

**FILTER GLOWING EDGES DENGAN TEKNIK  
STENSIL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**JURNAL**

Oleh :

**Cecep Ahmad Syahrul Roji**

**NIM 1312441021**

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

**2021**

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

**FILTER GLOWING EDGES DENGAN TEKNIK STENSIL DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS** diajukan oleh Cecep Ahmad Syahrul Roji, NIM 1312441021, 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 6 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui,

Ketua Jurusan / Seni Murni/Ketua/Anggota

Dr. Miftahul Munir, M.Hum.

NIP 197601042 009121 001

## A. Judul

### **Filter Glowing Edges Dengan Teknik Stensil Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis**

## B. Abstrak

Oleh :  
**Cecep Ahmad Syahrul Roji**  
**NIM 1312441021**

### **Abstrak**

*Seni grafis merupakan cabang seni rupa yang memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman sehingga dapat mencapai sebuah estetika tertentu serta memiliki karakter yang khas. Aspek teknis dalam seni grafis selalu menjadi nilai utama dalam berproses, aspek tersebut dapat meningkatkan daya kreativitas pegrafis untuk melakukan eksplorasi teknis dengan membawa nilai-nilai pembaharuan dan tampilan visual yang baru. Berawal dari belum banyak seniman grafis yang mengeksplorasi secara teknis teknik stensil khususnya di Indonesia. Dapat dilihat dari beberapa pameran seni grafis teknik stensil jarang digunakan dalam proses berkarya, bahkan dalam ajang kompetisi internasional triennial seni grafis Indonesia teknik stensil termasuk teknik yang dilarang, hal tersebut membuka peluang untuk mendalami teknik stensil lebih jauh.*

*Dalam mewujudkan karya stensil proses awal pembuatan menggunakan aplikasi photoshop. Mengolah gambar, pembagian warna dan mengeksplorasi efek filter pada menu photoshop. Salah satu filter yang cukup menarik yaitu filter glowing edges, Filter ini mengubah visual desain atau obyek foto ke dalam bentuk garis-garis penuh warna dan terlihat glowing /menyala dengan bentuk garis tipis dan detail kecil. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk eksplorasi teknis untuk menggali potensi yang ada dan untuk mencapai sebuah pencapaian estetika. Dengan divisualkan ke dalam media blokboard dan kombinasi akrilik, dalam bentuk figur manusia dan benda-benda pendukung lainnya yang merupakan bentuk*

*protes diri terhadap kegelisahan diri dan sekitar, terhadap dampak buruk perkembangan teknologi digital khususnya gadget/smartphone.*

**Kata kunci:**

Teknik Stensil, Filter Glowing Edges, Eksplorasi Teknis

**Abstract**

*Printmaking is a branch of art that provides a lot of exploratory space that can be used by artists so that they can achieve a certain aesthetic and have a distinctive character. Technical aspects in printmaking have always been the main value in processing, this aspect can increase the graphic's creativity to carry out technical exploration by bringing the values of renewal and new visual appearance. Starting from not many printmaking artists who technically explore stencil technique, especially in Indonesia. It can be seen from a number of printmaking exhibitions that stencil technique is rarely used in the process of work, even in the triennial international competition for Indonesian printmaking, stencil technique is a prohibited technique, this opens the opportunity to further explore stencil technique*

*In realizing stencil work, the initial process of making is using the Photoshop application. Tackle the image, split the colors and explore the filter effects on the photoshop menu. One of the interesting filters is the glowing edges filter. This filter changes the visual design or photo object into colorful lines and looks glowing with thin lines and small details. This is done as a form of technical exploration to explore the existing potential and to achieve an aesthetic achievement. By visualizing it in the blockboard and acrylic combination, in the form of human figures and other supporting objects which are a form of self-protest against self-anxiety and surroundings, the negative effects of the development of digital technology, especially gadgets / smartphones.*

**Keywords:**

*Stencil Engineering, Glowing Edges Filters, Technical Exploration*

## C. Pendahuluan

### C.1. Latar Belakang

Seni grafis merupakan bagian dari seni rupa, dalam seni grafis penciptaan gambar dan teks melalui proses pencetakan. Sesuai sifatnya seni grafis dapat diproduksi di beberapa media dan tempat sekaligus yang sama orisinalnya. Seni grafis tidak semata mengenai ide dan visual yang estetik, melainkan juga tentang kualitas teknis cetak untuk mencapai sebuah pencapaian estetik tertentu yang memiliki karakter yang khas.

