

## **APROPRIASI BERAGAM FENOMENA KEHIDUPAN MAKHLUK HIDUP DALAM KARYA GRAFIS**

**Youngky Azhari<sup>1</sup>, Budiwirman<sup>2</sup>, M. Nasrul Kamal<sup>3</sup>**  
**Program Studi Seni Rupa**  
**FBS Universitas Negeri Padang**  
**email : youngky.azhari@yahoo.co.id**

### **Abstract**

Apropriation is a practice to create new art work by taking some art icons that already exist before. Phenomenon is the things that can be seeing by sight sense as show in some processes and also facts in human itself. Several phenomenons of creature are begun from they are still as a baby until they are mature enough as an adult, behavioural changes and so on. The description of this human life phenomenon is covered in graphic art work with the tittle: 1). Darwin's Theory, 2). Butterflies, 3). Koi fish, 4). Reborn, 5). Arwana, 6). Frog, 7). Untitled, 8). Chameleon, 9). Go Green, 10). Kuli angkut. Art work that use Serigrapy technique, is the process where the printing process using silk, for instance monyl, and for drawing using rubber knive or rakel.

Kata kunci : Apropriasi, Fenomena, Kehidupan, Makhluk Hidup, Grafis

### **A. Pendahuluan**

Manusia di takdirkan untuk berbeda dengan makhluk lain, diciptakan dengan banyak kelebihan, terutama berfikir, merasa, dan bertindak. Dengan segala kelebihannya, manusia memiliki kesempatan untuk menentukan pilihan dalam hidup. Perubahan merujuk kepada banyak aspek, baik realitas maupun abstrak.

Perubahan adalah bukti kehidupan dan manusia yang hidup akan selalu berubah; perubahan memberikan harapan. Kelangsungan hidup mustahil tanpa perubahan dan mereka yang tidak dapat mengubah pikiran maka tidak dapat mengubah sesuatu perubahan yang biasanya membawa pembaharuan. Segala fenomena yang berubah untuk fenomena yang baru, maka fenomena menjadi menantang.

Sujanto (1977:22) menyatakan “ Sejak dalam kandungan perubahan-perubahan yang ada pada manusia dibedakan atas beberapa macam masa yaitu masa pranatal, masa bayi (0-2 tahun), masa kanak-kanak (3-5 tahun), masa anak-anak (6-12 tahun), masa remaja (13-22 tahun), masa dewasa (23-45 tahun), masa tua”.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk wisuda periode September 2012.

<sup>2</sup> Pembimbing I. Dosen FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup> Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

Seringkali manusia tidak tepat menggunakan potensi yang ada pada dirinya, sehingga mengakibatkan hilangnya kendali, karena selalu dihadapkan kepada berbagai persoalan yang menghimpit. Kondisi tersebut menjadikan faktor penyebab munculnya berbagai bentuk fenomena dari dalam diri baik secara langsung maupun tidak langsung.

Fenomena dari Bahasa Yunani; *phainomenon*, "apa yang terlihat", dalam bahasa Indonesia bisa berarti: 1) gejala, misalkan gejala alam, 2) hal-hal yang dirasakan dengan pancaindra, 3) hal-hal mistik atau *klenik* dan 4) fakta, kenyataan, kejadian. Kata turunan adjektif, *fenomenal*, berarti: "sesuatu yang luar biasa". Fenomena menurut Hakim (1999:140) "fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indra dan dapat diterapkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam) : gejala; keajaiban; masalah, fakta; kenyataan". Beberapa fenomena kehidupan yang dialami adalah perubahan dari anak-anak menjadi dewasa, perubahan perilaku, dan lain-lain.

