

**OBJEK DI SEKITAR LINGKUNGAN  
TEMPAT TINGGAL  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA GRAFIS**



**JURNAL**

Oleh :

**Muhammad Rokhim**

**NIM 1412517021**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2020**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**OBJEK DI SEKITAR LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA GRAFIS** diajukan oleh Muhammad Rokhim, NIM 1412517021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan/  
Program Studi/Ketua/Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP 19761007 200604 1 001

**A. Judul** : Objek Di Sekitar Lingkungan Tempat Tinggal Sebagai Ide  
Penciptaan Karya Grafis

**B. Abstrak**

Oleh :  
**Muhammad Rokhim**  
**NIM 1412517021**

### **ABSTRAK**

Ide atau gagasan yang diangkat menjadi karya seni dalam Tugas Akhir ini merupakan hasil pengalaman dan imajinasi dalam perjalanan hidup penulis. Inspirasi datang melalui objek yang ada di sekitar lingkungan. Ide serta inspirasi ini dibawa melalui proses kesenian hingga menjadi karya seni grafis yang bisa dilihat oleh publik.

Dalam laporan Tugas Akhir ini, yang dibahas adalah “Objek Di Sekitar Lingkungan Tempat Tinggal Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”. Sesuai judulnya, karya-karya yang dihadirkan merupakan gambaran representasi objek keseharian yang ada bersama penulis, menggunakan gaya ekspresif, dipadukan dengan warna cerah, dan warna kontras.

Tugas Akhir berjudul “Objek Di Sekitar Lingkungan Tempat Tinggal Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” ini bertujuan untuk menunjukkan pengalaman penulis terhadap objek yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal. Objek- objek tersebut ada karena beberapa orang menggunakan untuk membantu pekerjaan maupun sekedar hiburan. Objek yang dijumpai divisualisasikan kembali dengan gaya ekspresif, menggunakan warna cerah, kontras, dan sudut pandang yang unik. Objek divisualisasikan dengan bentuk ekspresif menggunakan teknik cukil pada MDF dipadukan dengan kolase.

**Kata kunci:** objek, ekspresif, seni grafis, cukil

## **ABSTRACT**

*Ideas or thoughts raised as senior works of art in this Final Project are the results of experiences and imagination of the writer's life journey. Inspiration comes through objects around the Environment. These ideas and inspiration are carried through the art process to become graphic artwork that can be seen by the public.*

*In this Final Assignment report, what is discussed is "Objects in the Surrounding Neighborhood as Ideas for Creating Graphic Art Work". As the title suggests, the works represent everyday representations that exist with the author, using expressive style, combined with bright colors and contrasting colors.*

*The Final Project entitled "Objects Around the Living Environment As an Idea of the Creation of Graphic Artwork" aims to show the author's experience of objects that exist around the neighborhood. These objects exist because some people use it to help they work or just entertaining. The objects encountered were visualized again in an expressive style, using bright colors, contrasts and unique viewpoints. The objects are visualized in an expressive form using chisels technique on the MDF combined with collages.*

**Keywords:** *object, expressive, printmaking, woodcut*

## C. Pendahuluan

### C.1. Latar Belakang

Aktivitas sehari-hari tidak dapat lepas dari objek di lingkungan sekitar, objek yang ada hadir bukan dengan sendirinya, namun karena dibutuhkan. Berbagai objek secara sengaja bersinggungan langsung dan menemani rutinitas sehari-hari. Objek tersebut setiap hari ditemui dan dimanfaatkan untuk membantu pekerjaan maupun sekedar hiburan. Sekian banyak objek yang ada, kadang lupa dengan nama, bentuk dan keberadaan tanpa melihat wujudnya.

Dengan memperhatikan lebih lanjut tentang asal usul objek tersebut, kenapa objek itu dibuat oleh manusia? Bagaimana fungsinya? Menggunakan bahan apa objek tersebut dibuat? Bagaimana keterkaitan objek dengan objek lain yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal? Bagaimana segi bentuk setiap objek menarik? Semua pertanyaan itu memicu ketertarikan pada objek di lingkungan sekitar.

