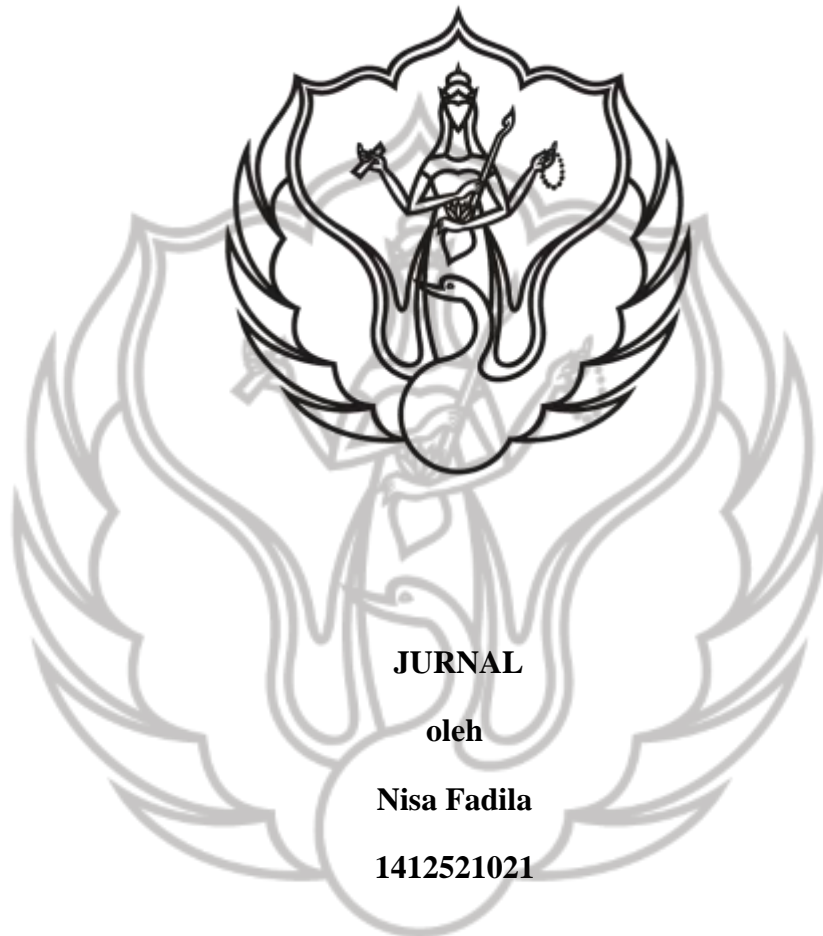


**GULMA**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**JURNAL**

oleh

**Nisa Fadila**

**1412521021**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2021**

**GULMA**  
**SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS**



**JURNAL**

**oleh**

**Nisa Fadila**

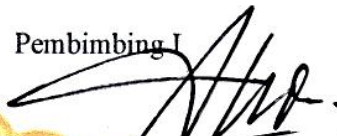
**1412521021**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2021**


### LEMBAR PENGESAHAN

**Gulma Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis** diajukan Nisa Fadila, NIM 1412521021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juni 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

Cograte/Anggota

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

Ketua Jurusan/  
 Program Studi/Ketua/Anggota

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

Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Seni Rupa  
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Timbul Raharjo, M. Hum.  
 NIP 19691108 199303 1 001

**A. Judul :** Gulma Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis

**B. Abstrak**

**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 beragi macam karya yang diciptakan dari teknik cetak tinggi menggunakan papan lino.

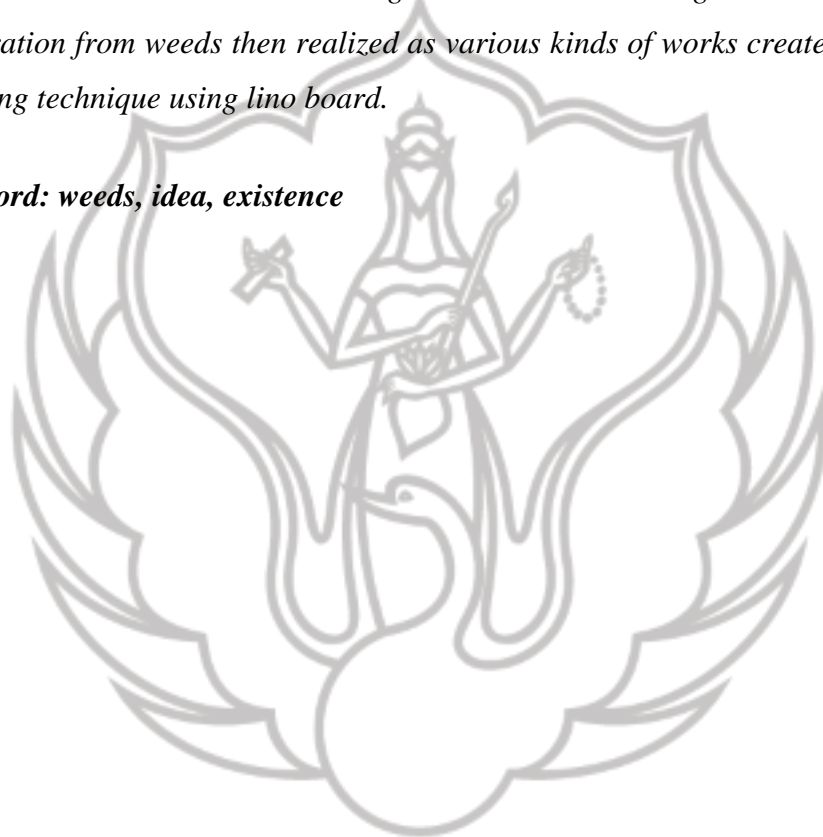
***Kata kunci:*** gulma, ide, eksistensi

## 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 weeds then realized as various kinds of works created from relief printing technique using lino board.*

***Keyword: weeds, idea, existence***



## 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)

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.

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.

### B. Rumusan Penciptaan

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



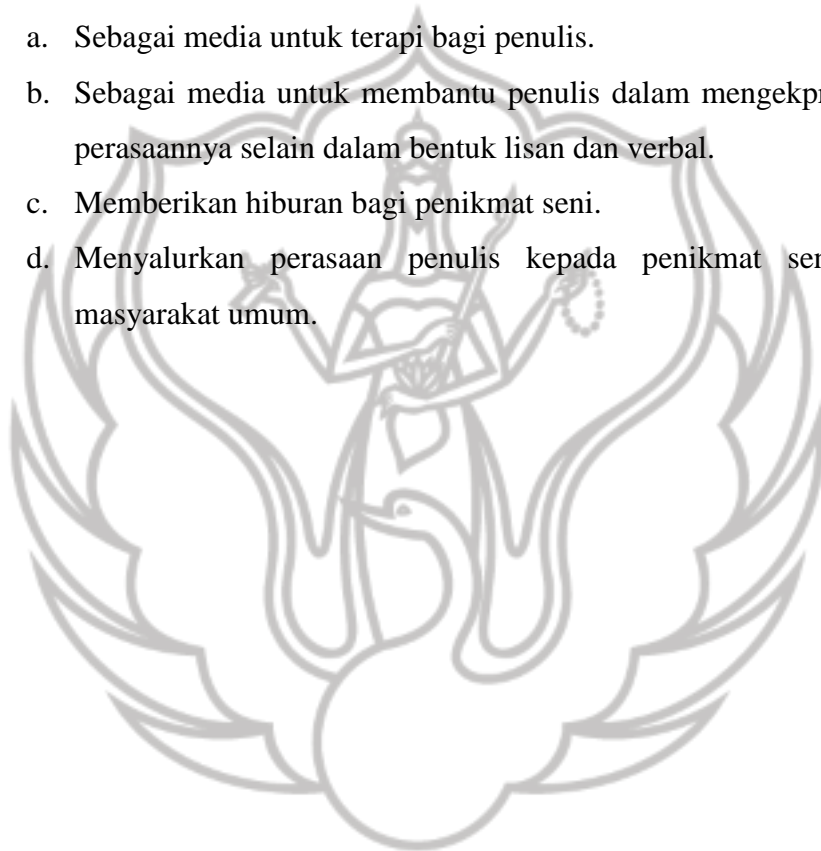
## **C. Tujuan dan Manfaat**

### **1.) Tujuan**

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

### **2.) 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.



## KONSEP

### A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan di sini berisi ide dan dari mana munculnya ide. Ide merupakan salah satu bagian terpenting yang harus dimiliki seniman. Karya diciptakan dari satu atau lebih ide yang dimiliki seniman. Ide didapat dari pengalaman dan inspirasi. Ide bisa didapatkan hampir di segala situasi, tempat, dan lain-lain.

