

SENYUM SAHABAT DALAM KARYA SENI GRAFIS TEKNIK STENSIL



Ieo Wibowo

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2016**

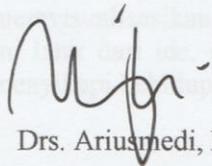
PERSETUJUAN PEMBIMBING
SENYUM SAHABAT DALAM KARYA SENI GRAFIS TEKNIK STENSIL

Leo Wibowo

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Alik Candra untuk persyaratan wisuda periode september 2016 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

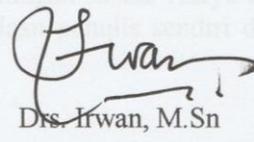
Padang, 29 Februari 2016

Dosen Pembimbing I,



Drs. Ariusmedi, M.Sn.

Dosen Pembimbing II,



Drs. Irwan, M.Sn

ABSTRAK

Leo Wibowo. 2016. **Senyum sahabat dalam karya grafis teknik stensil** Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Sahabat merupakan tempat untuk bercanda gurau serta memberikan motivasi yang positif dalam kehidupan sehari-hari bagi penulis. yang Merasakan kebahagiaan ketika seorang sahabat datang menghampirinya, Penulis merasa bahwa di setiap langkah dia ada dalam ingatan dan selalu ingin menyenangkan hatinya di mana pun berada.

Tujuan pembuatan karya akhir ini adalah, Memvisualisasikan senyuman sahabat dalam karya seni grafis dengan teknik stensil.

Metode tahapan yang di lakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Pembentukan awal dari karya seni grafis ini terdiri dari beberapa tahapan yakni: tahap pembuatan sketsa alternatif, pengembangan sketsa dan pemilihan sketsa-sketsa yang sudah penulis kembangkan. Setelah melalui tahap pemilihan sketsa terbaik penulis memindahkan sketsa pada mal yang di bentuk sesuai pola yang diinginkan.

Hasil serta rangkuman dari sepuluh karya seni grafis yang penulis tampilkan, semua itu tidak terlepas dari keinginan penulis untuk memvisualisasikan kehidupan masyarakat beserta lingkungan sosial. Karya-karya ini lahir dari ide, pandangan, penghayatan, dan penjelasan penulis sendiri dalam menyikapi kehidupan yang di tuangkan dalam karya yang berjudul: *Flash Back, Di luar jangkauan, Di balik layar, Lempar Toga, Harapan, Senyuman, Coffeeeee, Sunset, Pilihan, Senandung Lagu.*

Berdasarkan hasil serta rangkuman dari sepuluh karya seni grafis yang penulis tampilkan, semua itu tidak terlepas dari keinginan penulis untuk memvisualisasikan kehidupan masyarakat beserta lingkungan sosial. Karya-karya ini lahir dari ide, pandangan, penghayatan, dan penjelasan penulis sendiri dalam menyikapi kehidupan.

Kata kunci : Senyum sahabat dalam karya grafis teknik stensil

ABSTRACT

Leo Wibowo. 2016. **Senyum sahabat dalam karya grafis teknik stensil** Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Friends are places for joking and providing a positive motivation in everyday life for the author. The author feels the joy when a friend came to him. Author feels that in every step, friends were in the memory and always want to please him everywhere

The purpose of making this thesis is visualizing the friends smile in graphic art with stencil technique.

The methods stage that's going to be undertaken in the process of creation is an effort in creating works of art. The initial formation of these graphic arts consists of several stages which are the stage of alternatives sketching, developing sketches and selecting of sketches that writer has developed. After going through the election of the best sketch, writer moves the sketch to the mall in appropriate form of desired pattern.

The results and the summary of the ten works of the graphic art that the authors showed are inseparable from the desire of the author for visualizing the life of the society and social environment. These works are born of idea, view, appreciation, and the author's description in facing life that's showed in a work entitled: *Flash Back, Out of the range, Behind the scenes, Throwing Toga, Hope, smile, CoffeEEEE, Sunset, Options, the hum song.*

Based on the results and the summary of the ten works of graphic art that the authors show, it is inseparable from the desire of the author to visualize the life of the society and social environment. These works are born of idea, view, appreciation, and the author's description in facing life.