Disadari bahwa objek di sekitar lingkungan dijumpai dari bangun tidur, saat beraktivitas, dan pulang kembali ke rumah. Misalnya ketika bangun tidur menuju kamar mandi menggunakan sandal, kemudian di kamar mandi dijumpai berbagai alat mandi, dari kamar mandi dijumpai pakaian, saat sarapan dijumpai alat makan, alat minum, dan saat akan pergi kuliah bertemu dengan alat kerja. Setelah dipikirkan ternyata ada berbagai macam jenis objek yang menarik.

Objek yang menarik salah satunya seperti sandal tentunya dapat dijumpai dimanapun. Sandal adalah alas kaki, digunakan agar kaki terhindar dari kotoran maupun benda tajam lainnya. Sandal memang sudah biasa ada di sekitar lingkungan tempat tinggal, kemudian saat melihat ulang barulah disadari fungsi sebuah sandal secara umum. Sandal digunakan ketika melakukan aktivitas, sehingga dapat memenuhi salah satu kebutuhan kesehatan. Pengalaman menggunakan sandal berkaitan dengan teguran dari dosen. Ketika mengikuti aktivitas kuliah tidak diperbolehkan beralas kaki sandal karena terlihat seperti tukang becak. Hal yang dapat dijumpai lagi adalah televisi, hampir setiap rumah memiliki, hampir seluruh orang

menontonnya, dan mendapat informasi maupun bahan gosip dari televisi. Kemudian meja dan kursi, beberapa orang menggunakannya untuk gibah, berkumpul, dan aktivitas lainnya. Objek - objek tersebut ada di sekitar lingkungan tempat tinggal, dari ukuran yang berbeda dan macam-macam bentuknya.

Adanya objek yang ada di sekitar lingkungan, ternyata menarik setelah diamati lebih detail. Hal ini disebabkan karena objek tersebut memberi pengalaman estetik dan pengalaman hidup berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal, kemudian berdampak pada karya-karya yang diciptakannya, hal ini diungkapkan oleh Soedarso Sp:

Suatu hasil seni selain merefleksikan diri seniman penciptaanya juga merefleksikan lingkungannya (bahkan diri seniman terkena pengaruh lingkungan pula) lingkungan itu bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat.<sup>1</sup>

Senada dengan pernyataan Soerdarso Sp diungkapkan juga oleh Jakob Sumardja bahwa:

Manusia berinteraksi dengan lingkungan termasuk dengan benda seni buatan manusia sendiri. Dengan pengalaman dimaksudkan adanya keterlibatan aktif dalam kesadaran yang melibatkan kecendikian, emosi dan indra dengan lingkungan pengalaman itu berlangsung dalam waktu tertentu, ada awal dan akhirnya.<sup>2</sup>

Lingkungan hidup tercipta secara alami dan buatan. Pada lingkungan terdapat kombinasi sumber daya alam, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah mau pun di dalam lautan. Lingkungan hidup alami bisa terlihat apik dengan sendirinya, sedangkan lingkungan hidup buatan diciptakan manusia supaya terlihat indah atau apik. Lingkungan terdiri dari berbagai macam objek. Setiap objek memiliki pengaruh timbal balik terhadap objek lain yang ada di lingkungan hidup.

Ditinjau dari sudut latar belakang objek di sekitar lingkungan tempat tinggal. Hal sangat menarik muncul karena melihat bentuk unik dari

---

<sup>1</sup> Soedarso Sp, *Tinjuan Seni Rupa*, Saku Dayar sana, Yogyakarta, 1987, p.10.

<sup>2</sup> Jakob Sumardja, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung, 2000, p.161.

beberapa objek yang ditemui seperti, sandal butut yang lama terpakai hingga lubang, terlihat lantai yang dipijak. Adapun televisi usang yang rusak penutup tabungnya, sehingga terlihat bentuk pengeras suaranya. Melalui pembelajaran inilah dapat diketahui objek yang ada di sekitar tempat tinggal penulis. Ketika seorang seniman merespon objek yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal tersebut muncul pengalaman estetik yang berbeda, seperti yang diungkapkan oleh Sudarmadji sebagai berikut :

Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah pengamatan peristiwa sesungguhnya bukan peristiwa yang tepat dan berdiri sendiri, karena bila seorang mengamati suatu objek maka akan ada stimulasi (rangsangan) selanjutnya seorang akan menangkap suatu makna objek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya. Biasanya objek adalah atau hal yang menimbulkan ide dalam kelahiran karya seni.<sup>3</sup>

Demikian pengalaman terhadap objek di sekitar lingkungan tempat tinggal muncul untuk diungkapkan kembali dan dihayati, serta menjadi bahan inspirasi penulisan dan diekspresikan kedalam seni grafis.

