

**PETATAH-PETITIH SEBAGAI TITIK TOLAK
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

LAPORAN

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Diajukan oleh:

Nofrizaldi

NIM 0811943021

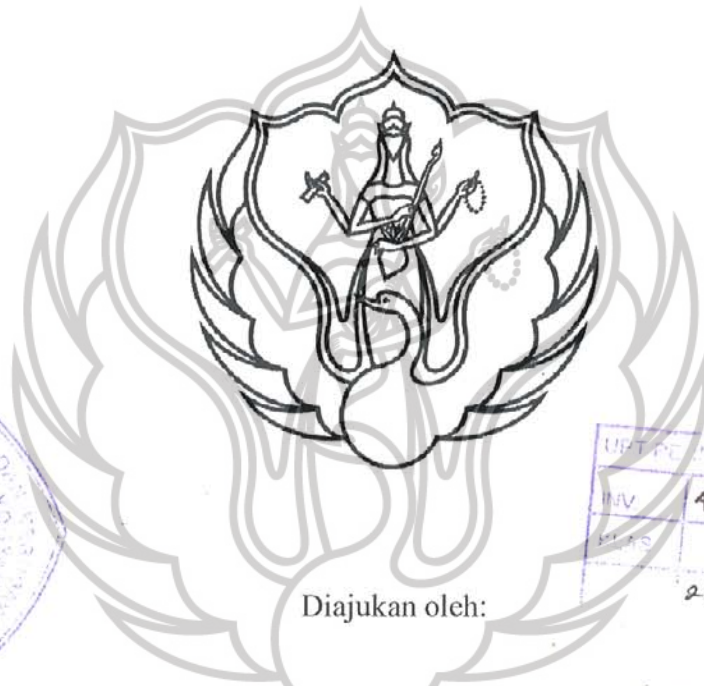
**MINAT UTAMA SENI GRAFIS
PROGRAM STUDY SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2013

**PETATAH-PETITIH SEBAGAI TITIK TOLAK
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**

LAPORAN

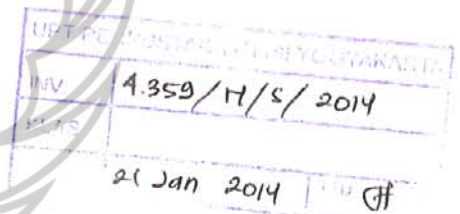
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI



Diajukan oleh:

Nofrizaldi

NIM 0811943021



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

2013

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :

Petatah-Petitih sebagai Titik Tolak Penciptaan Seni Grafis, diajukan oleh Nofrizaldi, NIM 0811943021, 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 2 Juli 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Andang Supriadi P., M.S.
NIP. 19561210 198503 1002

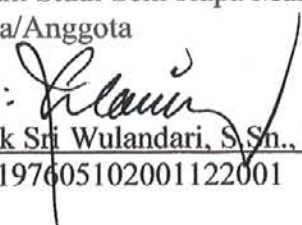
Pembimbing II/Anggota


Mikke Susanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19731022 200312 1001

Cognate /Anggota


Bambang Witjaksana, M.Sn.
NIP. 19730327 199903 1 001

Ketua Jurusan Seni Murni/Ketua
Program Studi Seni Rupa Murni
/Ketua/Anggota


Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197605102001122001



KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita, berkat rahmat dan karunia-Nya itu saya bisa menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana seni pada Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini diselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada.

1. Drs. Andang Supriadi P, M.S., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, petunjuk, revisi dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Mikke Susanto, S. Sn. M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, petunjuk, revisi, dan semangat kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bambang Witjaksono, M. Sn., selaku Cognate / penguji ahli
4. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
5. Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni dan Ketua Program Studi Seni Rupa Murni
6. Dr. Suastiwi, M. Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
7. Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati, S.S.T., S.U, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

8. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta.
9. Seluruh staf dan karyawan ISI Yogyakarta.
10. Kedua orang tua saya, Syafri dan Ermawati, yang telah memberikan cinta, kasih sayang, perhatian, dorongan, materi, dan semua fasilitas yang ada, tanpa mereka saya bukan apa-apa.
11. Para mahasiswa Seni Murni.
12. Formmisi (Forum mahasiswa minang ISI Yogyakarta), yang telah memberi bantuan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Petatah-Petitih sebagai Titik Tolak Penciptaan Seni Grafis” masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan dan akan diterima dengan senang hati. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat sehingga bisa dinikmati semua orang, masyarakat banyak, dan para pencinta seni.