Bambang Bujono dalam tulisannya yang berjudul “jangan malu-malu, jangan mencetak kemacetan” mengungkapkan perkembangan seni grafis lebih “malu-malu” ketimbang seni lukis, karena hasil cetak karya grafis tidak “seotentik” karya seni lukis yang harus melalui beberapa tahap produksi. Meski demikian Bambang Bujono menegaskan bahwa standar penilaian seni grafis seharusnya dibedakan dengan seni lainnya, yang sebenarnya hal tersebut menentukan kekhasan posisi seni grafis di antara seni lainnya. Ia juga menganggap saat itu banyak seniman grafis yang belum memaksimalkan potensi-potensi seni grafis terutama menjelajahi keterkaitan seni grafis dengan media lainnya.<sup>1</sup>

Menyadari apa yang di ungkapkan Bambang Bujono pada tahun 2000 lalu, masih banyak seniman grafis yang belum memaksimalkan potensi-potensi seni grafis terutama menjelajahi keterkaitan seni grafis dengan media lainnya. Yang pada akhirnya banyak yang meninggalkan seni grafis atau memadukan teknik seni grafis dengan seni lukis. Untuk memaksimalkan potensi-potensi seni grafis salah satunya dengan menggali kecakapan teknik dengan taat pada pakem-pakem grafis konvensional yang dapat menuntun seniman pada tujuannya, dengan begitu peluang besar untuk menonjol di tengah perbincangan

---

<sup>1</sup> Bambang Bujono, “Jangan Malu-Malu, Jangan Mencetak Kemacetan”, Kompas, 3 November 2000.



karya seni media baru yang berbasis teknologi dan riset. Kelebihan dalam karya seni grafis salah satunya dapat dicapai melalui pendekatan teknik dan eksplorasi teknis stensil hal tersebut untuk menggali lebih potensi teknik seni grafis terutama dalam teknik stensil.

Pengenalan teknik stensil sudah diajarkan pada sekolah dasar sebagai cetak halang dalam prosesnya yang sederhana dan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar lingkungan. Dengan meletakkan daun di atas kertas kemudian dicipratkan atau percikan cat dengan sikat, sehingga pola negatif daun tercetak pada kertas.

Mengenal teknik stensil berawal dari tugas mata kuliah untuk membuat karya grafis dengan teknik stensil, dari situ mulai mengeksplorasi teknik stensil dari aspek teknis, ide dan gagasan. Kemudian berlanjut pada pameran perdana bersama angkatan 2013 di gedung JNM (Jogja Nasional Museum) dengan membuat karya stensil ukuran 200cm x 200cm di atas kanvas, dengan jumlah 23 warna atau sama dengan 23 layer/master cetakan. Dalam seni grafis semakin banyak penggunaan warna artinya semakin banyak layer atau lembaran master/mal cetakan dan kompleks dalam teknis pengerjaannya. Hal tersebut membuat penulis mendapat kepuasan tersendiri dalam berproses membuat karya stensil.

Pengalaman pembuatan karya stensil tidak lepas dari Penggunaan aplikasi *photoshop* untuk mengedit gambar dan membagi warna kedalam layer-perlayer. Penggunaan *photoshop* merupakan hal penting dalam mewujudkan karya stensil yang mana dalam proses pembentukan karya seperti komposisi, bentuk, warna, semua dilakukan didalam aplikasi tersebut. Dengan Penggunaan yang sering pada aplikasi *photoshop* untuk menunjang berkarya pada teknik stensil membuat pengalaman dengan menjelajah efek dan filter dalam sub menu *photoshop* sebagai mencari bentuk efek atau filter yang berbeda dari yang biasanya dilakukan.

Pengalaman menggunakan aplikasi *photoshop* dimulai sejak penulis mendapatkan tugas kuliah seni grafis dasar yaitu pada pembuatan karya sablon,

pada saat itu penggunaan *photoshop* digunakan untuk mengedit gambar kedalam bentuk raster atau dot kecil yang biasanya orang menyebutnya sablon separasi. Dengan kemudahan yang diberikan oleh aplikasi photoshop untuk mengubah bentuk atau gambar hanya dengan beberapa klik saja menjadikan penulis tertarik untuk lebih dalam lagi mempelajarinya dalam mewujudkan karya-karya selanjutnya, dengan mencari tutorial-tutorial di internet serta mengeksplorasi sendiri efek dan filter yang ada di sub menu aplikasi photoshop.

Salah satu filter *photoshop* yang cukup menarik penulis yaitu filter *glowing edges* yang digunakan dalam mewujudkan karya stensil kali ini. Filter ini mengubah visual desain atau obyek foto ke dalam bentuk garis-garis penuh warna dan terlihat *glowing*/menyala seperti neon dengan bentuk garis tipis dan detail kecil. Efek garis-garis dengan beragam warna yang digunakan secara teknis membuat rumit dalam proses teknis cetak karya stensil. Yang pada umumnya karya stensil secara sederhana hanya menggunakan satu sampai lima warna saja atau warna-warna monokrom. Hal tersebut dilakukan untuk menggali potensi-potensi dalam teknik stensil dan untuk mencapai sebuah pencapaian estetik. Dengan garis-garis yang detail dan banyak warna dalam pembentukan karya stensil juga untuk menunjukkan ketelatenan dan kesabaran penulis dalam proses *cutting*/melubangi master cetakan yang dilakukan, karena jika dilihat desain yang detail dengan garis yang lebarnya 1mm-3mm hal tersebut akan sulit dilakukan dengan tangan atau manual tanpa bantuan mesin dalam mencapai secara teknis dengan teknik stensil.

Dengan bentuk garis-garis yang dihasilkan dari filter *glowing edges* kedalam figur atau benda pendukung lainnya yang mana divisualkan dalam karya stensil, merupakan penggambaran dari bentuk objek yang dipilih atau menjadi objek utama, dengan memilih tema tertentu salah satunya adalah bentuk protes diri terhadap persoalan-persoalan pada diri dan sekitar terhadap dampak perkembangan teknologi digital khususnya *gadget/smartphone*. Karya

yang diwujudkan tersebut merupakan bentuk refleksi diri dan sekitar. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Soedarso SP. Bahwa :

“Suatu hasil karya seni selain merefleksikan diri sang seniman penciptanya juga merefleksikan lingkungannya, (bahkan seniman itu pun termasuk terkena pengaruh lingkungan itu pula), lingkungan tersebut bisa berwujud alam sekitar maupun masyarakat.”<sup>2</sup>

Dalam pengalaman menjadi *art handler* di dalam maupun di luar negeri menjadi sering melihat dan bersentuhan langsung karya-karya seniman yang menggunakan teknik-teknik baru bagi penulis serta media material yang tidak biasa. Dari pengalaman tersebut secara langsung ataupun tidak langsung mempengaruhi penulis dalam mewujudkan karya tugas akhir kali ini mulai dari pemilihan media blockboard dan akrilik kemudian teknik stensil yang mana belum banyak digunakan.

## C.2. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan pada bagian sebelumnya, rumusan penciptaan penulis berangkat dari sebuah pertanyaan yang mengiringi praktik penciptaan dalam karya tugas akhir ini, yakni: seperti apa dan bagaimana pencapaian bentuk dan makna yang akan tercipta penggunaan filter *glowing edges* dengan teknik stensil sebagai bentuk eksplorasi teknis ?

---

<sup>2</sup> Soedarso SP, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, (Yogyakarta: Dayar Sana, 1990), p. 64.



## **D. Teori dan Metode**

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

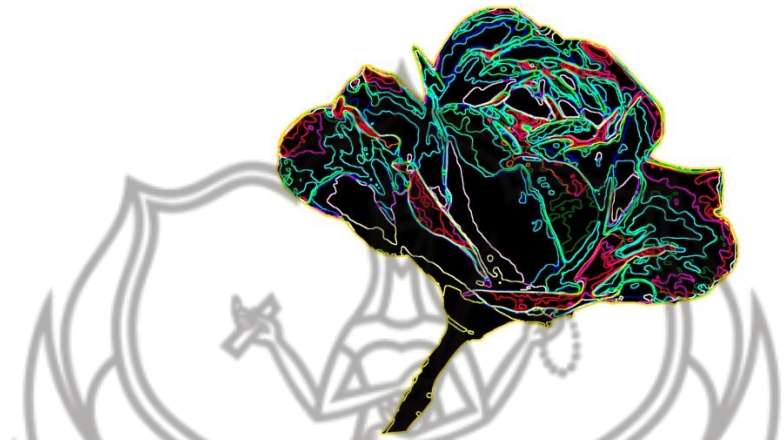
Seni grafis merupakan cabang seni rupa yang memberikan banyak ruang eksploratif yang dapat dimanfaatkan seniman sehingga dapat mencapai sebuah karya estetik serta memiliki karakter yang khas. Kematangan sebuah karya grafis dapat dinilai dari kualitas eksplorasi teknis sang seniman dan ide yang di tampilkan. Dalam seni grafis secara sadar menggunakan ketrampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetik.<sup>3</sup>

Dalam seni grafis aspek teknis selalu menjadi nilai utama dalam berproses, aspek tersebut dapat meningkatkan daya kreativitas pegrafis untuk melakukan eksplorasi teknis dengan membawa nilai-nilai pembaharuan dan tampilan visual yang baru dari karya sebelumnya atau karya yang sudah ada. Eksplorasi teknis menjadi salah satu peluang dalam seni grafis untuk memaksimalkan potensi teknik stensil dengan memperhatikan kaidah-kaidah seni grafis konvensional. Karena belum banyak seniman grafis yang mengeksplorasi secara teknis teknik stensil khususnya di Indonesia. Dapat dilihat dari beberapa pameran seni grafis teknik stensil jarang digunakan dalam proses berkarya bahkan dalam ajang kompetisi Internasional Triennial Seni Grafis Indonesia teknik stensil termasuk teknik karya yang dilarang untuk mengikuti ajang tersebut, hal ini juga memicu penulis untuk menunjukkan bahwa teknik stensil dapat masuk dalam jajaran teknik grafis konvensional dengan memperhatikan kaidah-kaidah yang ditetapkan.

Teknik stensil sangat menarik berbeda dengan teknik seni grafis yang lain dimana dalam proses perwujudan karya teknik stensil dapat divisualkan di semua media seperti kertas, kanvas, papan, akrilik, tembok, dan media lainnya yang permukaannya datar. Oleh karena itu dalam penerapannya yang sederhana, teknik stensil sudah digunakan sejak zaman prasejarah yang diterapkan di dalam dinding goa-goa.

---

<sup>3</sup> Enin Suprianto, Setengan abad seni grafis Indonesia.( Jakarta: keputakaan popular gramedia, 2005)



**Gambar 1. Hasil filter *glowing edges***  
(Dok. Cecep Ahmad Syahrul, 2020)

Filter *glowing edges* merupakan filter yang memberi efek garis-garis yang menyala pada gambar di dalam aplikasi photoshop, jika di artikan dalam Bahasa Indonesia *glowing* artinya menyala dan *edges* artinya tepi jadi *glowing edges* adalah efek yang berupa garis-garis yang menyala dibagian tepi mengikuti kontur bentuk. Warna yang menyala seperti warna pada lampu neon dengan latar belakang gelap. Lampu neon banyak digunakan sebagai lampu penanda, papan nama toko dan periklanan. Dalam sejarah lampu neon yang disampaikan di situs *sciencehistory.org* sejarah neon dimulai pada tahun 1890-an, oleh ahli kimia Skotlandia Sir William Ramsay. Neon adalah gas yang tumpul dan tidak terlihat yang terperangkap didalam tabung dan disetrum dengan listrik. Neon menjadi cahaya yang populer di dunia modern, symbol kemajuan, dan komponen penting dari zaman elektronik.<sup>4</sup>

Penggunaan filter *glowing edges* sebagai bentuk eksplorasi teknis untuk mewujudkan karya seni grafis stensil dengan nilai-nilai pembaharuan dan visual estetik yang baru dari karya sebelumnya atau yang sudah ada. Filter *glowing edges*

---

<sup>4</sup> <https://www.sciencehistory.org/distillations/a-blaze-of-crimson-light-the-story-of-neon> (diakses pada tanggal 15/01/2021, pukul 09:00 WIB.)

digunakan untuk menciptakan karya stensil yang detail, penuh warna, dan memiliki kerumitan tersendiri.

Proses yang detail dan penggunaan banyak layer dalam karya stensil dengan bentuk figur manusia ataupun dengan bentuk pendukung lainnya yang salah satunya merupakan bentuk protes diri terhadap dampak perkembangan teknologi digital yang begitu pesat yang membuat terlena penggunaannya termasuk penulis dan orang di sekitarnya. Perkembangan teknologi salah satunya *gadget/smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan primer dalam hidup banyak orang. Dalam penggunaannya yang dapat membantu banyak orang namun *gadget* juga menimbulkan dampak negatif yang perlu diwaspadai bagi penggunaannya. Pengguna lebih sering menatap layar *gadget* daripada melakukan aktifitas lain yang lebih produktif untuk bekerja atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga mengakibatkan hal negatif seperti kecanduan bermain game, internet, atau melihat konten-konten yang tidak mendidik dan juga berdampak pada kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas yang akan dituangkan ke dalam karya stensil dengan penggunaan filter *glowing edges* sebagai bentuk eksplorasi teknis untuk membawa nilai-nilai pembaharuan dan tampilan visual yang baru. Serta bentuk yang divisualkan sebagai bentuk protes terhadap efek buruk perkembangan teknologi digital khususnya *gadget/smartphone*.

## **D.2. Metode**

Untuk mewujudkan ide yang telah di paparkan di dalam konsep penciptaan, penulis mempertimbangkan beberapa proses yang berlandaskan pada pengamatan dan pengalaman terhadap permasalahan yang diangkat pada persoalan penulis dan sekitar lingkungannya sampai pada tahap perwujudan. Objek visual yang akan dihadirkan adalah representasi kegelisahan persoalan diri dan lingkungan sekitar dari dampak negatif perkembangan teknologi digital pada penggunaan *gadget/smartphone*.

Dalam mengolah ide, penulis melibatkan banyak imajinasi pribadi dan menggunakan figur manusia sebagai ekspresi karya yang akan di sampaikan dalam

karya seni grafis. Serta menggunakan sejumlah bentuk, baik dari segi garis, komposisi, warna, dan penggabungan objek-objek lain agar menghasilkan karya seni grafis yang estetik dan berkarakteristik dalam mewujudkan ide dengan teknik stensil.

Maka dalam konsep perwujudan juga akan dijelaskan tentang unsur-unsur seni rupa yang meliputi garis, warna, dan bentuk, seperti berikut:

#### 1. Garis

Garis adalah perpaduan titik-titik yang sejajar sehingga membentuk satu kesatuan, garis juga merupakan goresan. Dalam bukunya, *Seni Rupa Modern*, Dharsono Sony Kartika memaparkan tentang garis yaitu:

“Pada dunia seni rupa seringkali kehadiran ‘garis’ bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepatnya disebut goresan.”<sup>5</sup>

Di dalam karya grafis ini garis diperoleh dari penggunaan filter glowing edges yang mana garis-garis tersebut mengikuti kontur bentuk, membuat image, figur manusia dan garis-garis yang detail pada teknik stensil merupakan proses untuk menggali secara teknis yang diharapkan membawa nilai-nilai pembaharuan dan visual yang baru. Dan juga sebagai uji kemampuan dalam proses melubangi garis-garis yang detail.