Dalam buku berjudul “*Art in Life Force in a Quantum Perspective*” yang ditulis M. Dwi Maryanto di halaman 122, dijelaskan bahwa tindakan kreatif acap bermula dari melihat-lihat hal yang biasa, lumrah, atau yang tadinya bukan apa-apa. Tidak semua karya seni terinspirasi dari objek yang megah atau benda-benda yang bernilai mahal. Benda-benda atau hal-hal sederhana yang ada lingkungan sekitar, yang acap kali tidak terlalu menjadi perhatian orang-orang, mampu digali nilai estetikanya untuk menjadi sebuah ide berkarya.

Jenis gulma yang akan dijadikan referensi adalah jenis gulma yang menarik perhatian penulis. Beberapa di antaranya adalah:

1. Babadotan (*Ageratum conyzoides* L)
2. Krokot (*Portulaca oleracea*)
3. Songgolangit (*Tridax procumbens*)
4. Rumput liar

Gulma tumbuh dimana saja tanpa memerlukan pupuk atau bantuan tangan manusia. Gulma mampu bertahan hidup tanpa harus disiram setiap hari atau dirawat dengan cara khusus. Gulma tak peduli bila selalu dibasmi dan disingkirkan, karena pada akhirnya gulma akan tetap kembali tumbuh.

Pemilihan gulma sebagai ide didasari pada ketertarikan penulis kepada bentuk-bentuk gulma yang menampilkan keindahan secara apa adanya karena keanekaragamannya sendiri tanpa mengandalkan bau yang harum atau warna yang memikat.



Tujuan pemilihan gulma sebagai ide penciptaan, selain sebagai media untuk mengekspresikan emosi, juga dimaksudkan untuk membenarkan bahwa hal-hal kecil di sekitar kehidupan manusia mampu menjadi sebuah ide untuk berkarya.

Konsep dalam penciptaan karya pada tugas akhir ini mengambil sebagian kecil konsep ekologi. Konsep ekologi yang diambil adalah bahwa tidak terpisahnya manusia dan makhluk hidup lainnya dengan alam, dan dalam karya ini akan digambarkan secara harafiah. Ekologi dikenal sebagai ilmu yang mempelajari timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya (<http://repository.ut.ac.id/4305/1/BIOL4215-M1.pdf> halaman 1.2, diakses tanggal 8 Mei 2021) Secara garis besar, dalam buku *Ekologi Industri* Bab 4 halaman 29, Ir. Philip Kristanto menjelaskan:

Manusia merupakan bagian dari sistem ekologi (ekosistem) sebagai objek sekaligus subjek pembangunan. Kehidupan manusia berkaitan erat dengan makhluk yang lain, baik tumbuhan, hewan, dan jasad renik.

Walaupun gulma adalah sesuatu yang biasanya memberikan dampak negatif, sifat gulma yang tak patah semangat untuk beradaptasi, mempertahankan eksistensinya, dan terus bangkit tumbuh kembali, dapat dijadikan sebuah contoh. Dalam hal ini, penulis ingin mengungkapkan proses kehidupan pribadinya, yang diharapkan bisa bermanfaat bagi orang lain. Walaupun gulma itu dicabut, dihilangkan atau dipendam, pada akhirnya akan tetap tumbuh dan muncul di permukaan, seperti halnya emosi penulis yang tertutupi dan terpendam, yang kemudian akan terus tumbuh.

Penulis berpendapat emosi manusia memiliki kesamaan dengan gulma. Manusia memiliki emosi atau ekspresi yang dapat mengganggu proses bersosialisasi dengan manusia lain, dan maka dari itulah harus dipendam untuk kebaikan sendiri dan orang lain. Misalnya, perasaan marah yang harus dipendam supaya tidak membuat orang lain tersinggung atau membuat keruh suasana. Bahkan kegembiraan yang berlebihan pun juga perlu dikendalikan seperti gulma. Tetapi suatu ketika, perasaan-perasaan dan emosi yang terpendam akan muncul, mungkin karena dorongan alam bawah sadar.

## B. Konsep Perwujudan

Konsep perwujudan adalah komponen-komponen atau unsur-unsur yang membentuk bagaimana karya akan divisualisasikan. Ciri khas bagaimana karya terbentuk merupakan hal yang akan diingat oleh penikmat dan pengamat karya.

Karya-karya yang disajikan akan menggambarkan dan menitikberatkan bentuk-bentuk gulma yang menghiasi tiap karya. Penulis menggabungkan bentuk-bentuk fugur tubuh manusia dan objek-objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, tetapi beberapa karya hanya menggambarkan gulma tanpa berdampingan dengan objek lain.

Penulis terinspirasi dari *wall art* atau hiasan dinding yang dipajang pada ruangan bergaya minimalis seperti ruang keluarga, kamar, atau dapur. Sehingga bentuk-bentuk yang dibuat juga akan menonjolkan kesan minimalis.

