

**TELISIK MATERIAL DAN TEKNIK DALAM SENI
GRAFIS SEBAGAI SARANA UNGKAPAN VISUAL**



**PROGAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

TELISIK MATERIAL DAN TEKNIK DALAM SENI GRAFIS SEBAGAI SARANA UNGKAPAN VISUAL



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh :

LUQY LUQMAN NUL HAKIM

NIM 1012146021

Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Seni Rupa Murni

2017

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

TELISIK MATERIAL DAN TEKNIK DALAM SENI GRAFIS SEBAGAI SARANA UNGKAPAN VISUAL diajukan oleh Luqy Luqman Nul Hakim, NIM 1012146021, Program Studi Seni Rupa, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Andang Suprihadi P., M.Sn

NIP 19730327 199903 1 001

Pembimbing II


Drs. Anusapati, M.F.A

NIP 19760509 200312 1 001

Cognate/ Anggota


Drs. Syafruddin, M.Hum.

NIP 19540802 198103 1 004

Ketua Jurusan/

Program Studi/ Ketua/ Anggota


Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn

NIP 19761007 200604 1001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Soastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luqy Luqman Nul Hakim

NIM : 1012146021

Jurusan/Minat Utama : Seni Rupa Murni/Seni Grafis

Saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir dengan judul TELISIK MATERIAL DAN TEKNIK DALAM SENI GRAFIS SEBAGAI SARANA UNGKAPAN VISUAL tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2017

Luqy Luqman N.H
NIM 101 2146021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan segala berkah dan karamah-Nya sehingga segala sesuatunya dapat terwujud, dan kepada banyak pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terma kasih kepada :

1. Drs. Andang Suprihadi, M.S, selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali
2. Drs. Anusapati, M.F.A, selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Syafruddin, M.Hum, selaku Dosen Penguji Ahli (*cognate*)
4. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Murni
5. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
6. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh *Staff* dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Bapak Jakob Sumardjo atas pemberian esai dan masukkannya
10. Bapak Agung Kurniawan atas saran dan kritiknya
11. Bapak Aviv dan Kang Ibad Selaku Narasumber tentang ilmu hakikat dan sejarah sunda
12. Yudi Pigura selaku pengrajin pigura yang bersedia meminjamkan mesinnya untuk karya Tugas Akhir

13. Bapak Cucun Zakaria, Ibu Yeyet Heryati, Nuri Fatima, Rani Ravenina, Nina Martin selaku keluarga yang memberi banyak dukungan moral maupun finansial
14. Gabriella Arthemina dan Ibu yang selalu mengingatkan untuk selalu *Happy*
15. Puja Anindita, Grafitya Ariwahjoedi, Pinasti Diyan, Ignatia Nilu selaku teman berkeluh kesah
16. Kandura Studio dan Tromarama selaku teman yang selalu mengingatkan bahwa berkarya itu menyenangkan
17. Rooftop Living Workshop, Grafis Minggiran, Printmaking Remedy, Pemuda Setempat
18. Gang Pisang (Phillip Darsono, Ahadi Bintang, Marcellina DKP, Wulang Sunu, Caitlin Taguibao, Syauro Qotrunada, Mitchelle) selaku teman yang selalu siap dengan bantuannya
19. Druwo Clan (Adji, Arief, Bilal, Dianata, Reza, Gandrik, Yahya, Amri)
20. Pintu Rumah Biru selaku teman bermusik (Phillip, Bayu, Breezy, Tami, Ajeng, Caesar, Daneto)
21. Orang – orang yang pernah saya kecewakan, untuk pelajaran ke depan yang lebih baik lagi

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	5
E. Makna Judul.....	5
BAB II. KONSEP.....	7
A. Konsep Penciptaan.....	7
A.1 Telisik.....	7
A.2 Tasawuf.....	8
A.3 Simbol.....	12
A.4 Kertas dan Kebudayaan.....	15
A.5 Etimologi dan Terminologi.....	20
B. Konsep Perwujudan.....	32
B.1 Posisi Seni Grafis dalam Proyek Tugas Akhir.....	24
B.2 Teknik dan Material dalam Seni Grafis.....	27
B.3 Definisi dan Bentuk Karya Seni Instalasi.....	32
B.4 Kebentukan	34