Semua orang pasti merasakan sebuah fenomena tentang perubahan, salah satunya berubah menjadi dewasa, yang mana manusia itu berubah dari bayi, anak-anak, remaja, dewasa sampai tua. Itu merupakan salah satu perubahan yang sudah lazim dilalui oleh seseorang. Contoh perubahan lain yang dialami oleh manusia ialah perubahan sikap/perilaku, yang mana seseorang dahulunya jahat berubah menjadi baik begitu juga sebaliknya. Selain itu manusia juga bisa merubah nasibnya, setiap manusia bisa merubah apapun akan tetapi manusia tidak dapat merubah takdirnya. Perubahan yang dialami oleh manusia itu bertujuan untuk kelangsungan hidup mereka.

Apropriasi merupakan aspek fundamental dalam sejarah seni rupa. Peruntukan dapat dipahami sebagai penggunaan unsur-unsur yang dipinjam dalam penciptaan sebuah karya baru. Praktik ini dilakukan sesuka hati oleh perupa, karena proses ini tanpa melalui mekanisme yang rumit. Perupa tinggal mengambil, meminjam apa saja ikon-ikon yang disukai, kemudian dipertainkan, diolah, dimanipulasi, dan bahkan dijungkir balikkan menjadi suatu karya yang lain.

Kata "seni" berasal dari bahasa Belanda "*genie*" yang berarti jenius atau pandai (<http://id.wikipedia.org/wiki/Seni>). Menurut Gie (1996:60) pengertian seni dijelaskan seperti: kemahiran, kegiatan manusia, karya seni, seni indah, dan seni penglihatan (seni rupa). Kaitannya dengan pengertian seni sebagai suatu kemahiran, hal ini bisa dengan asal usul katanya yaitu berasal dari kata *ars* yang berarti kemahiran atau ketangkasan, sehingga secara etimologi kata *ars* dapat diartikan sebagai suatu kemahiran atau ketangkasan seseorang dalam menciptakan atau mengerjakan benda-benda atau sesuatu barang

Adapun prinsip-prinsip seni rupa yang harus diperhatikan, antara lain sebagai berikut;

#### 1. Prinsip Kesatuan (*unity*)

Menurut Mikke (2002:110) Unity merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan yang kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi di upayakan lewat ukuran-ukuran,

warna dan tempat, serta korvergensi dan perbedaan atau pengecualian koheren menurut E.B Feldman sepdan organic unity yang bertumpu pada kedekatan atau letak berdekatan dalam membuat kesatuan.

2. Prinsip Keserasian (harmony)  
Keserasian merupakan prinsip seni rupa yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan, sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan.
3. Prinsip Irama (rhythm)  
Irama atau *rhythm* adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur – unsur dalam karya lainnya.
4. Prinsip Dominasi/Aksentuasi (center of interest)  
Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan.
5. Prinsip Keseimbangan (balance)  
Dalam buku diksi rupa Mikke (2002:20) ”Persesuaian materi materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni. Balance dikelompokan pada hidden (keseimbangan tertutup), *simetrical balance* (keseimbangan simetris) *asymmetrical balance* (keseimbangan simetris), *balance by contrast* (perbedaan atau adanya oposisi)”.
6. Prinsip Kesebandingan (proportion)  
Dharsono (2007:48) mengatakan : ”Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi”. Sedangkan unsur-unsur seni rupa yang harus diperhatikan, antara lain sebagai berikut;
  - a) Garis  
Menurut pendapat Fajar (1981:23) ”garis adalah suatu goresan, batas, limit dari suatu benda, masa, ruang dan lain-lain”. Sejalan dengan pendapat Mikke (2002:45) garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar.
  - b) Bentuk  
Bentuk adalah wujud atau fisik yang dapat dilihat.
  - c) Warna  
Dalam buku diksi rupa karya Mikke (2002:113) pengertian warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya: corak rupa seperti merah, biru, hijau, dan lain-lain. Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, tegangan (tension), deskripsi alam (naturalism) ruang, bentuk, ekspresi makna simbolik dan justru dalam kaitan yang beraneka ragam, kita akan melihat betapa kedudukan warna dalam seni lukis (rupa). Zat warna didapatkan dari mperpaduan dari pikmen yang berupa bubuk halus, yang disatukan dengan *binder* (zat pengikat) atau *paint vehicle* (pembawa pikmen).
  - d) Gelap Terang

Tiap-tiap benda mempunyai daya menyerap cahaya dan daya memantulkan. Di dalam seni rupa bagian benda yang kena cahaya dinyatakan terang, sedangkan bagian yang tidak kena cahaya dinyatakan gelap.