### 1. Bentuk

Penulis menggambarkan karyanya dalam pendekatan ilustrasi, simbolis dan realis.

Mikke Susanto (2011: 190) menjabarkan bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu atau hanya bertujuan artistic semata. Pada beberapa karya yang dibuat, gulma digambarkan hanya untuk menunjukkan sisi estetikanya.

Simbolisme, berarti gaya seni yang memilih analogy visual untuk ide-ide yang abstrak. (Mikke Susanto 2011: 364). Sedangkan realisme merupakan gaya yang memandang dunia tanpa ilusi, apa adanya, tanpa menambah atau mengurangi objek (Mikke Susanto 2011: 327)

Penulis memilih lebih dari satu pendekatan aliran untuk menunjukkan bahwa gulma mampu dijadikan berbagai macam ide sebagai objek berkarya, baik dijadikan sesuatu yang memiliki makna atau hanya sebagai keindahan.

## 2. Garis

Garis yang diciptakan pada karya bertujuan untuk memberikan volume sekaligus memberikan bentuk pada objek. Garis merupakan salah satu unsur pembentuk sebuah visualisasi karya seni.

## 3. Warna.

Warna adalah salah satu unsur penting pada sebuah karya seni. Warna yang dipakai adalah warna hitam dengan dicampur warna merah, kemudian dikombinasikan dengan warna kertas yang berwarna *cream* agar garis-garis pada karya tidak kalah mencolok dengan warna putih kertas yang terang.

Pemilihan warna tentunya memiliki tujuan tertentu. Pemilihan warna *monochrome* (hitam-putih) dimaksudkan untuk memberikan kesan minimalis pada karya untuk lebih menonjolkan bentuk sehingga tidak terdistraksi oleh warna.

Selain fungsi minimalis, pemilihan warna *monochrome* juga didasari oleh sudut pandang penulis yang melihat sisi hitam dan putih (positif dan negatif) dari segala sesuatu.

## 4. Bidang dan komposisi

Karya yang akan dicetak akan dicetak dalam ukuran paling A4, yang beberapa karya tersusun dari beberapa bidang berukuran A5. Ukuran karya sengaja tidak terlalu besar agar penikmat seni dapat mengamati dan menikmati karya seni tersebut di manapun mereka berada, dan dapat disimpan tanpa harus menggunakan kotak penyimpanan berukuran besar.

Penulis juga terinspirasi dari pengalaman pribadinya ketika membuat coret-coretan untuk teman-teman di sekolah, dan coretan itu disimpan oleh sang teman di dalam buku catatan sebagai kenang-kenangan.

## 5. Simbol

Simbol pada karya dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa gulma mampu menjadi sesuatu yang positif bagi objek yang dinaunginya. Tetapi, karya seni juga mampu menjadi sesuatu yang multi-interpretasi, terlebih *image* gulma yang

dikenal sebagai tumbuhan pengganggu di mata umum. Dalam karya, gulma berguna sebagai simbol luapan emosi dan perasaan.

#### 6. Teknik

Teknik yang dipilih penulis adalah teknik cukil *linocut*. Teknik cukil memberikan bekas-bekas cukilan yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan sisi artistikny

### C. Metode

Alat dan bahan merupakan penunjang pokok bagi seniman untuk menciptakan karyanya. Meskipun pengertian alat-alat dan bahan-bahan dasar tetap harus dipelajari, masing-masing seniman memiliki kenyamanan tersendiri dalam memakai bahan dan alat apa yang akan digunakan dalam berkarya, untuk menghasilkan kepuasan yang diinginkan.

#### 1. Bahan

- 1) Papan lino
- 2) Kertas concorde 220 gram
- 3) Tinta Offset

#### Alat

- 1) Pisau cukil
- 2) Pensil dan spidol permanen
- 3) Roller
- 4) Botol Kaca

## **Tahap Pembentukan**

Tahap pembentukan diawali dari proses-proses sebelum menciptakan karya. Ini dimaksudkan agar karya tercipta secara rapi sesuai yang diinginkan.

### **1. Persiapan (*Preparation*)**

Penulis menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk menciptakan karya. Alat dan bahan haruslah sudah lengkap dan siap agar penulis tidak perlu kesulitan dan teralihkan perhatiannya pada hal lain ketika proses mencetak karya.

Pada persiapan, penulis juga harus menyiapkan tempat untuk mencetak agar proses pembentukan karya bisa lebih leluasa. Bahan dan alat tentunya sudah dipersiapkan di tempat penyimpanan atau di atas meja.