#### 2. Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto dalam bukunya *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*, warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Dharsono Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, (Bandung: Rekayasa Sains, 2017), p. 37.

<sup>6</sup> Sadjiman Ebdy Sanyoto, (ed. 2), *Nirmana: Elemen-Elemen Seni Dan Desain*, (Yogyakarta: JALASUTRA, Anggota IKAPI, 2010), p. 11.

Warna-warna yang digunakan dalam mewujudkan karya stensil adalah warna-warna cerah, warna-warna yang menyerupai warna lampu neon berupa garis-garis yang mengikuti kontur bentuk pada objek atau figur yang digunakan dari penggunaan efek filter *glowing edges*. Dan penggunaan warna background yang cerah sebagai simbol aktifitas, simbol semangat, dan kebahagiaan.

### 3. Bentuk

Dalam buku *Diksi Rupa*, Mikke Susanto menjelaskan bahwa:

“Bentuk 1. Bangun, gambaran; 2. Rupa, wujud; 3. System; susunan. Dalam karya seni rupa dikaitkan dengan matra yang ada, seperti dwimatra atau trimatra.”<sup>7</sup>

Bentuk-bentuk yang ditampilkan pada karya salah satunya merupakan bentuk protes diri terhadap efek perkembangan teknologi digital khususnya penggunaan *gadget/smartphone*. Dalam Penggunaan figur manusia yang sedang memegang *gadget* di beberapa karya stensil merupakan bentuk representasi kegelisahan persoalan diri dan lingkungan sekitar dari dampak negatif perkembangan teknologi digital pada penggunaan *gadget/smartphone* yang berlebihan. Penggunaan foto atau gambar diperlukan dalam mewujudkan karya stensil sebagai objek utama yang digunakan atau sebagai referensi bentuk. Dari foto-foto figur yang sesuai dengan tema dan ide kemudian diproses dengan aplikasi *photoshop* untuk proses pewarnaan, bentuk, memberikan filter *glowing edges*, dan pemisah layer per-layer untuk master/mal cetakan sesuai visual bentuk yang diharapkan.

Media yang digunakan dalam mewujudkan karya stensil menggunakan *blockboard*/papan kayu dan beberapa karya dikombinasikan dengan akrilik bening. *Blockboard*/papan kayu digunakan sebagai media penciptaan karya seni grafis stensil karena memiliki keunggulan seperti, karakter yang kokoh sehingga mudah dipotong atau dibentuk sesuai dengan desain karya dan mudah

---

<sup>7</sup> Mikke Susanto. *Diksi Rupa*, (Yogyakarta, Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2011), p. 54



menyerap cat semprot. Akrilik bening digunakan untuk memberikan dimensi pada *blockboard* atau papan kayu. Kedua bahan tersebut dipilih karena kemudahannya dalam teknis mencetak master/mal dibanding menggunakan kertas atau kanvas. Karya yang diciptakan akan dibentuk dan dipotong mengikuti pola objek-objek yang divisualkan.

#### E. Pembahasan Karya



**Gambar 1. "Terkurung", 2020**

*Stencil Spray on wood, 70cm x 100cm*  
(Dok. Cecep Ahmad Syahrul Roji, 2020)

Karya ini menggambarkan suatu kondisi seseorang yang kecanduan terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan, sehingga seseorang tersebut seperti memiliki dunianya sendiri, hal itu justru apa yang terlihat oleh orang lain seperti terkurung dari dunia yang sebenarnya. Dengan divisualkan figur seseorang yang terkurung oleh plastik sebagai pembatas ruang antara figur manusia dengan dunia luar. Dan bentuk bidang melingkari figur tersebut yang memberikan kesan terikat yang mewakili keterikatan euforia dengan apa yang

diberikan oleh gadget. Komposisi warna dengan bidang coret-coretan di latar belakang sebagai simbol aktivitas dan simbol kebahagiaan.