### **C.2. Rumusan/ Tujuan**

Dalam rangkaian pemikiran pada latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi masalah pokok perhatian dan pertanyaan adalah:

1. Bagaimana objek di sekitar lingkungan tempat tinggal dapat memunculkan imajinasi untuk dijadikan ide penciptaan?
2. Bagaimana pengalaman terhadap objek di sekitar lingkungan tempat tinggal dimunculkan sebagai ide dalam penciptaan karya grafis?
3. Bagaimana memvisualkan ide tentang objek di sekitar lingkungan tempat tinggal ke dalam karya grafis?

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penciptaan karya tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengolah ide tentang objek yang ada pada lingkungan tempat tinggal dan mengaplikasikannya pada teknik grafis terutama teknik

---

<sup>3</sup> Sudarmadji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, 1977, p.30.

*wood cut/ cetak tinggi/ relief print* dan tekstur untuk pembuatan karya Grafis.

2. Memaparkan objek yang dianggap sepele pada lingkungan sekitar, untuk dihadirkan dalam karya grafis.
3. Edukasi mengenai bentuk objek di sekitar lingkungan tempat tinggal.

#### **C.4. Teori dan Metode**

##### **1. Teori**

Pada umumnya seniman menjiwai secara mendalam mengenai pengalaman hidupnya. Setiap pengalaman yang menjadi ide mendorong terbentuknya karya. Dalam menciptakan sebuah karya tentunya diawali oleh sebuah gagasan dan diwujudkan melalui pemikiran dan perasaan seniman atas dasar dorongan pribadi maupun lingkungan. Proses tersebut diawali dengan timbulnya ide atau gagasan terkait dengan lingkungan luar maupun dalam diri seniman. Menurut Hegel dalam buku Mudji Sutrisno, teks-teks kunci estetika: filsafat seni: “Ide adalah kesatuan dari unsur-unsur yang berposisi: subjektivitas-objektivitas, universalitas-partikularitas, abstrak-konkret, roh-materi, dan seterusnya.”<sup>4</sup>

Ide tersebut kemudian dikembangkan dengan berbagai teknik untuk menunjang proses pengkaryaan. Ide tersebut dipengaruhi beberapa faktor kehidupan seperti refleksi atas pengalaman yang berkesan dan menginspirasi. Pengertiannya dapat berarti pengalaman masa lalu, pengalaman dari bahan bacaan, serta pengalaman pendengaran, maupun penglihatan segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya (lingkungan). Pengalaman yang menginspirasi seniman dapat berasal dari dalam dan dari luar kehidupan seniman. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Soedarso S.P: “Kalau seni merupakan ungkapan batin si seniman, maka seni tersebut berkepribadian, memiliki ciri-ciri yang khas, karena ia membawakan pengalaman yang unik yang tersimpan dalam diri penciptanya.”<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Mudji Sutrisno, *Teks- Teks Kunci Estetika: Filsafat Seni*, Galangpress, Yogyakarta 2005, p.21

<sup>5</sup> Soedarso Sp, *Tinjauan seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990, p.63



Proses eksplorasi ide berkaitan saat seniman menuangkan idenya ke dalam sebuah karya, dapat dikembangkan berdasarkan pengalaman yang nyata maupun kajian literatur. Pada proses penciptaan karya seni, keseluruhan ide dan pengalaman seniman sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah hasil karya. Pengalaman yang dimiliki seorang seniman didapatkan melalui pengamatan terhadap lingkungan, baik di dalam rumah dan di luar rumah.