### **2. Perenungan (*Incubation*)**

Sebelum menciptakan karya, penulis tentunya harus mengumpulkan data untuk mematangkan ide dan gagasan. Penulis mengumpulkan ide dan hasil observasi dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan lain-lain.

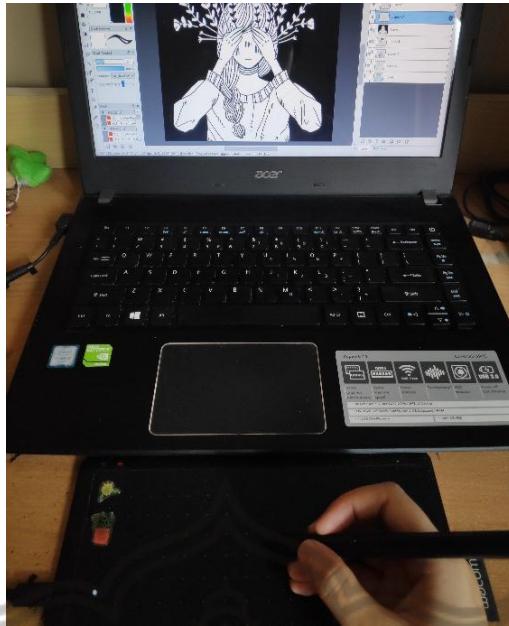
Salah satu hal-hal yang perlu diobservasi tentunya jenis-jenis gulma yang akan menjadi objek karya. Penulis meriset berbagai macam jenis gulma dari berbagai macam buku dan artikel di internet.

Selain observasi, penulis juga mengumpulkan foto-foto yang diambil secara pribadi maupun bersumber dari internet sebagai referensi dan penjelasan jenis-jenisnya.

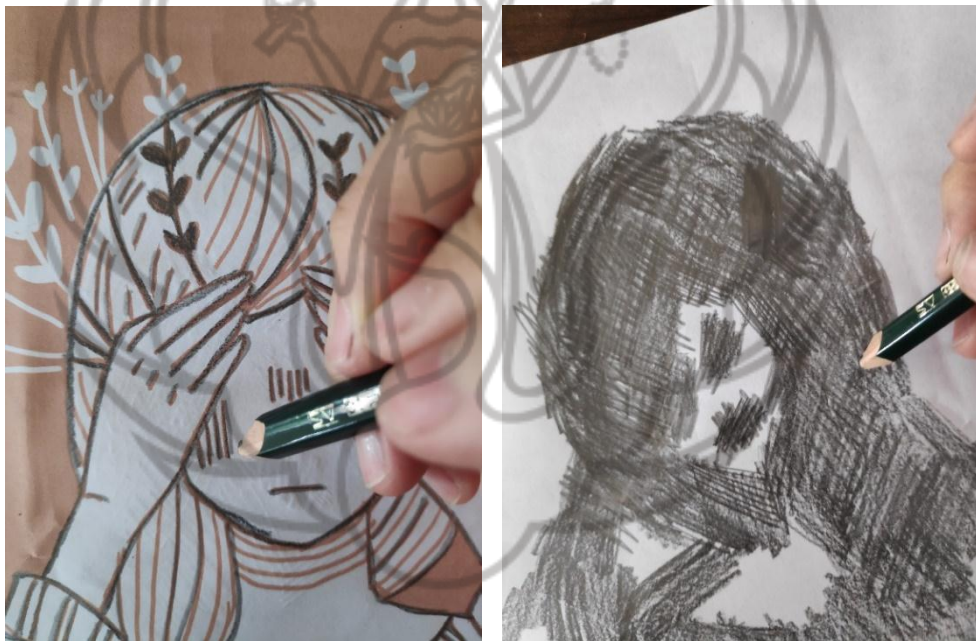
### **3. Pemunculan (*Insight*)**

Pemunculan merupakan proses untuk merealisasikan ide dan gagasan pada sebuah karya. Tahap *insight* membutuhkan proses secara bertahap dan teratur.



