang yang tidak memikirkan waktu, hanya sibuk mencari harta dan sibuk dengan kegiatannya sehingga dia mencari kegiatan yang menurut dia bahagia untuk mengumpulkan harta.

karya 5



Pencuri / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya kelima ini menggambarkan seseorang dengan tubuh manusia dengan kepala seekor musang yang diberi warna coklat dengan garis-garis hingga terkesan memiliki bulu yang tebal serta memakai penutup kepala yang menandakan seorang pencuri. Musang menggunakan baju warna orange dengan garis-garis hitam yang memberikan kesan lipatan baju. Serta membawa kantong yang berwarna abu-abu. Pada background karya ini terdapat gedung yang bertingkat tinggi dan berwarna biru serta langit-langit dan bulan yang berwarna hitam dan kuning yang menandakan malam hari, juga terdapat tulisan polisi dengan tiang pada karya.

Karya ini memvisualisasikan sosok musang bertubuh manusia yang tidak memikirkan waktu, tempat, dan dimanapun baik dirumah warga maupun dikantor polisi. Manusia sekarang tidak takut dengan polisi, dimana ada kesempatan disitu mereka beraksi untuk mencuri.

karya 6



Penguasa / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya keenam ini menggambarkan seseorang dengan berkepala musang dengan berpakaian jas dan uang yang keluar dari beberapa saku jasanya serta beberapa tumpukkan buku, pena, dan alat tulis. Pada background bagian belakang terdapat garis-garis gelap warna hitam dan kekuning-kuningan.

Pada karya ini terdapat objek yang duduk di atas kursi yang bertahta layaknya seorang penguasa. Penguasa pada karya ini memaknakan bahwasanya seseorang dengan menguasai seluruh kegiatan-kegiatan setiap harinya sehingga melupakan waktu terjadinya siang dan malam hari. Kegiatan ini sudah terjadi oleh beberapa tokoh politik, tokoh sosial, dan tokoh lainnya. Mereka sibuk mencari harta melalui kekuasaan yang dimilikinya, sehingga dia lupa tentang kehidupan dunia di siang hari serta sibuk bekerja pada siang dan malam hari.

karya 7



Raja Judi / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya ketujuh ini menggambarkan objek manusia berkepala musang yang sedang mengenakan pakaian jas berwarna abu-abu, ia duduk diatas kursi dengan memegang kartu judi. Pada background diberi warna hitam yang terdapat objek bulan dan matahari bewarna kuning dengan sedikit warna hitam serta bola dunia. Sedangkan dibagian depan objek terdapat sebuah meja yang berwarna coklat tua dengan sedikit warna kuning, diatas meja tersebut terdapat uang koin, uang kertas, serta kartu.

Karya ini memvisualisasikan bahwasannya seseorang sibuk dengan dunia perjudian. Hal ini sering terjadi dilingkungan sekitar hingga tingkat dunia. Karya ini melambangkan seseorang yang sibuk dengan dunia perjudian sehingga lupa dengan waktu baik siang maupun malam.

karya 8



Raja Jalanan / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya kedelapan ini menggambarkan 2 objek seekor musang yang bertubuh manusia dengan gaya surialisme. Karya ini memetaforkan bahwasannya karakter seorang manusia yang hobi balapan liar motor pada malam hari dan beberapa penonton yang bersorak. Pada background diberikan warna hitam menandakan waktu malam hari.

Karya ini memiliki makna bahwa pada saat ini banyak generasi muda sibuk dengan dunianya sendiri, seperti kegiatan balapan liar pada malam hari yang meresahkan warga disekita area balapan liar tersebut. Selain itu karya ini juga memiliki makna yang begitu besar dalam kehidupan sehari-hari, seharusnya seseorang lebih memanfaatkan waktu

dengan sebaik - baiknya, seperti beristirahat pada malam hari dan beraktifitas pada siang hari.

karya 9



Lupa Waktu / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya kesembilan ini yang berjudul “Lupa Waktu” penulis menampilkan objek musang dengan tubuh manusia, yang sedang memikul dua buah keranjang yang berisi buah-buahan. Musang tersebut memakai baju berwarna maroon dan celana berwarna hitam. Untuk background penulis menampilkan gedung-gedung tinggi yang berwarna biru dongker dan langit yang berwarna hitam sehingga terlihat seperti suasana malam hari, dan pada background juga ditampilkan bulan serta pagar-pagar kayu yang berwarna coklat.

Melalui karya ini penulis ingin memvisualisasikan kehidupan manusia pada zaman sekarang yang sibuk mencari rezeki sehingga tidak kenal waktu dan bekerja sampai larut malam.

karya 10



Penguasa Perang / 40 x 60 / Linoleum / 2019
Sumber: Dokumentasi foto Wahyu Pratama

Pada karya kesepuluh ini yang berjudul “Penguasa Perang” penulis menampilkan objek tiga ekor musang yang bertubuh manusia yang diberi warna coklat serta garis-garis hingga terkesan seperti kepala musang yang mempunyai bulu yang tebal. Sedangkan pada background terdapat pagar tembok yang berwarna merah tua dan biru tua, serta langit, bulan yang berwarna hitam dan kuning sehingga memberi kesan suasana pada malam hari.

Penulis ingin memvisualisasikan kehidupan anak zaman sekarang yang suka tawuran yang tidak mengenal waktu siang maupun malam hari, dapat kita lihat mereka

lebih sering melakukan kegiatan tawuran pada malam hari. Sehingga tawuran tersebut dijadikan kegiatan oleh anak zaman sekarang.

Simpulan

Berdasarkan masalah dan kajian pustaka serta metode yang digunakan maka penulis ingin menyampaikan tentang perilaku musang terhadap kegiatan manusia pada malam hari terkait dengan perilaku manusia zaman sekarang kedalam bentuk karya seni grafis (linoleum cut). Dalam perwujudan karya penulis memvisualisasikan 10 karya dengan judul: 1) Pergaulan, 2) Pemabuk, 3) Kecanduan Gadget, 4) Gila Harta, 5) Pencuri, 6) Penguasa, 7) Raja Judi, 8) Raja Jalanan, 9) Lupa Waktu, 10) Penguasa Perang. Dengan menggunakan teknik Linoleum cut.

Referensi

Budiwirman. (1999) Seni Grafis, Padang : Seni Rupa UNP.

Ramanto, Muzni . 2014. Estetika. Padang : Seni Rupa UNP

Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas

Sandra, Y. (2019, Januari 10). SENI GRAFIS 1.

<https://doi.org/10.31227/osf.io/uw4t6>