Seni grafis yang merupakan salah satu media ekspresi dengan metode cetak mencetak memiliki perkembangan beragam teknik seni grafis. Dengan perkembangannya itu sehingga melahirkan berbagai macam hasil proses cetak mencetak. Budiwirman dan Irwan (1998:3) mengemukakan bahwa ada 4 (empat) macam teknik dalam seni grafis antaranya:

1. *Relief print* (cetak tinggi)
2. *Intaglio print* (cetak dalam)
3. *Lithography* (Cetak datar)
4. *Serigraphy* (Cetak saring)

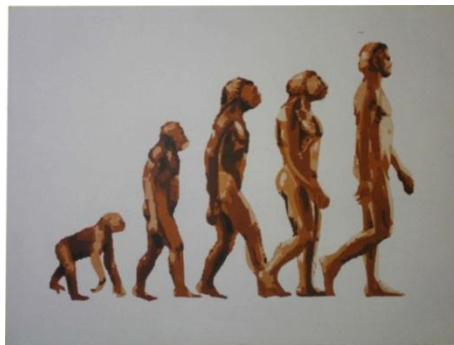
Menurut Manurung (1978:14) ada 3 jenis metode dalam pembuatan karya cetak banyak warna yaitu :

- a. Metode *key block* = menggunakan klise pengunci
- b. Metode *sectional (separate) block* = banyaknya klise sebanyak warna yang dibutuhkan sesuai dengan disain.
- c. Metode *super impose block* = warna saling menumpang, sehingga pembuatan banyaknya klise tidak berdasarkan warna yang dikehendaki.

Bentuk visual yang akan diwujudkan adalah pengembangan dengan melakukan olah bentuk dari kejadian-kejadian yang terdapat pada alam salah satu contohnya perubahan ulat menjadi kupu-kupu, perubahan kecebong menjadi katak. Pengembangan lainnya yang penulis lakukan adalah dengan melakukan olahan dari karya yang sudah ada sebelumnya.

## B. Pembahasan

Karya yang pertama, berjudul *Teori Darwin*,



**Teori Darwin**/80 x 60 cm/Serigrafi/2012

Foto : Youngky

Karya yang berjudul “Teori Darwin” ini terdapat objek kera sampai menjadi manusia, yang menurut teori evolusi Charles Darwin spesies yang hidup sekarang berasal dari spesies yang hidup sebelumnya dan evolusi terjadi melalui seleksi alam. Latar karya diberi warna flat hanya berfungsi sebagai penyerasi supaya objek karya lebih menonjol. Objek pada karya dibuat sesuai dengan warna kulit manusia kesatuan antara warna objek utama, latar belakang yang penulis hadirkan dimaksudkan agar penikmat dapat merasakan keharmonisan pada karya. Secara keseluruhan karya ini menceritakan tentang teori manusia menurut Charles Darwin. Beliau berpendapat evolusi yang terjadi pada manusia disebabkan oleh seleksi alam, pada awalnya manusia berasal dari kera.

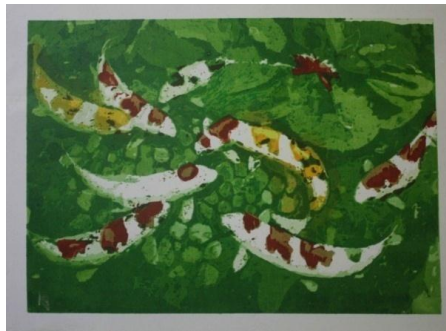
Karya kedua berjudul Kupu-Kupu,



Kupu-Kupu/80 x 60 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Pada karya yang berjudul “Kupu-Kupu” ini terdapat objek metamorphosis kupu-kupu. Dimana dimulai dari ulat, kepompong sampai menjadi kupu-kupu. Objek dibuat dengan menggunakan gradasi warna hijau, biru, kuning dan juga coklat. Sedangkan pada latar belakang karya, penulis menggunakan warna flat putih agar objek lebih kelihatan mendominasi. Penulis ingin menyampaikan bahwa untuk menjadi sesuatu yang baik dan bagus itu pastilah harus melalui beberapa tahapan. Segala sesuatu yang instan tentulah tidak akan bagus. Begitupun sebagai manusia, kita harus bisa mengambil makna dan pelajaran untuk menjadi dewasa dan bijaksana, melalui proseslah semua itu akan bisa didapatkan.

Karya ketiga berjudul Koi,



Koi/80 x 60 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Pada karya ini terdapat beberapa objek ikan koi yang berwarna warni. Koi dibuat sedang berada dalam sebuah kolam yang ditumbuhi bunga teratai. Menurut orang Tiong Hoa ikan koi memiliki mitos jika dipelihara dalam jumlah tertentu maka akan membawa keberuntungan bagi pemeliharanya. Penulis ingin menyampaikan bahwa kita sebagai masyarakat yang mempunyai agama dan kepercayaan yang berbeda apakah harus terpengaruh dengan mitos itu. Penulis merasa cukuplah kita sebagai penikmat dari keindahan ikan tersebut tanpa harus juga mempercayai apa yang dipercayai masyarakat Tiong Hoa.

Karya keempat berjudul Reborn,



Reborn/50 x 50 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Penulis menampilkan sebuah objek bola yang terkelupas pada bagian tengah dari posisi bola berada. Pada bagian bola tersebut terdapat siluet wajah manusia. Objek pada karya ini menggunakan warna coklat, hijau dan biru, sedangkan pada latar belakang karya, penulis menggunakan gradasi warna hijau dan abu-abu serta dengan memberikan sedikit warna biru muda. Karya ini memiliki komposisi simetris, dapat dilihat dari penempatan objek yang berada ditengah-tengah karya. Karya ini

menceritakan tentang perubahan seseorang, dimana siluet pada bagian kulit bola yang terkelupas menjadi dua penulis ibaratkan perilaku dahulu seseorang dan setelah merenungi apa yang diperbuat, orang tersebut berubah dan penulis simbolkan pada siluet bagian dalam pada bola tersebut.

Karya kelima berjudul Arwana,



Arwana/80 x 60 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Penulis menampilkan objek seekor ikan purba khas dari Indonesia yang terdapat di Pulau Kalimantan yaitu ikan Arwana. Objek dibuat dengan menggunakan warna hitam, coklat dan gradasi warna merah yang dicampur kuning, sedangkan latar belakang penulis memakai warna biru muda dengan maksud memberikan kesan air. Dalam karya ini penulis ingin menyampaikan bahwa kita sebagai masyarakat yang mempunyai agama dan kepercayaan yang berbeda apakah harus terpengaruh dengan mitos itu. Penulis merasa kita sebagai penikmat dari keindahan ikan tersebut hanya menikmati keindahan dan gerakan renang dari ikan tersebut yang anggun.

Karya keenam berjudul Katak,



Katak/80 x 60 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Metamorfosis katak ini dimulai dari telur, berubah menjadi kecebong, kecebong tersebut berubah menjadi katak berekor dan tahapan terakhir menjadi katak dewasa. Warna yang penulis pakai pada objek memakai gradasi warna hijau dengan

maksud meniru warna asli dari katak tersebut. Sedangkan latar belakang penulis memakai warna hijau yang menyimbolkan kesejukan. Secara keseluruhan karya ini menceritakan tentang seseorang yang ingin berubah, semenjak dini mungkin perubahannya itu sudah terlihat, seperti halnya perubahan yang terjadi pada katak.