Seniman dalam berkarya membutuhkan pengamatan, penghayatan dan kemudian dapat divisualisasikan berupa karya seni. Pengamatan yang dilakukan setiap harinya merupakan pembelajaran untuk menambah ilmu. Berbagai objek yang ada di lingkungan hidup sangatlah beragam. Definisi lingkungan menurut Emil Salim adalah “Lingkungan hidup adalah segala benda, kondisi keadaan, serta pengaruh yang terdapat dalam ruangan yang kita tempati dan mempengaruhi hal yang hidup (termasuk manusia).”<sup>6</sup>

Dorongan kejiwaan menyebabkan berkembangnya hubungan yang bermakna dengan lingkungan sekitarnya, dengan jalan memberi penilaian terhadap objek yang ada di sekitar lingkungan. Melalui berbagai objek yang ada, penulis mengangkat objek benda-benda mati buatan manusia. Objek-objek tersebut dipilih berdasarkan bentuk artistik sebelum diolah menjadi karya seni. Penggunaan objek benda mati sebagai acuan untuk tugas akhir ini, karena kemampuan penulis yang kurang dalam pembentukan objek hidup. Visualisasi objek-objek pada karya tugas akhir ini, digunakan dan dimanfaatkan sebagai penyadaran manusia terhadap objek yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal.

Objek di sekitar lingkungan sangat banyak bahkan ribuan, disamping itu semua memiliki peran masing-masing. Beberapa objek hanyalah sepele bagi beberapa orang. Objek yang ada di sekitar lingkungan dijadikan sebagai objek utama, hal itu ditujukan untuk mengungkapkan bentuk yang memiliki karakteristik dan nilai artistik. Dalam KBBI “Artistik adalah segala sesuatu yang mempunyai nilai seni; bersifat seni berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan

---

<sup>6</sup> Emil Salim, *Lingkungan Hidup dan Pembangunan*, Mutiara, Jakarta, 1983, p.3.

individualistik.”<sup>7</sup> Nilai dalam KBBI adalah “harga (dalam artian taksiran harga), sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi manusia.”<sup>8</sup> Sejak bangun tidur melihat televisi, memakai sandal menuju kamar mandi, melihat alat mandi, melewati ruang tamu yang di sana ada radio, menuju dapur didapati alat rumah tangga, menuju kampus dengan sepatu, pulang melihat kedepan rumah, masuk kamar melihat kursi dan meja.

Objek yang akan digunakan sebagai penciptaan karya seni grafis pada tugas akhir ini bermakna sebagai alat pembangkit kesadaran, dan tentu saja untuk menghadapi persoalan zamannya yang semakin maju. Kemungkinan beberapa objek kuno ataupun sudah lama yang saat ini ada, belum tentu bentuknya sama dengan zaman yang akan datang.

Setiap objek memiliki karakter tersendiri yang bisa menjadi lebih spesifik setelah digunakan. Contoh sebuah sapu bila pembungkus plastik pada gagangnya terkelupas akan terlihat tekstur kayu maupun logam yang digunakan sebagai bahan pembuatan gagang. Sedangkan bagian yang digunakan untuk membersihkan lantai, berbahan ijuk maupun sabut kelapa tersusun terlihat artistik. Tidak dipungkiri setelah diamati ada perubahan dari kondisi objek saat sudah digunakan seperti warna yang memudar secara alami, proporsi bentuk tidak sesuai awalnya yang membuat setiap objek menjadi menarik.

## 2. Metode

Pada tugas akhir ini ide penciptaan akan diwujudkan dengan menggunakan teknik cetak tinggi dan cetak kolase yang menjadi bagian dari seni grafis. Teknik cetak tinggi menghasilkan karakter cukilan yang sesuai keinginan penulis, bisa berupa cukilan ekspresif bila tercetak hasilnya *block* kasar, maupun *block flat* satu warna penuh. Pengertian seni grafis menurut Nooryan Bahari:

Seni grafis merupakan bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses mencetak dan

---

p.50 <sup>7</sup> Anton M. Moeliono (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1990,

<sup>8</sup> *Ibid.* p.615

memiliki kelebihan karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya.<sup>9</sup>

Selain menggunakan teknik cetak tinggi penulis juga menggunakan teknik cetak kolase pada karya tugas akhir ini, untuk menghasilkan hasil cetakan sesuai dengan kolase yang digunakan. Kolase tersebut berupa potongan goni, plastik, dan pemberian lem putih PVAc. Cetak kolase digunakan untuk memberi pembeda antara objek, latar belakang objek, dan menambah nilai artistik pada karya tugas akhir.