Key word : The friends smiling in the graphic art stencil technique

SENYUM SAHABAT DALAM KARYA SENI GRAFIS TEKNIK STENSIL

Leo Wibowo¹, Ariusmedi², Irwan³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: leowibowo@yahoo.com

Abstract

Friends are places for joking and providing a positive motivation in everyday life for the author. The author feels the joy when a friend came to him. Author feels that in every step, friends were in the memory and always want to please him everywhere

The purpose of making this thesis is visualizing the friends smile in graphic art with stencil technique.

The methods stage that's going to be undertaken in the process of creation is an effort in creating works of art. The initial formation of these graphic arts consists of several stages which are the stage of alternatives sketching, developing sketches and selecting of sketches that writer has developed. After going through the election of the best sketch, writer moves the sketch to the mall in appropriate form of desired pattern.

The results and the summary of the ten works of the graphic art that the authors showed are inseparable from the desire of the author for visualizing the life of the society and social environment. These works are born of idea, view, appreciation, and the author's description in facing life that's showed in a work entitled: *Flash Back, Out of the range, Behind the scenes, Throwing Toga, Hope, smile, Coffeeeee, Sunset, Options, the hum song.*

Based on the results and the summary of the ten works of graphic art that the authors show, it is inseparable from the desire of the author to visualize the life of the society and social environment. These works are born of idea, view, appreciation, and the author's description in facing life.

Key word : The friends smiling in the graphic art stencil technique

A. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk ciptaan yang paling mulia disisi Allah. Sebagai makhluk yang dimuliakan, mereka diciptakan dengan berbagai kelebihan dibandingkan dengan makhluk lainnya dimuka bumi ini. Kelebihan yang amat berarti dalam menjalankan

¹Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Pendidikan Seni Rupa untuk Wisuda Periode September 2016.

²Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, Dosen FBS Universitas Negeri Padang.

kehidupan mereka dibekali akal dan pikiran. Sadar ataupun tidak, kelebihan ini menyebabkan ia dapat memberikan makna disepanjang perjalanannya.

Manusia melalui beberapa tahap perkembangan dalam berfikir, untuk bisa menjadi manusia yang selalu mengingat dan mengenang diri masa ke masa untuk sebuah perkembangan dan mengevaluasi persoalan-persoalan yang terjadi pada diri si penulis. yang di anggap sangat penting dalam kehidupannya sehari-hari yaitu mengingat masalah, memori, serta kenangan yang dilalui bersama sahabat.

Seni grafis merupakan karya seni yang diolah dengan beberapa teknik, serta pencetakannya dapat dilakukan dengan berulang kali, dalam hal ini penulis sendiri mendalami secara khusus seni grafis, baik itu dari segi pencetakan yang berkaitan dengan teknik Stensil maupun teknik seni grafis lainnya.

Oleh karena itu penulis memilih media seni grafis sebagai wujud karya dari pencitraan senyum sahabat yang menjadi inspirasi bagi penulis untuk dituangkan kedalam karya akhir.

Seni grafis merupakan karya seni yang diolah dengan beberapa teknik, serta pencetakannya dapat dilakukan dengan berulang kali, dalam hal ini penulis sendiri mendalami secara khusus seni grafis, baik itu dari segi pencetakan yang berkaitan dengan teknik Stensil maupun teknik seni grafis lainnya.

Oleh karena itu penulis memilih media seni grafis sebagai wujud karya dari pencitraan senyum sahabat yang menjadi inspirasi bagi penulis untuk dituangkan kedalam karya akhir.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat menimbulkan imajinasi penulis untuk mengangkat tema "*Senyum sahabat dalam karya grafis Teknik Stensil*".

Kartika (2004:37-38) Seni grafis pada dasarnya menitikberatkan pada teknik cetak mencetak sebagai usaha untuk dapat memperbanyak atau melipat gandakan sesuatu, baik gambar maupun tulisan dengan cara tertentu prinsip-prinsip dasar tentang proses cetak mencetak seperti cetak tinggi, cetak datar, cetak saring, dan banyak lagi yang lain.