Penggunaan filter *glowing edges* pada figur manusia yang tertutup plastik memberikan garis-garis detail dan warna yang beragam merupakan kebetukan yang artistik dan sebagai pendalaman teknis dan juga sebagai bentuk uji kemampuan diri. Bentuk media *blockboard* yang mengikuti gambar supaya membawa tampilan visual yang baru dari karya yang sebelumnya atau yang sudah ada.



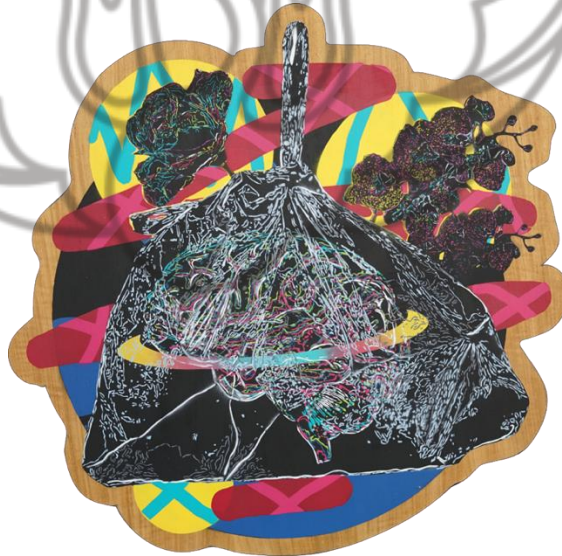
**Gambar 2. "Interaksi Sosial Sekarang", 2020**

*Stencil Spray on wood, 70 cm x 70 cm*  
(Dok. Cecep Ahmad Syahrul Roji, 2020)

Sebagian orang beranggapan kebutuhan akan *gadget* berhubungan dengan keperluan pekerjaan karena memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas dengan teknologi yang diberikan, tetapi dalam penggunaannya lebih banyak digunakan untuk mencari kesenangan saja supaya mendapatkan kebahagiaan yang instan. Akibatnya kita lupa untuk saling berinteraksi dengan sekitar dan hal tersebut membuat hubungan manusia menjadi renggang dan tidak peka terhadap lingkungan.

Dalam karya ini digambarkan dengan figur dua manusia yang satu sedang bermain gadget yang terbungkus plastik duduk diatas yang satunya dengan posisi merangkak yang artinya penggunaan gadget secara terus menerus membuat lupa berinteraksi antar manusia. Serta komposisi warna dengan bidang coret-coretan di latar belakang sebagai simbol aktifitas dan simbol kebahagiaan.

Penggunaan filter *glowing edges* pada figur manusia memberikan garis-garis detail dan warna yang beragam sebagai bentuk pendalaman teknis dan juga sebagai bentuk uji kemampuan diri. juga bentuk media *blockboard* yang mengikuti gambar supaya membawa tampilan visual yang baru.



**Gambar 3. "Pikiran Yang Terkurung", 2020**  
*Stencil Spray on wood, 60cm x 60 cm*  
(Dok. Cecep Ahmad Syahrul Roji, 2020)

Ketika tubuh manusia melakukan aktivitas yang menyenangkan atau membahagiakan, otak akan mengeluarkan beberapa hormon kebahagiaan, hormon kebahagiaan salah satunya yaitu dopamin. Di dalam *gadget* aktivitas yang membahagiakan dapat dicapai dengan mudah/instan sehingga hormon dopamin yang dihasilkan tinggi. Kadar dopamin yang tinggi didalam otak memberikan efek candu, dan kebahagiaan instan yang dapat memberi efek

buruk, sehingga membuat pikiran seseorang seperti terkurung dalam kebahagiaan instan yang diperoleh dari penggunaan *gadget*.

Seperti yang di imajinasikan dalam karya ini bentuk otak yang terbungkus kantong plastik. Otak mewakili pikiran dan Plastik disini sebagai pembatas ruang antara otak dengan dunia luar. Dan beberapa gambaran bunga yang di luar kantong plastik mewakili bahwa keindahan dan kebahagiaan yang sebenarnya ada diluar bukan didalam sebuah *gadget* yang hanya memberikan kebahagiaan instan sesaat saja di dalam pikiran penggunanya. Dengan Latar belakang komposisi warna yang cerah sebagai simbol aktivitas dan simbol kebahagiaan.