Yogyakarta, 2 Juli 2013

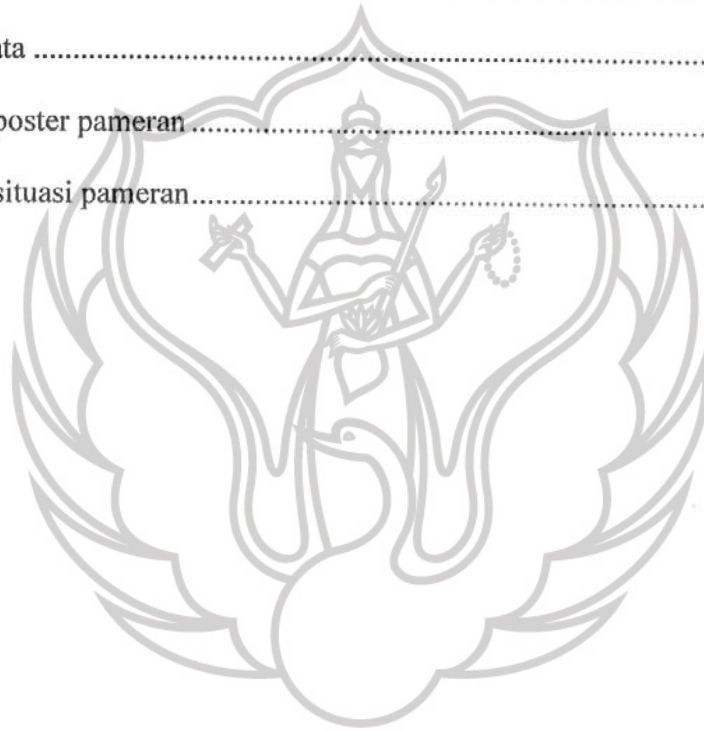
Penulis

Nofrizaldi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan & Manfaat	4
D. Makna Judul	5
BAB II. KONSEP	7
A. Konsep Penciptaan	7
B. Konsep Perwujudan	10
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN	13
A. Bahan	13
B. Alat	20
C. Teknik	24
D. Tahapan Pembentukan	25

BAB IV. DESKRIPSI KARYA	33
BAB V. PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78
A. Biodata	78
B. Foto poster pameran.....	81
C. Foto situasi pameran.....	82



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar.1. <i>Hardboard</i>	13
2. Gambar.2. Kanvas	14
3. Gambar.3. Spanram	15
4. Gambar.4. Plamir	16
5. Gambar.5. Tinta cetak	16
6. Gambar.6. Cat akrilik	17
7. Gambar.7. Tisu	17
8. Gambar.8. Amplas kayu	18
9. Gambar.9. Lakban	18
10. Gambar.10. Vernis	19
11. Gambar.11. Kuas	20
12. Gambar.12. Pensil, spidol dan kertas kuarto A4	20
13. Gambar.13. Pisau cukil	21
14. Gambar.14. Rol grafis	21
15. Gambar.15. Pisau palet	22
16. Gambar.16. Botol kaca	22
17. Gambar.17. Pisau karter	23
18. Gambar.18. Palet	23
19. Gambar.19. Kain lap	24

20. Gambar.20. Pemotretan terhadap anak kecil.....	25
21. Gambar.21. Proses sketsa pada kertas.....	26
22. Gambar.22. Proses sketsa pada hardboard	26
23. Gambar.23. Proses mencukilan pada hardboard	27
24. Gambar.24. Proses teknik glue print pada hardboard	27
25. Gambar.25. Proses pengerolan pada hardboard	28
26. Gambar.26. Proses pemasangan kanvas pada spanram.....	28
27. Gambar.27. Proses plamir kanvas	29
28. Gambar.28. Proses melepas kanvas dari spanram.....	29
29. Gambar.29. Proses menempelkan cetakan ke permukaan kanvas	30
30. Gambar.30. Proses penggunaan botol dalam proses cetak.....	30
31. Gambar.31. Proses pemasangan kanvas ke spanram yang ke II	31
32. Gambar.32. Proses pewarnaan	31
33. Gambar.33. Proses finishing menggunakan vernis	32
34. Gambar.34. Nofrizaldi " <i>Taimpik nak di ateh, takuruang nak di lua, (terhimpit hendaknya diatas, terkurung hendaknya di luar)</i> "	34
35. Gambar.35. Nofrizaldi " <i>Antara Permukaan dan Dasar</i> "	36
36. Gambar.36. Nofrizaldi " <i>Rumah sakumpulan, nan salabuah satapian, (Rumah bekumpulan, yang sejalan setepian)</i> "	38
37. Gambar.37. Nofrizaldi " <i>Gravel</i> "	40
38. Gambar.38. Nofrizaldi " <i>Adaptasi #1</i> "	42
39. Gambar.39. Nofrizaldi " <i>Adaptasi #2</i> "	44

40. Gambar.40. Nofrizaldi “ <i>Adaptasi #3</i> ”	46
41. Gambar.41. Nofrizaldi “ <i>Go Back #1</i> ”	48
42. Gambar.42. Nofrizaldi “ <i>Go Back #2</i> ”	50
43. Gambar.43. Nofrizaldi “ <i>Communication</i> ”	52
44. Gambar.44. Nofrizaldi “ <i>Berakar Berpucuk</i> ”	54
45. Gambar.45. Nofrizaldi “ <i>Fight for Life</i> ”	56
46. Gambar.46. Nofrizaldi “ <i>Lorong dan waktu</i> ”	58
47. Gambar.47. Nofrizaldi “ <i>Target</i> ”	60
48. Gambar.48. Nofrizaldi “ <i>Pilihan</i> ”	62
49. Gambar.49. Nofrizaldi “ <i>Jejak Putih</i> ”	64
50. Gambar.50. Nofrizaldi “ <i>Lembaran Putih</i> ”	66
51. Gambar.51. Nofrizaldi “ <i>Lidah #1</i> ”	68
52. Gambar.52. