

MENGILUSTRASIKAN TEMAN KHAYALAN DENGAN  
TEKNIK CETAK SARING



JURNAL

Oleh

Fajar Priyo Utomo

NIM : 1212352021

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

- A. Judul: MENGILUSTRASIKAN TEMAN KHAYALAN DENGAN TEKNIK CETAK SARING
- B. Abstrak

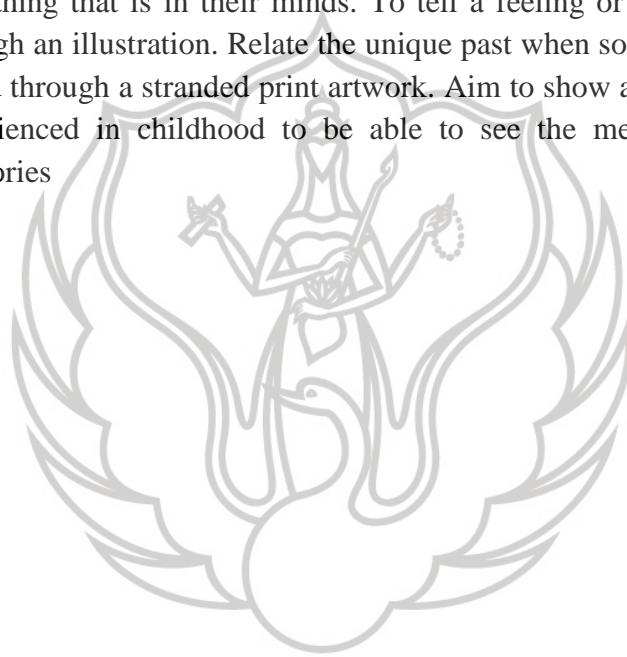
Oleh  
Fajar Priyo Utomo  
NIM 1212352021

#### Abstrak

Manusia pada hakikatnya adalah ciptaan Tuhan yang diberikan anugerah dan rahmat serta keistimewaan dibanding makhluk lain berupa akal budi. Keistimewaan akal budi membawa manusia untuk berpikir dan merasakan segala sesuatu. Untuk itu maka manusia memiliki kemampuan untuk berimajinasi atau membayangkan segala sesuatu termasuk mengimajinasikan sebuah teman khayalan. Imajinasi juga membuat manusia dapat melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan apapun termasuk berkesenian untuk membuat sebuah karya seni. Dalam menciptakan sebuah karya seni tentu saja banyak inspirasi didapat dari segala sudut latar belakang atau di dalam keseharian maupun lingkungan, berimajinasi disaat yang tak terduga, sebagai contoh, di dalam sebuah perjalanan, di dalam kamar, saat bersama teman dan masih banyak yang lainnya memicu timbulnya berimajinasi seseorang. Hal inilah yang penting untuk dipetik, dipikirkan dan diaktualisasikan dalam sebuah karya seni. Manusia juga memiliki cara masing-masing untuk menceritakan sesuatu yang ada di dalam sebuah pikiran masing-masing. Untuk menceritakan sebuah perasaan maupun imajinasi bisa melalui sebuah ilustrasi. Menceritakan kembali masa lalu yang unik saat seseorang memiliki sebuah teman khayalan melalui karya seni cetak saring. Bertujuan untuk menampilkan sebuah cerita yang pernah dialami seseorang pada masa kecil untuk dapat dilihat kembali memori kenangan masa kecil.

## Abstract

Humans are essentially the creation of God given grace and privilege compared to other beings of the mind. The peculiarity of the mind brings people to think and feel everything. For that then humans have the ability to imagine or imagine things including imagining an imaginary friend. Imagination also makes people able to do everything related to anything including artwork to create a work of art. In creating a work of art, of course many inspirations come from every angle of the background or in the everyday or the environment, imagining unexpected moments, for example, in a journey, in the room, while with friends and many others trigger the rise imagine someone. It is important to be picked, thought out and actualized in a work of art. Humans also have their own way of telling something that is in their minds. To tell a feeling or imagination can be through an illustration. Relate the unique past when someone has a fantasy friend through a stranded print artwork. Aim to show a story a person ever experienced in childhood to be able to see the memory of childhood memories



## C. Pendahuluan

### C.1. Latar Belakang

Terdapat pengaruh dari pengalaman pribadi dalam lingkungan keluarga, di mana keluarga berperan penting dalam proses pembentukan pribadi seseorang. Proses sosialisasi yang kurang baik antara penulis dan keluarga termasuk orangtua terkadang menimbulkan keinginan mencari kebenaran dan jati diri di luar rumah. Hal ini dikarenakan kurang dekatnya hubungan dengan keluarga sehingga mengakibatkan tertutup sikap penulis terhadap keluarga maupun dengan anggota keluarga yang lainnya. Sikap orangtua yang terlalu mengekang hidup anak akan membuat sang anak memberontak pada saat remaja. Hal ini tidak berbeda dengan seorang remaja yang dibesarkan dalam keluarga yang kacau (*broken home*) akan menimbulkan pemikiran mengenai cara untuk mencari kesenangan dan mungkin akan lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah beserta teman-temannya.