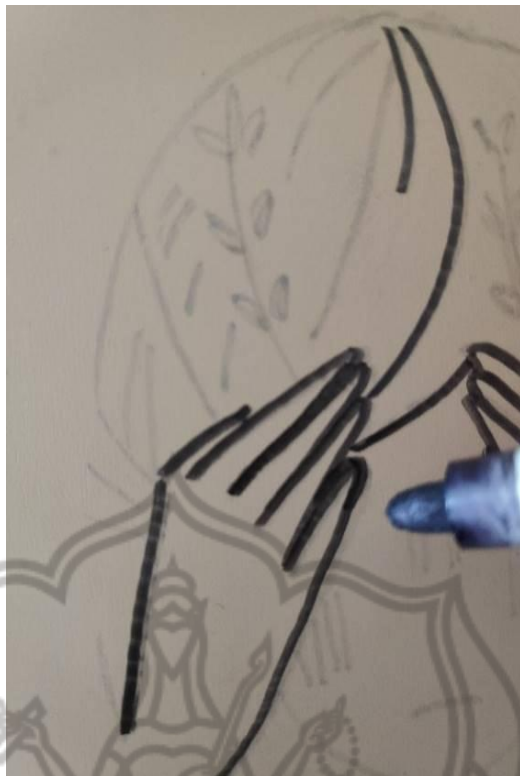


1. Perancangan desain (Sumber: Dokumentasi pribadi)

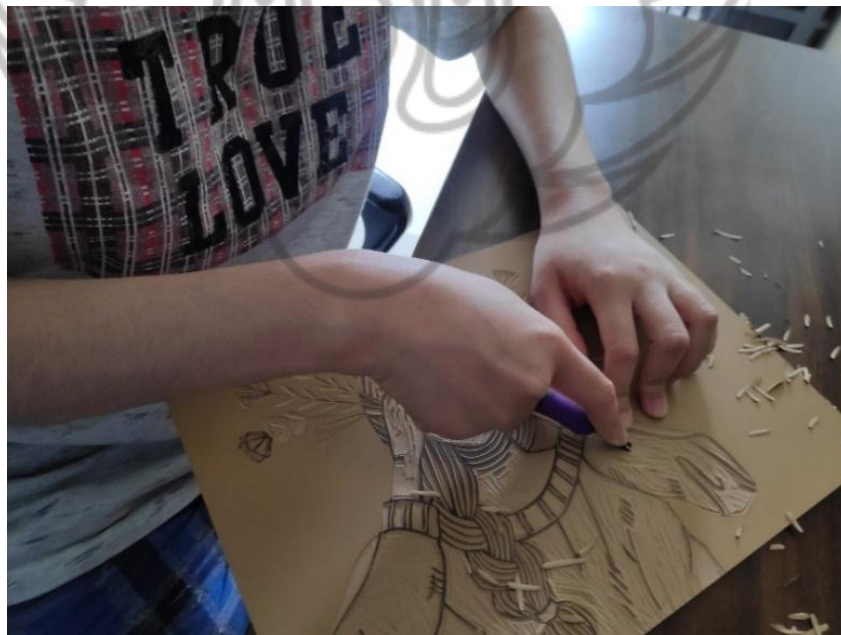


2. Mentransfer desain pada papan lino  
Mentransfer desain dengan cara menjiplak menggunakan pensil  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)





**3. Menebalkan garis (Sumber: Dokumentasi pribadi)**



**4. Mencukil papan lino (Sumber: Dokumentasi pribadi)**



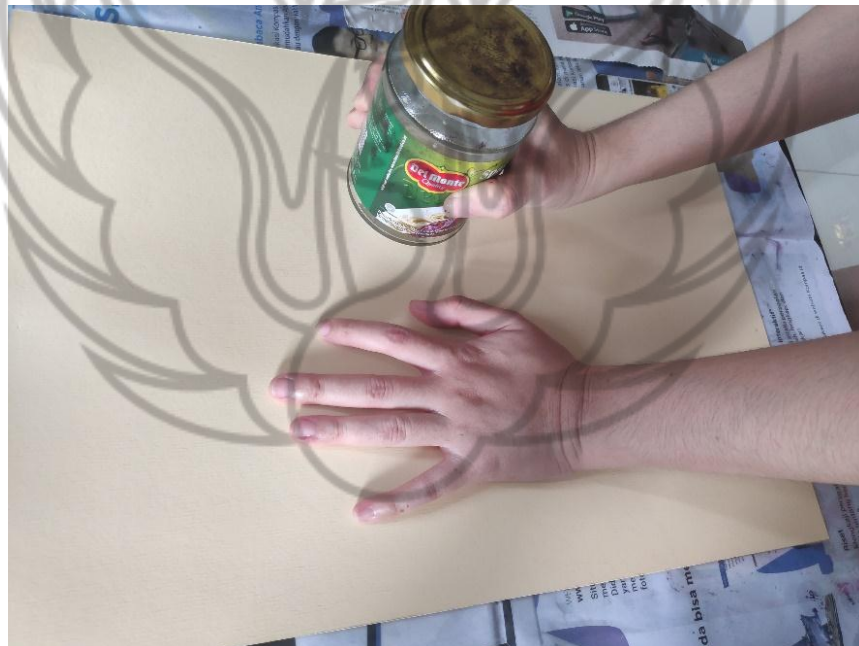
5. Melapisi papan lino dengan tinta offset (Sumber: Dokumentasi pribadi)