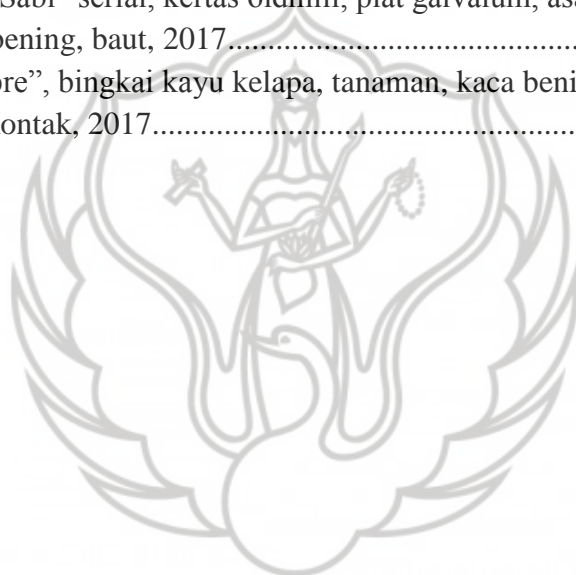
C. Konsep Penyajian.....	34
D. Seniman Referensi.....	36
D.1 Fernanda Gomes.....	36
D.2 Lee Kit.....	38
BAB III. PROSES PERWUJUDAN.....	39
A. Karya “Beauty” (serial).....	39
B. Karya “Enneagram Diri”.....	42
C. Karya “Untitled #2”.....	46
D. Proses Pengerjaan Karya Intaglio.....	51
BAB IV. TINJAUAN KARYA.....	58
BAB V. PENUTUP.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Tisna Sanjaya, <i>Amnesia Cultura</i> , 2008	23
Gb. 2. Allan Kaprow, <i>Push and Pull</i> , 1963	33
Gb. 3. Fernanda Gomes, <i>Untitled</i> , 2006	37
Gb. 4. Lee Kit, 'You(you)', <i>installation view</i> , 2013	39
Gb. 5. Proses <i>tracing</i>	40
Gb. 6. Komputerisasi	40
Gb. 7. Peletakan klise	41
Gb. 8. Perbandingan hasil	41
Gb. 9. Detail karya	42
Gb. 10. Proses cetak I	43
Gb. 11. Roll yang sudah diberi tinta	43
Gb. 12. Proses cetak II	44
Gb. 13. Proses cetak III	44
Gb. 14. Hasil sementara	45
Gb. 15. Detail hasil cetakan	45
Gb. 16. Tata abstrak	46
Gb. 17. Pencarian bentuk	47
Gb. 18. Penemuan detail I	47
Gb. 19. Penemuan detail II	48
Gb. 20. Proses pengerjaan karya "untitled" I	49
Gb. 21. Proses pengerjaan karya "untitled" II	50
Gb. 22. Proses pengerjaan karya "untitled" III	50
Gb. 23. "Apersepsi " (detail), serigrافي, air asam FeCl, kertas dan waktu pada pigura kayu, 82,5 x 62,5 cm, 2017	58
Gb. 24. "Index Apersepsi", etsa pada kertas, 2017	60
Gb. 25. "Dilema ", intaglio (ghostprint) pada kertas, kayu kelapa, pecahan kaca, 27,5 x 20,5 cm, 2017	62
Gb. 26. "Tekad, ucap, lampah ", intaglio pada kertas (ghostprint), kayu kelapa, Plat alumunium, 27,5 x 20,5 cm, 2017	63
Gb. 27. "Tritangtu", intaglio pada kertas, kayu kelapa, plat alumunium 27,5 x 20,5 cm, 2017	63
Gb. 28. "Ironi", kolase monoprint pada alumunium, tinta putih, kertas, Solatip kertas, baut, FeCl bekas, panel kayu kelapa, kaca bening, 2017	64
Gb. 29. "Decon#1", serigrافي pada kertas, pigura kayu kelapa, paku flexi, kertas kalkir, triplek, kaca bening, 2017	64
Gb. 30. "Decon#2", potongan <i>screen</i> , solatip kertas, staples, 2017	66

Gb. 31. “Beauty #1”, kertas kalkir, baut 7 cm, o:4mm, kaca bening Tulisan tangan, 88 x 62,5 cm, 2017	67
Gb. 32. “Beauty #2”, kertas kalkir, tulisan tangan, kaca bening, 2017.....	68
Gb. 33. “Beauty #3”, kertas kalkir, tulisan tangan, Pigura kayu kelapa, Benang, 62,5 x 45 cm, 2017	69
Gb. 34. “serial seri”, Screen, kaca bening, baut, 46 x 36 cm, 2017	70
Gb. 35. “Enneagram Diri”, kolase monoprint pada kertas linmaster, Benang tenun, 104,5 x 72 cm, 2017	71
Gb. 36. “Untitled #1” (serial), kayu kelapa, potongan kaca bening, dimensi bervariasi, 2017	72
Gb. 37. “Untitled #2” (serial), kayu kelapa, potongan kaca, triplek, baut, Dimensi bervariasi, 2017	73
Gb. 38. “Scatterbrain”, kayu kelapa, potongan kaca, dimensi bervariasi, 2017	74
Gb. 39. “Wabi-Sabi” serial, kertas oldmill, plat galvalum, asam FeCl, solatip, Kaca bening, baut, 2017.....	75
Gb. 40. “in-re pre”, bingkai kayu kelapa, tanaman, kaca bening, baut, stop kontak, 2017.....	76



DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Penulis.....	77
B. Poster Pameran.....	80
C. Suasana Pameran.....	81
D. Katalog Pameran.....	82
E. Video Aktifitas Pameran.....	83



ABSTRAK

Pada proyek tugas akhir ini penulis menghadirkan proses perkembangan keberkayaan penulis selama studi dan berusaha mengedepankan material yang digunakan dalam seni cetak grafis dengan tujuan mengingatkan peran penting material dalam membuat citraan. Umumnya pegrafis disibukkan dengan bagaimana cara membuat *image/citraan* dengan baik. Tidak salah memang, namun peran material menjadi minor disini. Perannya tergeser.

Kesadaran akan kedua hal tersebut didapat ketika penulis berusaha membuat citraan dari material itu sendiri. *Drawing* pada umumnya adalah proses pemindahan ide dari pikiran ke medium kertas sedangkan *framing* merupakan proses seleksi fakta yang akan atau tidak dimasukkan ke dalam wacana. Praktik *framing* disadari ketika penulis akan menggunakan teknik dalam seni cetak grafis yang terdapat beragam pilihan dan prosedur pengerjaan.

Drawing dan *framing* pada proyek tugas akhir disini adalah proses interpretasi representasi dan seleksi fakta yang di-implementasikan langsung terhadap material, sehingga proses pemindahan ide ataupun gagasan ke medium kertas di reduksi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ayah penulis menganut kepercayaan Islam Kasundaan. Islam Kasundaan tidak jauh berbeda dengan Islam pada umumnya. Pembedanya, yakni tidak meninggalkan upacara ritual keagamaan dan penggunaan sesaji sebagai rasa hormat terhadap leluhur. Islam Kasundaan lebih mengedepankan persoalan hakikat ketimbang syariat. Syariat merupakan cara dan hakikat merupakan esensi. Akan tetapi, keduanya saling berkorelasi dan tidak dapat dipisahkan.

Dalam Islam Kasundaan terdapat istilah *tilem* yakni menghilang atas kesempurnaan. Istilah tersebut pada umumnya digunakan di kalangan syaikh dan orang-orang yang mengkaji hakikat. Istilah itu pun mengandung sebuah konsepsi peniadaan diri dan sepenuhnya menyatu dengan Tuhan (*tritangtu*). Konsepsi serupa juga ditemukan pada penganut Katolik yakni *selibat*.

Konsep “tritangtu” mengandung bayu, sabda, hedap atau lampah, ucap, dan tekad. Meskipun ada tiga hal atau ketentuan, tetapi sebenarnya masih satu entitas atau keberadaan.¹ Setiap manusia memiliki tiga hal itu, yakni tekad atau keinginan dan kehendak, ucap yang berarti ucapan, dan lampah yang berarti tindakan. Jikalau seseorang melakukan sesuatu tentu ada tujuan atau keinginannya, tindakan itu dilakukan setelah dipikirkannya. Tekad, ucap dan lampah adalah tiga potensi manusia yang merupakan satu kesatuan untuk menandakan bahwa dia itu hidup. Itulah sebabnya segala sesuatu dibagi dalam tiga ketentuan agar sesuatu itu hurip dalam arti selamat, sejahtera, sempurna, baik dan benar.