Budiwirman (1994:3) Wujud bentuk karya yang dihasilkan melalui cetak mencetak berdimensi dua. Hal lain yang harus menjadi pertimbangan dalam hasil karya seni grafis yang baik adalah prinsip kreativitas. Maksudnya dalam berkarya memerlukan kreativitas orang yang membuatnya. Berarti di samping memahami bentuk yang dibuat, tanpa adanya kreativitas maka karya seni grafis belum tentu menghasilkan karya yang indah”.

B. METODE PENCIPTAAN

Dalam proses perwujudan karya akhir ini, penulis menampilkan karya seni murni, yaitu karya seni grafis cetak saring yang objek karyanya adalah Senyum Sahabat dalam Karya Seni Grafis Teknik Stensil.

Penulis mencoba merancang beberapa langkah di dalam proses pembuatan karya seni grafis. Metode proses dalam pembuatan karya ini dilakukan melalui perujutan ide-ide seni dengan beberapa tahap yaitu: Persiapan (preparation), pencarian ide, perujutan konsep dan ide, relasi konsep, penyelesaian (finising).

C. PROSES PERUJUTAN

Perwujudan ide berarti menuangkan ide yang sudah di dapat ke sebuah media berupa kayu palet sehingga menghasilkan sebuah karya. Dalam perwujudan ide harus ada pertimbangan kemampuan dan aturan teknis yang ada seperti unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip seni rupa. Unsur visual dan prinsip seni rupa

sangat mendukung terwujudnya suatu karya seni yang menarik dan memiliki nilai keindahannya. Unsur atau prinsip tersebut merupakan dasar dari berolah estetis seorang perupa/ seniman. Selain itu, teknik yang digunakan disesuaikan dengan objek yang akan divisualisasikan.

D. WUJUD KARYA

Dalam proses penciptaan karya seni grafis ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang di lakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Pembentukan awal dari karya seni grafis ini terdiri dari beberapa tahapan yakni: tahap pembuatan sketsa alternatif, pengembangan sketsa dan pemilihan sketsa-sketsa yang sudah penulis kembangkan. Setelah melalui tahap pemilihan sketsa terbaik penulis memindahkan sketsa pada mal yang di bentuk sesuai pola yang diinginkan

a. Karya 1.



Flash Back, 60x60cm, Cetak stensil on kayu, 2016, Penulis

Karya yang diberi judul *Flash Back* dapat dilihat dari unsur-unsur seni rupa seperti garis, bidang dan warna. Ditinjau dari pewarnaan dan penampilan objek yang terpadu dalam kesatuan membuat karya grafis ini terlihat menarik.

Dalam karya *stencil* ini terdapat tanda-tanda yang mendukung makna yang ingin penulis sampaikan pada penikmat seni. Latar gedung dan bangunan yang di tampilkan di belakang jarum jam ini adalah kemewahan, keceriaan, dan tempat berteduh.

Gambar bintang diartikan sebagai suatu benda yang berfungsi untuk memberikan cahaya kepada orang yang berada di bawahnya. Tetapi di sini penulis artikan yang sangat jauh dari fungsi aslinya dengan menggunakan warna kuning yang didekatkan dengan bangunan gedung serta angka. Dalam bahasa latin angka berarti hitungan. Jadi maknanya adalah tidak semua kebahagiaan yang di dapat dari sahabat itu banyak, karena di batasi oleh waktu yang berjalan cepat sesuai dengan fungsi sahabat itu sendiri yang memberikan waktunya untuk penulis.

Namun tidak sedikit seorang teman lupa terhadap perannya dalam memberikan dorongan serta motifasi bagi sahabatnya yang sedang dalam keadaan galau atau masalah.