Karya ketujuh berjudul Untitled,



Untitled/80 x 60 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Penulis membuat sebuah perubahan dari ayam menjadi dinosaurus. Karya ini memiliki komposisi simetris. Pada karya ini penulis juga mempertimbangkan proporsi dengan cara menyesuaikan bentuk objek dengan bidang kanvas. Warna yang penulis gunakan banyak didominasi warna monokrom coklat ditambah dengan sedikit warna merah. Ayam pada karya ini penulis letakkan pada bagian kanan dan perubahannya menjadi dinosaurus penulis letakkan pada bagian kiri. Ayam pada karya ini menyimbolkan seseorang yang selalu menjadi bayang-bayang orang lain. Setelah merenungi apa yang telah terjadi orang tersebut berubah dan penulis simbolkan sebagai dinosaurus. Latar belakang pada karya ini berwarna putih yang berfungsi sebagai pendukung bagi objek.

Karya kedelapan berjudul Go Green,



Go Green/60 x 70 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky



Penulis menampilkan sebuah pohon dan globe. Pada bagian pohon penulis membuang bagian daunnya dan diganti dengan globe yang sudah penulis design sedemikian rupa. Pohon dalam karya ini menyimbolkan tempat menyerap karbondioksida dan mengeluarkan oksigen yang mana oksigen diperlukan manusia untuk bernafas. Sedangkan globe menyimbolkan dimana tempat kita hidup. Warna yang penulis pakai pada pohon menggunakan warna coklat tua dan pada globe penulis menggunakan gradasi warna hijau yang menyimbolkan kesejukan. Latar belakang berwarna putih dengan maksud menonjolkan objek yang penulis buat. Melalui karya ini penulis menceritakan fenomena dimana banyaknya hutan yang dibakar oleh manusia. Hutan berfungsi sebagai paru-paru dunia yang menghasilkan oksigen dan hasil dari hutan tersebut dapat digunakan untuk kelangsungan hidup manusia. Kalau hutan dibakar akibatnya bagi kelangsungan hidup manusia adalah terjadinya perubahan-perubahan yang dapat merugikan manusia itu sendiri salah satu contohnya perubahan iklim yang terjadi dan terjadinya polusi udara karena lapisan ozone yang menipis.

Karya kesembilan berjudul Bunglon,



Bunglon/80 x 60 cm/Serigrafi/2012  
Foto : Youngky

Penulis menampilkan objek seekor bunglon yang sedang berdiri disebuah dahan. Secara keseluruhan warna yang penulis pakai pada objek dan latar belakang memakai warna hijau dimana bunglon sering dijumpai didahan pohon. Selain warna hijau penulis juga memakai warna coklat pada dahan pohon. Warna hijau pada latar belakang dibuat seperti blur agar objek lebih terlihat. Melalui karya ini penulis ingin menyampaikan bahwa seseorang bisa beradaptasi dengan lingkungan dimana kita berada seperti halnya bunglon. Dengan kata lain kita dengan cepat harus bisa merubah sifat kita dimana kita berada atau dengan kata lain “Dimana Bumi Dipijak Disitu Langit Dijunjung”.

Karya kesepuluh berjudul Kuli Angkut,



Kuli Angkut/60 x 70 cm/Serigrafi/2012

Foto : Youngky

Seseorang demi merubah nasib hidup keluarganya, ia rela bekerja apapun meski harus menjadi kuli, meskipun beban yang di pikulnya tidak sebanding dengan fisik yang dimilikinya serta berapa gaji yang diperoleh tidak setimpal dengan pekerjaan yang dilakukannya. Pada karya ini penulis menampilkan warna baju coklat yang memberikan kesan kusam dan celana berwarna biru dengan bentuk yang kusam, serta sedikit kotor. Sedangkan pada bagian latar belakang penulis memberikan warna flat putih dengan maksud agar objek kelihatan menonjol. Pesan yang dapat disampaikan melalui karya ini adalah untuk merubah nasib hidup kita harus bekerja dengan sekuat tenaga jangan menjadi orang yang pemalas, bersemangatlah untuk bekerja asalkan pekerjaan itu halal.