Sejak dahulu, penulis diajarkan untuk mengkaji diri dan memahami ilmu pengetahuan dengan cara bertafakkur. Tafakkur berasal dari bahasa Arab yang artinya

¹ Sumardjo, Jakob. Salah Satu Kearifan Lokal (tidak dikomersilkan)

perenungan dengan melihat, menganalisa, meyakini secara pasti untuk meningkatkan keyakinan terhadap Allah SWT. Proses bertafakkur tersebut baru disadari penulis ketika menempuh studi di Fakultas Seni Rupa, minat utama Seni Grafis, dimana dalam membuat karya seni cetak grafis, penulis belajar memahami diri.

Melalui proses berkarya sedikit demi sedikit, pengalaman masa kecil penulis dengan sang ayah mulai muncul, yaitu ketika membeli, mengumpulkan, dan menyiapkan bahan-bahan sesaji untuk kebutuhan ritual adat. Menurut kepercayaan Kasundaan, untuk melakukan ritual adat, tidak hanya bahan-bahan sesaji yang dibutuhkan, namun pengetahuan dan tata caranya juga patut diketahui dan dipahami sehingga tujuannya tidak meleset. Untuk mencapai lokasi peziarahan terkadang dibutuhkan perjuangan. Mulai dari jarak yang jauh, rute dan medan lanskap yang ekstrim, hingga lokasi yang kadang tidak masuk akal semuanya harus dilewati terlebih dahulu.

Dalam membuat karya seni grafis kita dituntut untuk berpikir secara terstruktur karena dalam proses pengerjaan dibutuhkan ketelitian dan kesabaran, mengingat prosesnya harus dikerjakan satu persatu sampai pada akhirnya karya seni tercipta. Banyaknya aspek yang perlu diperhatikan ketika akan membuat karya seni grafis, seperti kelayakan ruang meliputi kebersihan dan alat pendukung (mesin, pisau cukil untuk *relief print*, *burnisher*/penggores untuk *intaglio*) harus dipersiapkan terlebih dahulu. Hal tersebut memiliki kesamaan dengan pengalaman penulis ketika akan melakukan ritual adat dan ziarah.

Lingkungan studi berpengaruh besar pada proses perwujudan karya penulis. Pada awalnya penulis terinspirasi oleh citraan karya (lukis, patung, grafis). Banyak perupa, baik dari luar negeri maupun dalam negeri tanpa tahu ide dibalik karya mereka. Ketertarikan pada *tampak luar* membuat penulis kebingungan dalam berkarya, karena dari sekian banyak referensi penulis tidak memahami isi dari karya-karya tersebut. Kebingungan tersebut membuat penulis sadar bahwa penulis telah melupakan isi dari karya-karya yang penulis kagumi. Berangkat dari situ penulis mulai mempertanyakan makna dari karya-karya yang di kagumi. Akhirnya ketertarikan berujung pada ide

dibalik karya sehingga dalam benak penulis pada waktu itu posisi citraan baru ada setelahnya. Paradigma tersebut terbawa hingga saat ini.

Desain atau rancangan dalam seni grafis merupakan tahapan krusial yang harus dipikirkan dengan matang oleh pegrafis sebelum membuat karya. Desain yang matang berarti sudah sampai pada tahapan berpikir akan dieksekusi dengan teknik apa, seperti apa, material apa yang dibutuhkan, dan disajikan seperti apa.

Semasa awal studi, penulis banyak membuat karya yang figuratif. Karena pada waktu itu visual yang berisi gambar penuh dan warna warni adalah suatu pencapaian. Namun pencapaian visual selalu dirasa gagal oleh penulis. Dari situ penulis cenderung membuang karya yang telah dibuat dengan beragam cara, baik itu dibuang ke tempat sampah, dibakar, disobek, dan sebagainya. Alasannya karena tidak suka atau tidak puas terhadap citraan yang ada pada kertas, di satu sisi penulis menyadari bahwa pada aktivitas tersebut terdapat dua hal yang dibuang yaitu citraan dan kertas. Dari kesadaran tersebut penulis berpikir bahwa kertas bersifat netral, karena yang sebetulnya menjadi pemicu dibuangnya kertas (material) tersebut adalah citraannya.

