

GULMA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



PENCIPTAAN KARYA SENI

Oleh:

NISA FADILA

NIM 1412521021

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

2021

GULMA
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS



NISA FADILA
1412521021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memproleh

Gelar Sarjana S-I dalam Bidang

Seni Rupa Murni

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

GULMA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS diajukan oleh Nisa Fadila, NIM 1412521021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I


Drs. Andang Suprihadi P., M.S...
NIP. 195612101985031002


Pembimbing II


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 197601042009121001

Cognate/Anggota


Dr. Edi Sunaryo, M.Sn.
NIP. 195109041981031002

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.
NIP. 197601042009121001



MOTTO

“Embrace your flaws”



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nisa Fadila
NIM : 1412521021
Program Studi : Seni Rupa Murni
Judul Karya Tugas Akhit : Gulma Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

Menyatakan dengan sesungguhnya karya tulis tugas akhit dan karya seni tugas akhit ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya tugas akhit ini bukan merupakan plagiarism, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis dan karya seni tugas akhit saya secara orisinil dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak ada tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Yogyakarta, 20 Juni 2021



Nisa Fadila

NIM 1412521021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Gulma Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” setelah melalui berbagai macam halangan dan tantangan. Laporan ini disusun dengan syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Strata 1 (S1) Seni Grafis Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

. Pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan yang sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala jalan keluar dan kemudahannya.
2. Bapak Drs. Andang Suprihadi P.,M.S., selaku dosen pembimbing I yang telah berbaik hati memberi bantuan, masukan dan semangat.
3. Bapak Dr. Miftakhul Munir, M.Hum., selaku dosen pembimbing II, yang berkenan menjadi pembimbing saya.
4. Ibu Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A., selaku dosen wali yang banyak memberi masukan dan semangat.
5. Bapak Dr. Edi Sunaryo, M.Sn selaku cognate (penguji ahli) dalam ujian Tugas Akhir, serta banyak membimbing dalam proses akademik selama masa perkuliahan.
6. Bapak Dr. Miftakhul Munir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh staf dan dosen Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Rupa Indonesia yang telah berbaik hati berbagi ilmu.
10. Seluruh staf sekretariat Fakultas Seni Rupa yang telah memberikan dukungan dalam bidang administrasi dari awal hingga akhir selama menjadi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Kedua orangtua dan kakak saya yang telah sabar memberi saya dukungan dan doanya.

12. Teman-teman Jurusan Seni Murni angkatan 2014 Jurusan Seni Murni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberi banyak bantuan dan dukungan moral.

Yogyakarta, 20 Juni 2021

Nisa Fadila



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Makna Judul	4
BAB II KONSEP	5
A. Konsep Penciptaan	5
B. Konsep Perwujudan.....	9
C. Konsep Penyajian	13
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	14
A. Bahan.....	14
B. Alat	16
C. Tahap Pembentukan	18
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	25
BAB V PENUTUP.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gulma di pinggir jalan.....	2
Gambar 2. Babadotan.....	6
Gambar 3. Krokot.....	6
Gambar 4. Songgolangit.....	7
Gambar 5. Rumput liar.....	7
Gambar 6. <i>Wall Art</i> sebagai inspirasi.....	10
Gambar 7. Contoh penyajian karya.....	12
Gambar 8. Bahan, Papan lino.....	14
Gambar 9. Bahan, Kertas concorde.....	15
Gambar 10. Tinta offset	15
Gambar 11. Alat, Pisau cukil	16
Gambar 12. Alat, Pensil dan spidol permanen.....	17
Gambar 13. Alat, roller	17
Gambar 14. Botol kaca.....	18
Gambar 15. Perancangan desain	19
Gambar 16. Mentransfer desain pada papan lino.....	20
Gambar 17. Menebalkan garis	20
Gambar 18. Mencukil papan lino.....	21
Gambar 19. Melapisi papan lino dengan tinta offset	21
Gambar 20. Meletakkan papan lino di atas kertas putih	22
Gambar 21. Meletakkan kertas concorde di atas kertas putih yang berukuran sama	22
Gambar 22. Memberi tekanan pada kertas menggunakan botol kaca.....	23
Gambar 23. Mengangkat kertas concorde yang sudah tercetak tinta.....	23
Gambar 24. Menjemur hasil cetakan	24
Gambar 25. Karya No. 01. Fragmen	26
Gambar 26. Karya No. 02. Krokot.....	27
Gambar 27. Karya No. 03. Babadotan	28
Gambar 28. Karya No. 04. Songgolangit.....	29
Gambar 29. Karya No. 05. My Precious.....	30
Gambar 30. Karya No. 06. My Home.....	31
Gambar 31. Karya No. 07. Lay Down Here	32
Gambar 32. Karya No. 08. Bibit Unggul	33
Gambar 33. Karya No. 09. Only Remains	34
Gambar 34. Karya No. 10. Listen To Me	35
Gambar 35. Karya No. 11. Flower Crown.....	36
Gambar 36. Karya No. 12. Halaman Rumahku	37
Gambar 37. Karya No. 13. Luka yang Menutup.....	38
Gambar 38. Karya No. 14. Tea Time.....	39
Gambar 39. Karya No. 15. Setiap Langkahku	40
Gambar 40. Karya No. 16. Nap Time	41
Gambar 41. Karya No. 17. The Part of Me, The Part of You	42