6. Meletakkan papan lino di atas kertas putih (Sumber: Dokumentasi pribadi)



7. Meletakkan kertas concorde di atas kertas putih yang berukuran sama  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

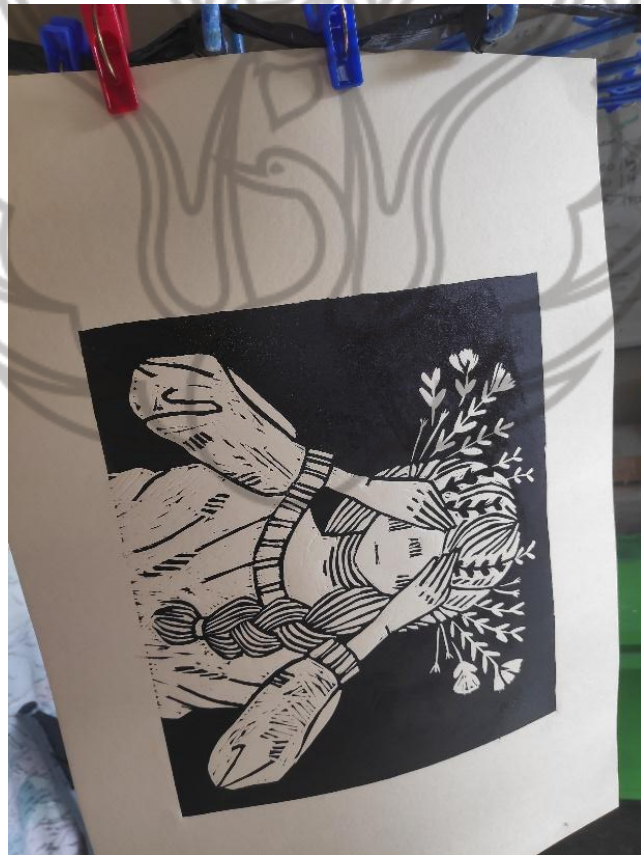


8. Memberi tekanan pada kertas menggunakan botol kaca (Sumber: Dokumentasi pribadi)





9. Mengangkat kertas concorde yang sudah tercetak tinta (Sumber: Dokumentasi pribadi)



10. Menjemur hasil cetakan (Sumber: Dokumentasi pribadi)

## DESKRIPSI KARYA



**Karya #01. My Home  
(2020)**

Linocut print on paper 30 x 21,3 cm  
Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Setiap makhluk hidup, terutama manusia, membutuhkan tempat bernaung untuk tinggal dengan nyaman. Manusia membutuhkan rumah, hewan membutuhkan sarang, dan tumbuhan membutuhkan unsur hara serta cahaya matahari untuk bertahan hidup.

Rumah yang tak terawat ditumbuhi berbagai macam tanaman liar tentunya bukanlah rumah yang nyaman dipandang sebelum tanaman-tanaman itu dibasmi. Tetapi bagi para gulma, seperti halnya manusia, rumah tersebut merupakan tempat tinggal mereka. Rumah yang ditinggali manusia tentunya juga mampu menjadi rumah yang nyaman bagi para gulma untuk tumbuh.

Figur rumah yang digambar mampu diinterpretasikan menjadi dua macam. Sebuah rumah kosong tak terawat sehingga dikuasai gulma, atau sebagai penggambaran secara hiperbola kawan gulma yang mendiami suatu rumah.



**Karya #02. Bibit Unggul  
(2020)**

Linocut print on paper 21 x 30 cm  
Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Setiap orangtua tentunya mendambakan sang buah hati untuk menjadi seperti yang mereka inginkan. Tetapi potensi setiap anak tidak bisa selalu ditebak sejak lahir. Setiap anak tentunya memiliki keterbatasan masing-masing untuk mewujudkan impian dan harapan sang orangtua.

Posisi fetal menyimbolkan sebuah kelahiran. Gulma yang tumbuh dari dalam figur gadis kecil menyimbolkan potensi-potensi yang dimiliki sang anak.



Tangan yang memegang figur gadis merupakan orang tua atau wali sebagai perawat bibit (figur gadis).

Apakah sang anak akan menjadi bunga indah yang mampu dibanggakan sang orangtua kepada semua orang, atau akan menjadi gulma yang mengganggu?