Karya 2 dan Pembahasan



Diluar Jangkauan , 50 x 50cm, stensil di atas Kayu,
2016, Penulis

Pada karya *Diluar Jangkauan* ini penulis menggambarkan figur dua orang anak. Pada sisi kiri karya di mana sosok seorang anak sedang merangkul temannya, dua sosok anak yang sedang berpegangan karena kebahagiaan serta sahabat yang selalu menemani setiap pulang dan pergi mengaji di surau saat masa kecil dahulu, itulah upaya penulis penyeimbangan dalam karya dan memberikan suatu kesan tersendiri. Warna kuning dibuat menyerupai pemandangan menguatkan makna yang penulis sampaikan yaitu kesejukan ketika berada di alam yang jauh dari hiruk pikuk seperti berada di kota.

Latar belakang pada karya dibuat dengan warna hijau dan kuning agar objek terlihat jelas. Figur laki-laki yang dibuat sama besar dibandingkan dengan objek lainya seperti objek yang melambangkan huruf, P, Burung merpati, Line, Camera yang artinya teman yang menghibur melalui dunia maya yaitu facebook kemudian icon icon tersebut yang membuat penulis bisa curhat serta bercerita tentang masalah yang di alami oleh penulis.

Dua orang anak Laki-laki tersebut diciptakan sebagai seorang anak yang sholeh serta mengerti tentang arti dari persahabatan tersebut, Dalam rumah tangga anak laki-laki berperan sebagai hulu balang yang akan melindungi kampung serta permainan

c. Karya 3 dan Pembahasan



Dibalik Layar, 100 x 50cm, teknik stensil di atas Kayu, 2014, Penulis

Karya yang diberi judul *Dibalik Layar* terdapat dua figur manusia yang yang ditampilkan dalam bentuk pakian yang berbeda, yang satu figur perempuan tanpa dasi dan yang satunya lagi figur laki-laki memakai dasi yang terdiri dari ayah dan ibu. Coretan berwarna kuning terang pada kepala adalah dalam menyelesaikan suatu masalah sebaiknya melihat situasi dan kondisi di sekitar jangan sampai anak melihat dan mendengar pertengkaran kedua orang tuanya yang dapat mengakibatkan beban mental pada anak. Latar belakang dibuat seperti lingkaran dimaksudkan bahwa dalam menjalani kehidupan itu tidak sejalan dengan apa yang diinginkan, dengan penggabungan warna cerah dan gelap adalah salah satu bentuk bahwa keras dilawan dengan lunak, kuat dilawan dengan lemah, dengan kata lain dua hal yang bertolak belakang dapat digabungkan.

Didalam hidup manusia tidak bisa menghindar dari masalah, baik itu dari lingkungan terkecil yaitu permainan maupundi luar lingkungan permainan seperti di kampus. Di kampus banyak hal yang membuat kita semangat dan memberi motifasi dalam menjalankan hidup sebagai anak serta sebagai mahasiswa. Sehingga lingkungan kampuslah yang membawa nuasan yang sangat beragam dan berbeda – beda antara suku dan agama.

d. Karya 4 dan Pembahasan



Gambar 12, Lempar Toga, 80x60cm, Stensil on Kayu, 2016.

Pada karya ini terdapat delapan objek manusia dan toga yang bertaburan, karya diatas yang menggambarkan sebuah kisah di mana proses awal masuk kuliah pasti akan ada akhir dari perkuliahan tersebut yang di namakan dengan wisuda. Seperti yang diketahui fungsi toga pada karya melambangkan akhir dari perkuliahan atau wisuda memutuskan.

Latar belakang yang berwarna orange penulis artikan sebagai sebuah sikap arogan yang dimiliki oleh kaum laki-laki, yang dikombinasi dengan garis lengkung yang harmonis agar karya terlihat lebih dinamis. toga yang dihiasi umbul-umbul, kuning dan hitam, merah, hijau, dan orange penulis artikan bahwa dalam menjalani kehidupan sebagai mahasiswa banyak masalah atau kendala yang dihadapi dan tidak sejalan dengan apa yang diinginkan. Jika dalam masa studi tersebut, sesuatu masalah yang tidak diselesaikan malah akan menambah masalah baru, jika masuk dalam permasalahan yang berlarut-larut dan masalah yang muncul harus diselesaikan secepat mungkin agar tidak terjadi konflik bathin yang akan merusak fisik dan pemikiran secara beruntun dan menjadi beban yang sangat berat untuk di selesaikan.