Seni Grafis dibagi menjadi: cetak tinggi atau *relief print*, cetak dalam, cetak saring, dan cetak datar. Teknik yang digunakan penulis adalah teknik cetak tinggi. lebih lengkapnya dari buku *printmaking history and process*, yang berisi seperti ini:

*Relief printing takes its name from the fact that the printing surface is raised above its background. In wood block printing, for example, background areas that are not meant to print are carved away, leaving the image areas of the print in relief. Ink is applied to this raised surface, and the image is transferred to paper.*<sup>10</sup>

Pemilihan teknik cetak tinggi karena teknik ini mempunyai tahapan yang relatif sederhana. Pembuatan klise dengan mencukil gambar sketsa yang sudah di pindahkan dari kertas ke permukaan MDF. Biasanya dengan mencukil atau meninggalkan bagian-bagian cetakan sejajar dengan permukaan sambil melepaskan bagian-bagian yang tidak tercetak. Tahapan dalam penciptaan tugas akhir ini dilakukan dengan menggunakan teknik reduksi agar tercipta warna-warna kontras dan permukaan yang tidak dicukil ketika di beri tinta menggunakan rol akan membentuk objek yang diinginkan.

Selain itu teknik cetak tinggi ini dipilih dengan alasan yaitu efek cukilan yang sangat artistik dan tidak terduga hasilnya. Menurut Anton Moeliono “Artistik adalah segala sesuatu yang mempunyai nilai seni; bersifat seni berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri

---

<sup>9</sup> Nooryan Bahari, *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008, p.50

<sup>10</sup> Donal Saff and Deli Sacilotto, *Printmaking: History and Process*, Capital City Press, New Jersey, 1937, p.7

dan kegiatan individualistik.”<sup>11</sup> Cukilan yang ekspresif membuat objek yang ditampilkan akan lebih dinamis karena warna akan menyebar ketika pemberian tinta. Teknik cukilan, pemberian tinta, dan penekanan pada bidang klise sangat mempengaruhi hasil cetakan pada kertas. Kualitas kertas dan tingkat kelembapan kertas harus dipertimbangkan agar tidak mudah sobek, namun dapat menangkap hasil cukilan secara keseluruhan.

Penulis memilih teknik cetak kolase dan cetak tinggi karena dapat mengekspresikan bentuk, warna setiap objek, dan irisan pisau cukil pada cetakan karya seni grafis. Terlihat pada detail salah satu karya penulis yang digunakan untuk tugas akhir ini, bahwa kolase memberi efek yang sangat menarik selain dari hasil irisan pisau cukil. Kolase juga menonjolkan objek yang divisualkan kembali, memberi kesan gelap terang pada karya, maupun penyeimbang. Pengaruh pada sebagian besar karya-karya yang ditampilkan terpengaruh oleh gaya Ekspresionisme:

1. Aliran seni yang melukiskan perasaan dan penginderaan batin yang timbul dari pengalaman-pengalaman di luar yang diterima tidak saja oleh pancaindera, melainkan juga oleh jiwa seseorang; 2. Aliran kesusastraan yang lebih mementingkan soal-soal kejiwaan dapat menggambarkan kejadian-kejadian yang nyata.<sup>12</sup>

Penulis menampilkan cukilan yang ekspresif dibeberapa karya agar terlihat berbeda dengan karya grafis yang lainnya. Tekanan pada cukilan dimungkinkan agar tercipta garis-garis yang tegas dan dinamis, berfungsi sebagai kontur pada karya grafis. Objek sekitar dieksplor dan dijadikan sebagai peranan utama dalam karya. Irisan pisau cukil yang ekspresif diaplikasikan sebagai bentuk ungkapan emosi diri penulis melalui ide objek di sekitar lingkungan tempat tinggal. Objek yang ada divisualisasikan dengan sistem *block* warna kontras dan garis tegas.