### C. Simpulan

Bertitik tolak dari tema, konsep berkarya dan pencapaian hasil karya yang telah diprogram dalam karya akhir ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1). Bahwa melalui media seni grafis dapat di ungkapkan berbagai persoalan sosial dalam masyarakat secara faktual dan konseptual. Ide dalam pembuatan karya ini berawal dari pengamatan penulis tentang perubahan sifat, perilaku, takdir, maupun perubahan pola berfikir pada diri seseorang, 2). Pemilihan seni grafis khususnya teknik cetak saring merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pengungkapan ide dan mengembangkan kreatifitas karena disamping mata kuliah paket di perkuliahan teknik cetak saring merupakan teknik yang sudah mulai jarang digunakan dalam pembuatan karya grafis khususnya teknik cetak saring (*Serygraphy*). Sedangkan untuk pengerjaan yang detail dan halus dapat dicapai dengan menggunakan teknik ini bila dibandingkan dengan teknik cetak tinggi yang hasilnya cenderung lebih kasar, 3). Adapun kendala-kendala yang penulis temui dalam pengerjaan karya dengan menggunakan cetak saring adalah: a). Pada proses pengerjaan klise, cuaca merupakan

salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pencetakan karya, b). Dalam proses pencetakan warna perlunya ketelitian untuk menjaga agar screen tidak rusak, c). Alat dan bahan merupakan faktor utama untuk menghasilkan sebuah karya, disamping itu ide merupakan bagian yang penting dalam penciptaan karya yang kreatif.

Adapun saran-saran yang dapat penulis sajikan dalam penulisan karya akhir ini adalah: 1). Diharapkan bagi mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang akan mengambil jalur Karya Akhir, setelah melihat dan membaca karya akhir ini, hendaknya dapat dijadikan masukan dan perbandingan agar dapat membuat karya-karya yang lebih baik dan lebih inovatif lagi, 2). Diharapkan kepada jurusan seni rupa Universitas Negeri Padang agar dapat menyediakan fasilitas yang lengkap untuk perkembangan atau kemajuan mahasiswa dalam berolah seni, 3). Diharapkan kepada tim pengajar seni grafis khususnya cetak saring, agar dapat membuat pameran seni grafis cetak saring diakhir semester secara berkala, semoga dengan diadakannya pameran ini dapat menumbuhkan semangat rekan-rekan lain untuk menciptakan karya grafis cetak saring (*Serygraphy*) yang lebih kreatif.

Mudah-mudahan dengan karya akhir dan penulisan laporan ini berguna untuk dijadikan acuan dan perkembangan lebih lanjut untuk generasi seterusnya. sebagai sarana untuk memancing ide yang kreatif dalam rangka penciptaan karya seni dengan teknik cetak saring.

**Catatan** : Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Dr. Budiwirman, M.Pd dan Pembimbing II Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn.

### **Daftar Rujukan**

- Budiwirman & Irwan. 1998. *Seni Grafis*. Padang: Institut Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Dharsono. 2007. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Gie The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: PUBIB.
- Hakim, Andreas. 1999. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Surabaya: Sulita Jaya.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Seni>
- Manurung Jintar. 1978. Diklat: *Seni Grafika Fakultas Keguruan Sastra Seni*. IKIP Medan.
- Sidik, Fajar. 1981. *Tinjauan Seni*. Diklat Kuliah, Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia Yogyakarta: Asri Yogyakarta.
- Sujanto, Agus. 1977. *Psikologi Perkembangan*. Surabaya: Angkasa Baru Jakarta
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah-istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Karnisius