e. Karya 5 dan Pembahasan



Gambar 13, Pilihan, 90x55cm, stensil on kayu

Karya yang diberi judul *Pilihan* dengan visual yang seolah-olah terdapat dua bagian tangan diatas kanvas, sebelah kanan sosok tangan yang memegang tasbih dan sebelah kiri sosok tangan memegang kalung berlambang salib. Dari sini penulis ingin menggambarkan keadaan dimana terjadi sebuah perpisahan antara dua keyakinan yang membuat bingung memilih antara yang kanan atau yang kiri yang artinya jalan menuju kebenaran atau jalan menuju kesesatan. Hal ini diperkuat oleh garis berwarna hitam melambangkan kesan wibawa, di mana kedua lambang tersebut masih memiliki kekuatan tersendiri tergantung penulis menyikapinya dengan hati yang damai tenang serta berdoa kepada yang maha kuasa untuk memberi petunjuk kepada penulis jalan mana yang harus penulis pilih.

Pada bagian kanan dengan bentuk tangan yang berwarna hitam sambil memegang tasbih ini menunjukan jalan yang benar, dan pada bagian kiri dengan tang yang memegang tanda salib ini melambangkan jalan yang salah, hal ini adalah penggambaran dari perbedaan yang terjadi yang mengakibatkan sesuatu yang buruk pada kehidupan sehari-hari bagi penulis. Warna abu-abu pada latar belakang penulis artikan sebagai tekanan dan beban mental yang dialami seorang anak sebagai efek dari hubungan yang selama ini kurang harmonis.

Peristiwa inilah yang terjadi dalam suatu permainan senantiasa membawa dampak yang mendalam, baik sebagai suami, isteri dan anak. Kasus ini dapat menimbulkan tekanan, perubahan fisik maupun mental terhadap seluruh anggota permainan. Ketika pertikain jalan yang salah yang akan di pilih. .

f. Karya 6 dan Pembahasan



Gambar 14, *Harapan*, 80cm x 50 cm, Stensil on Kayu

Pada karya ini objek mata yang menjadi fokus pada permainan games, yang didalamnya terdapat empat buah tombol dalam permainan tersebut, yang merupakan satu kelompok yang menjadi satu kesatuan yang utuh dalam permainan tersebut. Ibaratkan Sebuah permainan tanpa stik games sebagai kepala permainan banyak terjadi di masyarakat. Ketiadaan permainan bisa saja disebabkan oleh berbagai alasan, misalnya saja tidak ada uang, tidak banyak teman, dan lain-lain. Namun kondisi ini bukanlah akhir dari segalanya, sebuah permainan dapat bertahan walaupun tanpa adanya sosok kepala permainan. Stick games sebagai objek utama penulis artikan sebagai sebuah harapan dan jarumnya sebagai masalah yang ada. stick adalah salah satu organ dari permainan yang dapat memancarkan isi hati, dari mata pula orang lain dapat mengetahui perasaan dan keinginan kita. Maka stick pada karya ini merupakan harapan yang akan selalu terjaga. Harapan untuk bertahan hidup dalam sebuah permainan tanpa sosok teman.

Pemilihan latar belakang yang cukup simpel adalah upaya agar stick dapat menjadi *point of interest*, agar pandangan penikmat karya dapat langsung tertuju pada bagian tengah karya. Pemilihan warna yang cerah adalah sebagai pendukung dari konsep karya yang mengutamakan sebuah harapan.

g. Karya 7 dan Pembahasan



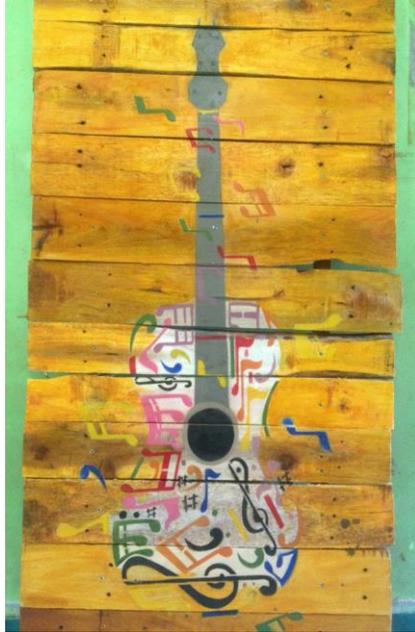
Gambar 15, Cofeeee, 65 x 50cm, stensil on kayu, Penulis

Pada karya ini, objek gelas menjadi fokus pada karya, yang didalamnya terdapat minuman yang berasap yang melambangkan sebuah persahabatan dimulai dari minum secangkir coffee, yang merupakan satu hubungan yang sangat harmonis. Sebuah ubungan inilah yang menjadi hubungan yang saling tolong menolong anatar satu dengan yang lainnya.

Gelas sebagai objek utama penulis artikan sebagai sebuah harapan dan jarumnya sebagai masalah yang ada. gelas adalah salah satu kebutuhan manusia yang dapat memancarkan isi hati, dari gelas pula orang lain dapat mengetahui perasaan dan keinginan kita. Maka gelas pada karya ini merupakan harapan yang akan selalu terjaga. Harapan untuk bertahan hidup dalam sebuah permainan tanpa sosok ayah.

Pemilihan latar belakang yang cukup simpel adalah upaya agar gelas dapat menjadi *point of interest*, agar pandangan penikmat karya dapat langsung tertuju pada bagian tengah karya. Pemilihan warna yang cerah adalah sebagai pendukung dari konsep karya yang mengutamakan sebuah harapan.

h. Karya 8 dan Pembahasan



Nada Teman, 100x06cm, Stensil on Kayu, 2016, Penulis

Karya kedelapan yang berjudul *Nada teman* sama halnya dengan sebuah hubungan yang diawali dengan perkumpulan dengan nada musik yang telah dialami oleh penulis seperti objek yang diatas. gitar dalam permainan senantiasa menghadirkan dampak yang positif terhadap pergaulan terantung kita menyikapinya. Sebagai manusia tentu saja kita akan melewati berbagai permasalahan, namun setiap orang memiliki cara berbeda dalam menyelesaikannya. Dalam karya ini penulis menggambarkan gitar lebih memilih cara menyelesaikan masalahnya dengan memainkan gitar tersebut, hal ini otomatis berdampak positif terhadap psikologis kita. Emosi yang tidak terkendali menjadi penyulut dari sebuah konflik, maka ketika emosi dapat diredam tentunya penyelesaian masalah akan lebih mudah. Pada karya ini emosi yang tidak dapat dikendalikan penulis gambarkan dengan warna latar belakang yang didominasi warna merah, kuning dan hitam.

i. Karya 9 dan Pembahasan



Senyuman, 100 x 55cm, Stensil on kayu, Penulis

Layaknya sebuah rumah harus mempunyai banyak pilar agar bangunannya kuat dan kokoh. Dalam karya ini, penulis menggambarkan sosok kepala yang sedang tersenyum dalam kebahagiaan untuk sebuah penantian yang selama ini penulis tunggu-tunggu akhirnya tercapai juga perjuang tersebut. Ikon-ikon pada karya diarahkan kepada sesuatu yang ringan yang dimaksudkan sebagai kontradiksi dari sesuatu yang tampak diatas. Demikian pula dalam permainan juga harus dijaga dengan pilar-pilar yang kokoh agar selalu awet dan harmonis.

Di dalam karya ini, kepala dalam karya ini penulis lukiskan dengan warna coklat dan bibir berwarna pink, gigi berwarna putih juga mengandung arti masalah yang berdatangan yang menimpa penulis. Cinta bukan hal utama dalam membangun rumah tangga, tapi harus di iringi dengan komunikasi yang baik dan saling mengerti satu sama lainnya agar tidak terjadi konflik yang berkepanjangan dan terhindar dari berbagai ancaman di luar.