Gambar 42. Karya No. 18. Speak No Evil.....43
Gambar 43. Karya No. 19. Hear No Evil.....44
Gambar 44. Karya No. 20. See No Evil.....45



ABSTRAK

Gulma adalah tanaman liar yang biasa tumbuh di sembarang tempat. Halaman rumah, bangunan, lahan, jalan, dan tempat-tempat umum lainnya. Meskipun eksistensi gulma dinilai merugikan, di satu sisi, gulma mampu mendatangkan ide dan inspirasi.

Pemilihan gulma sebagai tema didasari oleh sisi artistiknya yang mampu dilihat dari bentuknya yang beragam. Selain dalam bentuk, gulma juga memiliki sisi filosofisnya dari sifatnya yang tak patah semangat untuk terus tumbuh. Ide dan gagasan tentang gulma ini kemudian direalisasikan menjadi berbagai macam karya yang diciptakan dari teknik cetak tinggi menggunakan papan lino.

Kata kunci: gulma, ide, eksistensi



ABSTRACT

Weeds are wild plants that usually grow in any kind of places. House yards, buildings, lands, roads, and other public places. Although the existence of weeds deemed detrimental, in a good hand, it could bring ideas and inspirations.

Choosing weeds as a theme was based on its artistic side that could be seen from its various forms. Additionally, weeds also have a philosophic side from their nature that is not discouraged and continue to grow. The ideas and inspiration from wees then realized as various kinds of works created from relief printing technique using lino board.

Keyword: *weeds, idea, existence*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meskipun gulma sering kali tidak diperhatikan kehadirannya oleh orang-orang, bentuk-bentuk alaminya yang bermacam-macam memiliki sisi artistik dan estetik yang membuat penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai objek favorit dalam berkarya.

Gulma adalah spesies tumbuhan yang berasosiasi dengan tanaman budidaya dan beradaptasi pada habitat buatan manusia. Gulma mengganggu manusia dengan intensitas gangguan beragam dan tertentu (Jody Moenandir, 2010:1)

Gulma secara langsung maupun tidak langsung merugikan tanaman budidaya. Gulma dapat merugikan tanaman budidaya karena bersaing dalam mendapatkan unsur hara, cahaya matahari, dan air. Pertumbuhan gulma cepat, daya regenerasinya tinggi apabila terluka, dan mampu berbunga walaupun kondisinya dirugikan oleh tanaman budidaya (<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/8515/f.%20Bab%20II.pdf> halaman 15, diakses tanggal 5 Juli 2019).

Bagi sebagian besar orang, gulma tidak memiliki keindahan dan hanyalah pengganggu dalam kebersihan di tempat-tempat yang memiliki peradaban seperti halaman rumah, bangunan, atau sebagai pengganggu pertumbuhan tanaman pertanian. Maka pada akhirnya, gulma-gulma itu akan dicabut dan disingkirkan dari tempat asalnya tumbuh. Namun, di sisi lain, bagi penulis, gulma mampu menampilkan sisi estetikanya ketika berada di alam bebas atau tempat-tempat yang jarang dirawat manusia. Gulma juga kerap kali menjadi sebuah objek dalam karya seni bagi seniman-seniman lain. Selain menjadi objek karya seni, gulma dapat dikreasikan menjadi sebuah kerajinan tangan.