### C.2. Rumusan/tujuan

Dari gagasan yang telah disampaikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Mengapa memilih ide teman khayalan?
2. Bagaimana petualangan bersama teman khayalan menjadi sebuah ide penciptaan?

Adapun tujuan penciptaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menampilkan sisi positif dalam memiliki teman khayalan.
2. Menceritakan kembali isi dari sebuah teman khayalan.
3. Menambah pengetahuan tentang teman khayalan.

### C.3. Teori dan Metode

#### A. Teori

#### B. Metode

Pengalaman seorang seniman dalam menanggapi lingkungan sekitar, merupakan awal dari suatu pemahaman yang akan diolah kedalam pemikiran selanjutnya. Penulis sendiri mengambil ide-ide dari pengalaman pribadi dalam menangkap sugesti-sugesti yang diterima pada saat mengimajinasikan sebuah teman khayalan, penulis mewujudkan ke dalam seni rupa terutama seni grafis



**Gambar 1 teman khayalan**  
([www.sabilannurm.blogspot.com](http://www.sabilannurm.blogspot.com))  
Diunduh tanggal 15 november 2017 (17.00)

Gambar di atas ialah sebuah realitas seorang anak sedang bermain sendiri, seolah berkomunikasi dengan teman temannya menjadi acuan penguat konsep penciptaan. Suasana yang dibuat sang anak untuk mengisi harinya dengan bahagia. Dengan menata beberapa boneka dan alat-alat dapur lainnya seakan seorang anak merindukan kehangatan suasana rumah dengan orangtua maupun anggota keluarga yang lainnya. Masalah seperti inilah yang terjadi pada penulis dalam kehidupan sehari-hari saat berusia anak-anak karena itulah sebuah benda mati juga bisa menjadi hidup karena sebuah imajinasi.

Ilustrasi adalah dwi marta yang bersifat menghidupkan, menghias sekaligus memperjelas sebuah naskah tulisan atau sebuah imajinasi yang muncul dari

pemikiran penulis. Ilustrasi bisa berupa gambar hitam putih atau bisa juga dengan menggunakan warna, penulis memilih menggunakan warna yang bertindih.

Memilih *hand colouring* untuk ditambahkan pada hasil karya seni grafis cetak saring, dikarenakan penulis menghindari dari warna yang mencolok dari hasil pigmen warna *sundy* dari hasil campuran dengan *rubber* atau *fasdye* tetapi tetap menggunakan pigmen warna *sundy* untuk obyek pendukung saja seperti warna hitam. Menggunakan pensil warna menjadi pilihan penulis untuk memberi warna pendukung dari warna hitam yang di sablon pada kertas. Konsep utama dari sebuah *hand colouring* ialah menghidupkan kesan transparan layaknya sebuah angan-angan yang muncul dari sesuatu yang tidak nyata, namun bersifat bertumpuk layaknya menggambar pada kertas, memberi kesan dramatisasi gradasi warna terang ke gelap yang tak bisa dicapai dengan karakter warna *sunday*. Dapat dicetak banyak melalui cetak saring, namun bisa bermakna berbeda untuk setiap edisinya, karena tiap warna memiliki arti tersendiri. Keselarasan dapat diperoleh dengan memperhatikan irama. Langkah yang paling mudah adalah membuat interval warna. Yang terdiri dari tingkatan warna yang sering disebut dengan gradasi warna<sup>1</sup>.



**Gambar 2 teman khayalan  
Karya Jorge Luis Borges**

---

<sup>1</sup> Sadjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana*, Elemen-elemen Seni dan Desain, Jalasutra Yogyakarta 2009, p.33



**Ilustrasi majalah**  
(www.marrusya.wordpress.com)  
Diunduh tanggal 15 November 2017 (17.00)



**Gambar No 3 teman khayalan**  
**Karya Tiara Indah**  
**Ilustrasi majalah**  
(www.viral.id.com)

Diunduh tanggal 15 November 2017 (17.00)

Kedua gambar di atas mewakili suasana kesendirian, gambar di atas memunculkan sugesti terhadap pengamat, seperti saat bermain sendiri menambah kesan kesedihan terhadap pengamat.