Semakin lama berproses di studio seni grafis penulis semakin tidak antusias dengan citraan yang dihadirkan pada kertas. Penulis lebih banyak mengolah material yang digunakan dalam seni grafis. Karena ragam material serta proses bekerja dalam seni grafis cukup rumit, dan untuk membuat karya seni grafis dibutuhkan pemahaman serta penguasaan teknik dan material yang mumpuni, sehingga selama proses studi penulis lebih banyak bereksperimen dengan material dan teknis yang ada dalam seni grafis, namun ketertarikan terhadap material dan metode cetak mencetak ternyata membawa penulis ke kebentukan karya diluar cetakan.

Berangkat dari persoalan tersebut penulis bertafakkur akan apa yang sebenarnya menjadi prioritas dalam seni grafis. Persoalan citraan dan kertas (material) dalam seni grafis menjadi persoalan yang penulis rasa penting dalam mengidentifikasi batasan ruang ekspresi. Karena tanpa adanya kertas (material) maka citraan pun tidak dapat ada. Apabila mengikuti kaidah konvensi yang telah disepakati, bahwa karya grafis adalah

karya di atas kertas yang tertulis edisi, jenis teknik, judul karya, nama pembuat dan tahun dibuat, maka disini peran kertas (material) sebenarnya menjadi krusial.

Pada karya tugas akhir ini penulis berusaha menghadirkan karya yang mengedepankan citraan yang dibuat dari kertas (material) yang digunakan dalam seni grafis, daripada citraan yang dibuat pada kertas dan keputusan penggunaan kata “telisik”, mengacu pada proses pencarian sebagai simbol menuju pemahaman. Pemahaman mengacu pada hasil, yaitu sesuatu yang telah ditangkap dan dipahami, sedangkan memahami mengacu pada proses, yaitu kegiatan menangkap, maka pemakaian kata kerja akan lebih memadai untuk menggambarkan dinamika proyek tugas akhir ini ketimbang menggunakan kata benda.² Telisik juga merupakan studi akan makna ke-Ilahian dalam rangka meningkatkan keyakinan dan ungkapan rasa syukur, yang mana penulis mencoba mengemasnya ke dalam bentuk visual.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah pokok yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini selanjutnya adalah:

1. Seperti apakah persoalan yang didapat dari material dan citraan dalam seni grafis?
2. Bagaimanakah visualisasi ide dan pengalaman estetik penulis?

C. Tujuan Penciptaan

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan karya seni melalui pemakaian proses berkarya beserta material yang digunakan dalam seni grafis yang di implementasikan ke dalam karya seni rupa.

² Bdk. Nicholas Davey, *Unquiet Understanding. Gadamer's Philosophical Hermeneutics*, State University of New York Press, New York, 2006, hlm.38

D. Manfaat Penciptaan

Penulis berharap dapat menghadirkan sudut pandang yang berbeda bagi pribadi penulis maupun audiens terhadap makna kertas(material) dan citraan yang digunakan dalam seni grafis. Disamping itu proyek tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sarana penulis dalam menyampaikan gagasan secara lebih terstruktur dan jelas, baik dari segi estetis maupun material.

E. Makna Judul

Penulis memberi judul **Telisik Material dan Teknik Dalam Seni Grafis Sebagai Sarana Ungkapan Visual** untuk mendeskripsikan praktik penciptaan dalam karya tugas akhir ini. Maka dapat dijabarkan pengertian khusus dari kumpulan kata yang digunakan yakni :

- **Telisik** : telisik berawal dari kata selisik, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti menyingkap-nyingkap (rambut,bulu) untuk mencari kutu; mengusut dengan teliti. Menyingkap berarti membuka, membongkar. Mengusut, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti menjadi kusut, sedang pengertian yang diberikan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia untuk selisik adalah mengusut dengan teliti. Maka telisik bisa dimaknai dengan mencari dan mengungkap sesuatu dengan teliti.
- **Material** : bahan yang akan dipakai untuk membuat bahan lain; bahan mentah untuk bangunan (seperti pasir, kayu, kapur)
- **Teknik** : n 1 pengetahuan dan kepandaian membuat sesuatu yang berkenaan dengan hasil industri (bangunan, mesin):sekolah --; ahli; 2 cara (kepandaian dsb)

Uraian di atas memperjelas bahwa “Telisik” merupakan sebuah praktik yang dilakukan penulis untuk menemukan makna ke-Ilahian melalui material dan teknik dalam seni grafis yang divisualkan.