Dalam proses penciptaan karya seni rupa, dibutuhkan kemampuan lengkap berkaitan dengan keterampilan dalam mengelola elemen rupa dan kemampuan memahami isi dari karya yang diciptakan. Penciptaan karya seni grafis dapat mengekspresikan pengalaman, pikiran dan perasaan. Mulai

---

<sup>11</sup> Anton M. Moeliono, *loc.cit.*

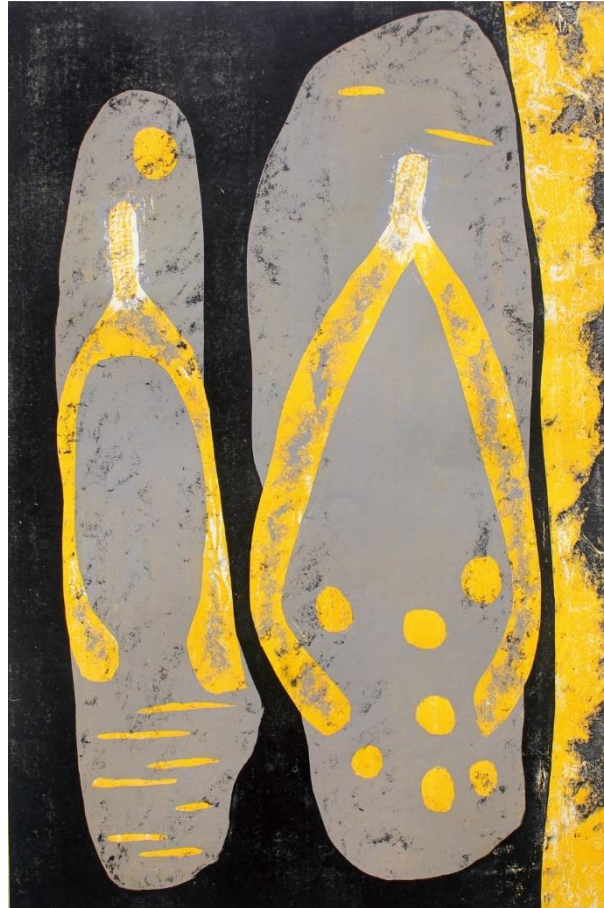
<sup>12</sup> *Ibid*, p.222

dari proses pemikiran hingga proses perwujudan karya, penting untuk memperhatikan kaidah-kaidah dalam seni rupa. Kaidah ini terkait dengan elemen rupa yaitu garis, bentuk, tekstur, nilai dan warna, serta menggunakan prinsip-prinsip seni rupa dalam menyusun komposisi suatu bentuk, yaitu *Centre of Interest*, Keseimbangan, Kesatuan.

Elemen-elemen visual dan prinsip seni rupa yang digunakan dalam proses visualisasi karya tugas akhir ini merupakan upaya dalam menguraikan proses penerapan nilai artistik yang mendukung untuk membangun perwujudan objek yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan elemen-elemen visual yang telah dijelaskan di atas merupakan uraian dalam proses mewujudkan karya tugas akhir ini yang berdasarkan pada pengamatan penulis terkait objek.

Kesimpulan konsep perwujudan pada tugas akhir ini adalah merepresentasikan bentuk objek di sekitar lingkungan tempat tinggal yang memiliki karakteristik bentuk dan mengacu pada sesuai dengan pengamatan yang telah dibahas pada konsep penciptaan. Upaya yang dilakukan untuk mengungkapkan kebentukan dengan cara mempertimbangkan perwujudan objek yang diperoleh dari pengamatan secara langsung sesuai tema, kebentukan dalam penggabungan agar menghasilkan kesatuan dan keseimbangan pada karya. Selain itu, perwujudan karya dipengaruhi dari karya seni rupa yang digunakan sebagai acuan, antara lain karya seni yang diciptakan oleh Edi Sunaryo, Robert Motherwell, dan Paula Zinsmeister. Referensi acuan karya tersebut digunakan sebagai pembentukan objek dalam memvisualisasikan dengan klise kolase, gaya simplifikasi dan ekspresif.