Penulis mempunyai gagasan dengan bentuk yang figuratif, dengan menambah kesan surealis untuk mendramatisasi sebuah ilustrasi. Memanfaatkan kesan gradasi pada latar paling belakang, di dalam karya yang cenderung saling menumpuk dari warna satu maupun yang lainnya sehingga menjadikan sebuah warna baru, dengan menggunakan teknik cetak saring penulis hanya perlu melakukan pemindahan obyek sketsa ke dalam media cetak saring untuk disinari. Sedikit memberikan dekorasi dibebberapa bagian sketsa, untuk mengisi ruang kosong. Seperti kata Spizona berbicara mengenai *horror vacui*, ialah rasa takut akan kekosongan atau ruang yang kosong. Kita senang mengisi setiap waktu atau

tempat yang kosong. Kita ingin sibuk, kalau kita tidak sibuk maka akan dengan mudah kita menjadi cemas

D. Pembahasan Karya



**Gambar No 15**

**Karya No 1**

*Membatu*

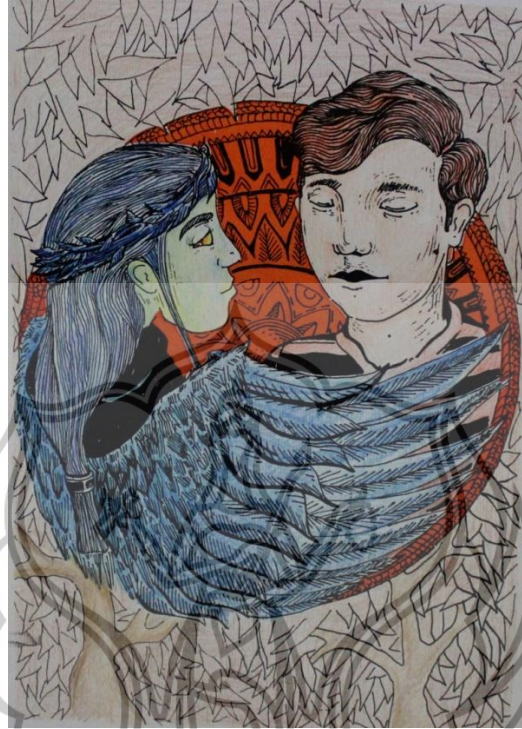
Cetak saring dan pensil warna pada kertas  
30 x 40cm, 2017

Mengilustrasikan potret laki-laki berbentuk tengkorak kehilangan sebagian otot dan raut wajah, penantian yang tak tau siapa yang akan di nanti, membuat sebuah kecemasan serta kebingungan tentang siapa aku siapa dia. Membuat tanda tanya besar. Membatu seperti batu yang keras dan berlumut. Pada obyek utama digambarkan sebuah potret manusia berwarna biru . Warna biru diasosiasikan dengan lautan dan awan. Warna biru dianggap mewakili watak dingin, cenderung melankoli dan pasif. Diartikan seseorang sedang diam tanpa menghiraukan segala sesuatu yang ada di sekitar. Ditambah dengan beberapa akar-akar di belakang



obyek utama menambah kesan dramatis. Pemberian warna coklat bermaksud memberi kedekatan hati dan kebijaksanaan.

Sebuah *figure* potret bertujuan untuk mengungkapkan siapa dia dengan lebih dekat. Ditambah dengan tengkorak menambah kesan ilusi dan tidak nyata karena berlainan dengan dunia nyata.



**Gambar No 19**

**Karya no 5**

*Maha Dewi*

Cetak saring dan pensil warna pada kertas  
30 x 40cm, 2017

Mengilustrasikan seorang laki-laki dan perempuan dewasa bersayap yang tenang namun dingin. Menceritakan dalam menutup mata, adalah menutup salah satu indra bertujuan untuk lebih dalam untuk merasakan dan menjiwai lamunan atau imajinasi. Menutup mata mengali potensi yang dimiliki melalui sebuah lamunan atau kesedihan. Diilustrasikan seorang Dewi yang turun dari langit datang dan memeluk untuk mengurangi rasa kesedihan karena kesendirian saat menutup mata. Memberi rasa tenang dan nyaman layaknya sebuah pelukan keluarga yang hangat.

Berasosiasi pada langit warna biru cukup mewakili bahwa warna biru bisa diartikan sebuah Dewi yang turun dari langit. Pemberian warna merah pada figur mengartikan bahwa seseorang dalam perselisihan atau masalah.

Pemberian lingkaran dan akar pohon yang kering menambah kesan kering akan kerinduan yang mendalam serta kecemasan, tidak segar seperti pohon yang berdaun hijau.