Bibir merah muda diatas yang diletakkan ditengah adalah sebagai upaya menempatkan objek sebagai penyeimbang antara atas-bawah dan bagian kiri-kanan. Pemilihan warnapun disesuaikan dengan konsep yang penulis miliki.

j. Karya 10 dan Pembahasan



Gambar 18, *Sanset*, 95x60cm, stensil on kayu, Penulis

Dalam karya ini penulis menggambarkan figur manusia yang berbahagia sambil meloncat ke girangan penuh kebahagiaan ini berarti kebahaigian hampir mendekati yang di simbolkan dengan pemandang disore hari. Penulis mengartikan sanset sebagai warna yang sangat romantis apabila disikapi dengan baik akan berdampak positif bagai hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Tendensinya sanset bukan menjadi tempat yang nyaman lagi untuk ditempati bila terjadinya kegiatan yang negatif bagai kaum muda yang sedang di landa cinta sehingga temoata tersebut dijadikan tempat perkumpulan bebas yang melanggar norma agama. Setiap pasangan muda - mudi harusnya menyadari bahwa konflik bukan hanya berasal dari kedua belah pihak, tetapi lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh besar timbulnya konflik. Tidak semua orang merasa bahagia apabila melihat kebahagiaan orang lain, untuk itu setiap pasangan muda-mudi harus saling percaya terhadap pasangannya. Pemilihan warna dengan latar belakang yang suram dan terlihat lama, adalah upaya menampilkan bentuk rumah yang rapuh agar terlihat lebih dramatis. Serangga pun disusun dengan pertimbangan *balance*, disusun dengan garis yang dinamis agar karya tidak terlihat monoton.

E. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan hasil serta rangkuman dari sepuluh karya seni grafis yang penulis tampilkan, semua itu tidak terlepas dari keinginan penulis untuk memvisualisasikan kehidupan masyarakat beserta lingkungan sosial. Karya-karya ini lahir dari ide, pandangan, penghayatan, dan pengagelasn penulis sendiri dalam menyikapi kehidupan. Ide atau gagasan yang mendasari terciptanya karya ini muncul secara spontanitas dari pengalaman dan pengagelasn terhadap realita yang dialami sendiri serta melihat lingkungan sekitar. dari perkembangan ide tersebut maka muncul bentuk-bentuk figur manusia dan simbol-simbol sebagai bahasa ungkapan untuk mencapai maksud yang ingin disampaikan oleh penulis.

b. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang penulis kemukakan diatas selanjutnya direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam proses cetak stensil dituntut kesabaran dan ketelitian karena membutuhkan waktu yang lama, supaya hasil karya yang dibuat dapat maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan
2. Kepada mahasiswa yang akan mengambil karya akhir, sebaiknya sebelum membuat sebuah karya terlebih dahulu dilakukan survey.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi. 1998. *Psikologis Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiwirman. 1994. *Seni Grafis*. Padang: Universitas Negeri Padang.
1999. *Seni Grafis*. Padang: DIP Proyek UNP.
- Babbie. <http://Sambasalim.com>. (online) diakses 11 Juni 2011.
- Dharsono. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dagun, Save. 2002. *Psikologi Permainan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Kartika, Sony. Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: rekayasa sains.
- Pease, Allan. 2006. *Bahasa Tubuh/ Allan Pease : terjemahan, Gayatri : ARCAN*
- Seni kontemporer. http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_kontemporer. (diakses 2 Desember 2010)
- Seni Pantomin. http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_pantomin. (diakses 2 Desember 2010)
- Zoest, van Aart. *Semiotika*. Terjemahan : Ani Soekowati. Jakarta : Yayasan Sumber Agung, 1993
- <http://wahyudi25.blogspot.co.id/2011/01/mengenal-apa-yang-di-maksud-stencil.html> 11 mei 2016
- <http://Sambasalim.com/metode-penelitian/fakta-dan-realita.html>. diakses 11 Juni 2011.
- <http://Kelompoktony.blogspot.com/2009/10/teknik-cetak-saring/> diakses 10 Oktober 2009.
- sukses/

Catatan : Artikel ini disusun berdasarkan laporan karya akhir penulis dengan Pembimbing I Drs. Ariusmedi, M.Sn, dan Pembimbing II. Drs. Irwan, M.Sn.