#### D. Pembahasan Karya



**Gambar 1. Muhammad Rokhim, Bisa Dipakai, 2018**  
*Wood Cut and Collage Print on Paper, 60X40 cm*  
(Sumber: Dokumentasi Muhammad Rokhim, diambil 10 januari 2020)

Karya berjudul “Bisa Dipakai” adalah karya grafis yang dibuat dengan teknik cetak tinggi dan kolase pada kertas *concorde*. Sandal terlihat sudah rusak, berlubang, dan kotor dipojok rumah. Sandal yang digunakan sebagai karya tugas akhir ini juga pengingat dari kritik dosen karena penulis beberapa kali menggunakan sandal jepit ke kampus.

Karya ini merupakan sebuah karya yang menggunakan sandal jepit sebagai ekspresi dibentuk dengan penggunaan warna kontras sebagai pembentuk objek. Penggunaan warna hitam pada latar dipilih untuk meredupkan, kemudian warna kuning dan abu-abu terang digunakan untuk menonjolkan objek yang diangkat sebagai objek utama pada karya ini. Sandal jepit tersebut dibuat berbeda kanan

maupun kiri tanpa detail. Sandal divisualisasikan dengan gaya simplifikasi. Pembagian bidang dan sandal jepit pada karya diatas bertujuan untuk menghasilkan keseimbangan dalam visualisasi.

Cukilan ekspresif yang ditonjolkan pada objek sandal maupun bidang tersebut merupakan bentuk penyampaian kondisi letak objek pada waktu pengamatan, yaitu dipojok rumah dengan kondisi kotor dan penuh debu.



**Gambar 2. Muhammad Rokhim, Nada Gembira, 2018**  
*Wood Cut and Collage Print on Paper, 60X40 cm*  
 (Sumber: Dokumentasi Muhammad Rokhim, diambil 10 januari 2020)

Karya dengan radio sebagai objek utama ini berjudul “Nada Gembira”, dibuat dengan teknik cetak tinggi dan kolase pada kertas *concorde*. Penulis mengambil sebuah objek radio, karena terinspirasi dengan objek kuno ini yang ada di pojokan rumah penulis. Karya ini bentuk visualisasi radio di rumah pada sebuah ruang keluarga. Suara yang terdengar dari radio juga memberi dorongan untuk memvisualkan kembali radio kuno tersebut. Radio kecil kuno dengan listrik baterai



yang hingga kini tidak begitu enak didengarkan karena suara *kemresek* (tidak jernih) namun masih digunakan sebagai hiburan ketika bekerja maupun istirahat. Radio tersebut selalu dapat menghibur hati menemani dari pagi hingga sore hari selalu tidak luput bagi keluarga penulis. Suara radio membuat hati yang gelisah dapat terhibur, lega, pikiran bebas tanpa ada yang mengganggu.

Ruang pada karya untuk meletakkan radio terbentuk dari pertemuan bidang dengan warna gelap hitam dan warna cerah percampuran abu-abu, biru muda, dan hijau. Penggunaan warna cerah biru muda dengan garis tepi hitam pada radio untuk menonjolkan objek. Penggunaan potongan tekstur plastik pada latar dan radio dari potongan goni agar terlihat berbeda pada karya. Teknik cukilan sengaja dibuat ekspresif pada meja dan jendela agar terlihat kondisi ruang dengan debu yang menempel. Objek yang diminimalis dibuat dengan gaya simplifikasi agar terlihat ringan tanpa detail bagian pada radio.



**Gambar 3. Muhammad Rokhim, Hiburan Mata, 2018**  
*Wood Cut and Collage Print on Paper, 60X40 cm*  
(Sumber: Dokumentasi Muhammad Rokhim, diambil 10 januari 2020)



Karya tugas akhir berjudul “Hiburan Mata” ini adalah karya yang dibuat dengan teknik cetak tinggi dan kolase pada kertas *concorde*. Karya ini terinspirasi dari bentuk televisi rusak yang masih digunakan sebagai hiburan dan bahan informasi. Kondisi televisi di ruang keluarga sudah usang hanya tersedia satu saluran, diletakkan diatas meja dengan debu dan mepet tembok rumah yang lapuk. Suara dan tampilan gambar ketika dinyalakan tidak jelas, namun dapat menghibur dan bahan informasi bagi keluarga penulis.