Ketertarikan pada gulma muncul tanpa disadari sejak kecil. Ketika masih duduk di bangku SD, penulis kerap bermain dengan anak-anak tetangga seumuran yang tinggal di perumahan yang sama. Memetik bunga-bunga liar dan

gulma di pinggir jalan merupakan salah satu aktivitas yang digemari selain bermain rumah-rumahan dan masak-masakan.

Semakin bertambahnya usia, penulis memiliki sebuah kebiasaan akan memetik setangkai gulma saat sedang duduk di atas tanah berumput tanpa alas duduk ketika melakukan sebuah aktivitas di sebuah tempat terbuka, seperti lapangan olahraga atau bumi perkemahan. Kemudian rumput tersebut akan diamati bagian-bagiannya dengan cara memutar-mutar rumput itu pada genggaman jari-jari.



**Gambar 1. Gulma di pinggir jalan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)**

Di depan rumah penulis, ada sebuah lahan kosong yang kerap ditumbuhi gulma, sehingga setiap beberapa minggu atau bulan harus dicabut dan dipotong agar tidak mengganggu pemandangan dan keindahan. Tidak hanya lahan kosong di depan rumah penulis, tetapi juga lingkungan perumahan penulis seperti pinggir jalan dan lahan-lahan kosong lainnya. Dari sanalah penulis mendapatkan inspirasi untuk terus hidup dan bangkit seperti gulma.

Berbeda dengan tanaman yang dirawat dalam pot bunga atau disusun dalam lahan pekarangan, gulma tumbuh secara bebas dan hadir apa adanya tanpa campur tangan manusia. Penulis kagum oleh sifat tanaman gulma yang ‘keras kepala’, yaitu tetap berjuang untuk tumbuh dan berkembang walaupun sebagian besar orang menganggap gulma hanya sebagai tanaman pengganggu yang perlu dimusnahkan dan tidak dipedulikan.

Penulis juga merasa memiliki kesamaan pada tanaman gulma karena memiliki pengalaman serupa dengan tanaman gulma, tidak dipedulikan dan tidak diinginkan.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, akan dikemukakan permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan Tugas Akhir Karya Seni Grafis Berikut beberapa permasalahan yang hendak diuraikan dan dianalisa, yaitu :

1. Kenapa tumbuhan gulma menjadi ide dalam penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana mewujudkan ide tentang gulma secara visual dalam karya seni grafis?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

- a. Sebagai kontribusi untuk komunitas seni.
- b. Sebagai media untuk mengekspresikan ide.
- c. Sebagai pengingat bahwa alam tidak terpisahkan dari kehidupan manusia.

Manfaat:

- a. Sebagai media untuk terapi bagi penulis.
- b. Sebagai media untuk membantu penulis dalam mengekspresikan perasaannya selain dalam bentuk lisan dan verbal.
- c. Memberikan hiburan bagi penikmat seni.
- d. Menyalurkan perasaan penulis kepada penikmat seni dan masyarakat umum.

D. Makna Judul

Pengertian makna judul diberikan sebagai penjelasan pemilihan judul Tugas Akhir “Gulma sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”, yaitu:

“Gulma Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis” secara keseluruhan berarti pemilihan gulma sebagai ide pokok dan objek utama dari penciptaan karya ini. Gulma dipilih penulis karena gulma mampu memberikan berbagai macam ide untuk diwujudkan, baik itu digambarkan secara realis dan dekoratif, memiliki makna atau tanpa ada makna sama sekali.

Gulma dipilih sebagai objek karena kegemaran penulis menggambar garis-garis atau *lineart*. Gulma memiliki siluet dan bentuk yang menarik untuk digambar.

Gulma memiliki banyak macam jenis, tetapi dalam penciptaan karya ini, penulis hanya memilih beberapa saja yang paling disukai dan digemari penulis.

Gulma : Tumbuhan yang mengganggu kehidupan tanaman lain; tumbuhan pengganggu. (J. S. Badudu 1994:474)

Ide : Rancangan yang masih dalam pikiran; gagasan (J. S. Badudu 1994:525)

Penciptaan : Proses atau kesanggupan pikiran untuk mengadakan suatu yang baru, angan-angan yang kreatif. (Soedarso, 1990:11)

Karya: Kerja, perbuatan, buatan, terutama hasil kesenian; ciptaan (Tri Kurnia Nurhayati, 2003:362)

Seni Grafis: Merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan. (Mikke Susanto, 2011:162)