## **F. Kesimpulan**

Karya Tugas Akhir dengan judul “Filter Glowing Edges Dengan Teknik Stensil Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis” ialah hasil karya seni grafis stensil. Seni yang diciptakan dengan melakukan eksplorasi teknis untuk membawa nilai-nilai pembaharuan dan tampilan visual yang baru. Sebab aspek teknis menjadi nilai utama dalam berproses karya seni grafis. Aspek tersebut dapat meningkatkan daya kreativitas pegrafis untuk melihat peluang yang ada pada teknik stensil sebagai media ekspresi untuk menghadirkan karya yang berkarakteristik.

Penciptaan karya terinspirasi dari belum banyaknya pegrafis yang menerapkan teknik stensil pada tugas akhir seni grafis dan masih sedikit seniman grafis yang menggunakan teknik stensil dalam proses berkaryanya. Sehingga potensi-potensi yang ada dalam teknik stensil bisa dicapai dengan melakukan pendekatan teknik dan eksplorasi teknis dalam menciptakan karya seni grafis dengan memperhatikan kaidah-kaidah seni grafis konvensional. Eksplorasi teknis pada teknik stensil yaitu menggunakan filter *glowing edges* didalam sub menu aplikasi *photoshop* untuk mewujudkan karya grafis. Filter



*glowing edges* berfungsi untuk merubah visual gambar atau foto ke bentuk garis-garis detail dan warna yang beragam mengikuti bentuk kontur gambar.

Penggunaan filter *glowing edges* juga sebagai bentuk protes dan kegelisahan diri terhadap dampak penggunaan *gadget/smartphone* yang berlebihan. Dampak negatif dari penggunaan gadget secara terus-menerus akan membuat kesehatan mata terganggu, kecanduan game online, internet, kurangnya bersosial di lingkungan sekitar, dan banyak waktu yang terbuang sia-sia karena terlena dengan apa yang disajikan dalam *gadget/smartphone*. Dampak tersebut juga terjadi tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga anak-anak karena saat ini para orang tua memberikan *gadget/smartphone* lebih awal dari yang ditetapkan para ahli.

Dari proses penciptaan Tugas Akhir karya yang dihasilkan yaitu 20 karya grafis dengan media blockboard dan kombinasi akrilik. Dengan warna yang beragam dan detail yang rumit dihasilkan dari penggunaan filter *glowing edges* dalam eksplorasi teknis. Obyek yang digunakan ialah figur manusia dan *gadget/smartphone*.

Setelah melalui proses yang panjang dengan terwujudnya karya Tugas Akhir grafis ini banyak pelajaran yang bisa diterima dan banyak tantangan teknis yang didapat. pembentukan visual diharapkan memberikan pelajaran dan pengalaman dalam berkarya berikutnya. Serta apa yang terkandung dalam karya tentang ide, gagasan maupun tema yang diangkat menjadi pembelajaran masyarakat luas untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget/smartphone* agar terhindar dari dampak negatif yang akan terjadi.



## G. Daftar Pustaka

- Bujono, Bambang, *Jangan Malu-Malu, Jangan Mencetak Kemacetan*, Kompas, 3 November 2000.
- Sabana, Setiawan, *Kiat memicu seni grafis Indonesia, Refleksi seni rupa Indonesia, dulu, kini dan esok*, Jakarta: Balai pustaka, 2000.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*, Yogyakarta, Bali: DictiArt Lab & Jagad Art Space, 2011
- SP, Soedarso, *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Dayar Sana, 1990.
- Suprianto, Enin. *Setengan abad seni grafis Indonesia*. Jakarta: keputakaan popular gramedia, 2005.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd, (ed. 2), *Nirmana: Elemen-Element Seni Dan Desain*, Yogyakarta: JALASUTRA, Anggota IKAPI, 2010

## Website

<https://www.sciencehistory.org/distillations/a-blaze-of-crimson-light-the-story-of-neon> (diakses pada tanggal 15/01/2021, pukul 09:00 WIB)