Ruang yang terbentuk pada karya ini dibentuk dari pertemuan beberapa bidang. Terlihat sebuah televisi usang yang rusak, kondisi tersebut dibangun dengan cukilan ekspresif pada objek yang sengaja diaplikasikan penulis. Irisan pisau cukil yang diaplikasikan secara spontan pada meja untuk peletakan televisi dan latar menambah nilai artistik. Kesan kuno pada objek dan latar terbentuk dari hasil cetakan kolase dan lem putih PVAc yang melapisi MDF. Penggunaan warna hitam pada latar dan warna cerah kuning, biru muda, dan coklat pada objek untuk membentuk keseimbangan susunan pada karya.

## **E. Kesimpulan**

Objek yang ditemui penulis dalam kehidupan sehari-hari merupakan pemantik lahirnya ide. Objek ada untuk dihadirkan kembali melalui pengamatan secara mendetail. Naluri dalam hati memberi dorongan penulis untuk menggali unsur yang menarik pada objek dan diangkat pada penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Objek Di Sekitar Lingkungan Tempat Tinggal”, untuk kemudian dituangkan ke dalam karya seni grafis. Penulis mengangkat objek di sekitar lingkungan tempat tinggal untuk diambil kemenarikan segi bentuk sebuah objek, kemudian divisualisasikan dengan warna kontras, harmonisasi, gaya simplifikasi, tambahan kolase, dan irisan pisau cukil yang ekspresif. Objek-objek tersebut dirasa sangat unik, menarik, dan memiliki nilai estetik ketika diamati secara mendetail.

Penggunaan kolase potongan goni, plastik, dan tambahan lem putih pada klise untuk penciptaan karya tugas akhir ini mudah. Teknik yang digunakan untuk mencetak sama dengan cetak tinggi pada umumnya. Klise yang sudah direkatkan pada kertas dicetak dengan menekan maupun menginjak, kemudian digosok secara perlahan menggunakan centong, sendok, dan gelas. Penggunaan kertas yang bagus, tebal, dan licin dapat berpengaruh dengan proses pencetakan maupun hasil cetakan.

Beberapa objek yang telah divisualisasikan kembali pada tugas akhir ini dirasa kurang berhasil dalam penciptaannya, nampak penggunaan kolase kurang terlihat dan hanya seperti tempelan potongan goni pada beberapa karya tugas akhir ini seperti karya yang berjudul “Busana Terindah” dan “sepatu mahal”. Capaian maksimal berhasil pada simplifikasi beberapa karya, seperti pada karya “Bisa Dipakai,” “Nada Gembira”, dan “Hiburan Mata” yang diambil bentuk global dan digunakan pada pembuatan karya tugas akhir ini. Karya Tugas Akhir yang dapat dicapai maksimal dalam penciptaannya menurut penulis, karena dalam penggunaan unsur seni rupa hampir semua yang dijelaskan pada konsep penciptaan diterapkan. Terlihat hasil cetakan potongan karung goni, potongan plastik, dan cetakan cukilan ekspresif yang dapat mewakili benda pada wujud aslinya dengan gaya simplifikasi.

Dengan segala kekurangan pada laporan tugas akhir ini diharap mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi seni rupa murni dan segala karya yang dihasilkan serta dipamerkan dapat bermanfaat serta menambah kekayaan penciptaan karya seni grafis serta wacana dalam seni rupa Indonesia.

## **F. Daftar Pustaka**

- Bahari, Nooryan. *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008
- Deli Sacilotto, Donal Saff and. *Printmaking: History and Process*, New Jersey: Capital City Press, 1937
- Moeliono, Anton M. (ed.), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1990
- Salim, Emil. *Lingkungan Hidup dan Pembangunan*, Jakarta: Mutiara, 1983
- Sp, Soedarso. *Tinjauan Seni Rupa*, Yogyakarta: Saku Dayar sana, 1987
- Sp, Soedarso. *Tinjauan seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990
- Sudarmadji, *Dasar-Dasar Kritik Seni Rupa*, Dinas Museum dan Sejarah, 1977
- Sumardja, Jakob. *Filsafat Seni*, Bandung: Penerbit ITB, 2000
- Sutrisno, Mudji. *Teks- Teks Kunci Estetika: Filsafat Seni*, Yogyakarta: Galangpress, 2005