**Gambar No 31**

**Karya No 17**

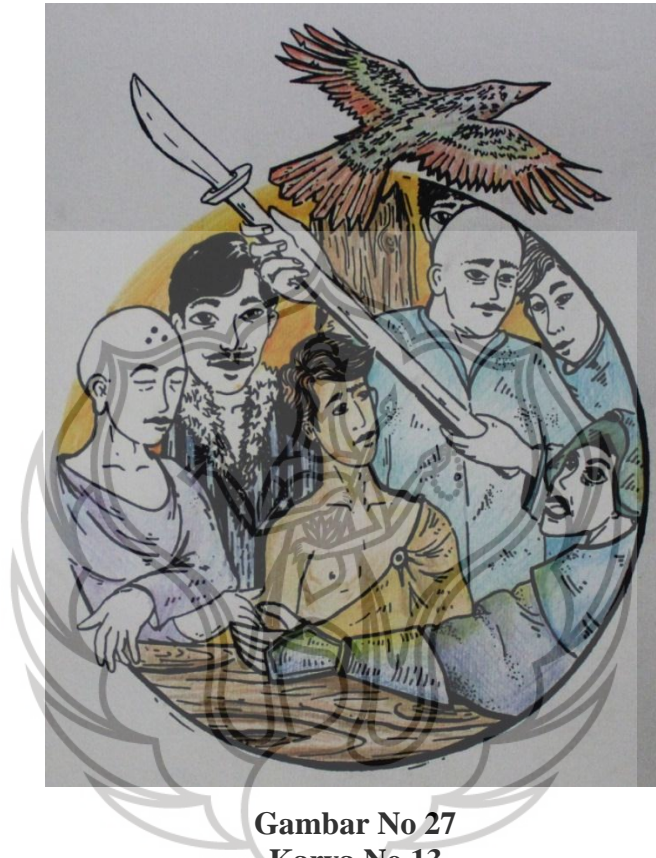
*Mama*

cetak saring dan pensil warna pada kertas  
30 x 40cm, 2017

Mengilustrasikan seorang anak yang mengadu pada seorang ibu, mengadu tentang kesedihan dan kebingungan, kegelisahan hidup anak yang mempunyai teman khayalan menjadi tanda tanya apakah itu sebuah sifat yang wajar atau sifat yang tidak normal. Orang tua nampak tersenyum melihat perkembangan anak menuju

dewasa, karena dalam hidup manusia akan ada banyak yang harus dilewati, teman khayalan yang membawa payung memberi makna perlindungan dari sebuah ketakutan.

Warna biru memberi makna tenang, serta putih memiliki watak positif dan kebenaran juga kebersihan, warna hijau mengartikan keseimbangan yang sempurna serta kesetiaan.



**Gambar No 27**  
**Karya No 13**  
*Mereka*

Cetak saring dan pensil warna pada kertas  
30 x 40cm, 2017

Mengilustrasikan banyak karakter yang beragam, serta memiliki banyak teman di sekeliling, dengan karakter yang berbeda, seperti sebuah *game playstation* bisa memilih dengan bebas karakter yang berbeda dengan sebelumnya untuk diajak bermain bersama dan berpetualang waktu itu juga.

Memiliki banyak karakter yang berbeda namun berhati sama, yaitu sama-sama memiliki hati yang baik sesuai dengan apa yang dibutuhkan pemilik teman khayalan. Perbedaan karakter wajah tersebut memiliki ciri-ciri tersendiri,

memiliki banyak watak disetiap wajah, yaitu karakter humois, serius, kejam, dermawan, berhati lembut, dan watak yang koyol. Karakter tersebut bisa diimajinasikan sesuai suasana hati pemilik teman khayalan. Namun karakter tersebut tetap memiliki watak yang lembut dan baik.





## F. DAFTAR PUSTAKA

Barnhart Claence L dan Robert K. Barnhart, *The World Book Dictionary Volume two A-K*, The World Book Encyclopedia, USA, 1982.

Biegeleisen J.L. And Arthur Cohn Max, *Silk Screen Techniques* (New York: Dover Publication, inc, 1958).

Ebdi Sanyoto Sadjiman, *Nirmana, elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta Jalasutra, 2010.

Endraraswara Suwadi, *kebatinan jawa laku hidup utama meraih derajat sempurna*, (Yogyakarta: embun jawa, 2011).

Fleishmen Michael, *Exploring Illustration*, Thomson Delmar Learning, Canada, 2004.

Henri J.M Noumen., *Bekal Peziarah Hidup “ bread for the journey”*, Penerbit Kanisius Yogyakarta, 2003.

Lubis Zulkifli. 1992, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992.

Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, jakarta: Balai Pustaka, 1985.

Susanto Mike, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*, dictiArt lab, Yogyakarta & Jagad Art Space, Bali 2012.