**Karya #03 Nap Time  
(2021)**

Linocut print on paper 30 x 21,3 cm  
Sumber: (Dokumentasi pribadi)

Sewaktu kecil, penulis melihat seekor kucing yang tengah tertidur disebuah pekarangan di dekat rumah. Kucing tersebut nampak begitu nyaman tertidur dikelilingi gulma-gulma yang menjulang. Pemandangan tersebut memberikan kesan yang tenang dan damai bagi penulis.

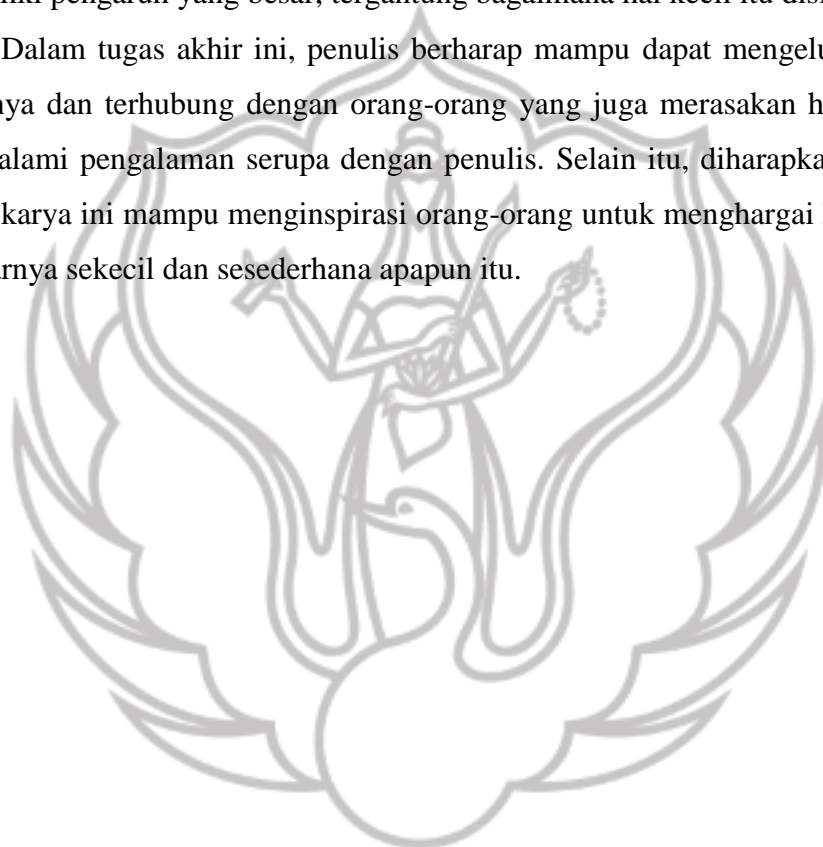
Bagi manusia, mungkin gulma itu mengganggu. Tetapi mungkin bagi seekor kucing, gulma memberikan rasa aman dan nyaman, entah karena gulma mampu menyembunyikan tubuh mereka dari gangguan, atau gulma memberikan rasa empuk untuk ditiduri.

## KESIMPULAN

Segala hal di dunia ini terhubung satu sama lain, secara langsung maupun tidak langsung. Masing-masing memiliki hubungan timbal balik untuk sesuatu yang terhubung dengannya, mau itu hubungan timbal balik secara positif maupun negatif. Dunia ini memerlukan keseimbangan dalam segala aspek.

Inspirasi mampu datang dari mana saja. Hal-hal yang simpel dan sederhana mampu menjadi sesuatu yang bermakna. Segala hal sekecil apapun itu mampu memiliki pengaruh yang besar, tergantung bagaimana hal kecil itu disikapi.

Dalam tugas akhir ini, penulis berharap mampu dapat mengeluarkan unek-uneknya dan terhubung dengan orang-orang yang juga merasakan hal yang juga mengalami pengalaman serupa dengan penulis. Selain itu, diharapkan juga tugas akhir karya ini mampu menginspirasi orang-orang untuk menghargai keindahan di sekitarnya sekecil dan sesederhana apapun itu.



**DAFTAR PUSTAKA**

Moenandir, Jody, *Ilmu Gulma*, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2010.

Susanto, Mikke, Diksirupa: *Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Djagad Art House, 2011.

Maryanto, M. Dwi, *Art in Life Force in a Quantum Perspective*, Yogyakarta: Scritto Books Publisher, 2017.

Kristanto, Ir. Philip, *Ekologi Industri*, Yogyakarta: ANDI, 2002.

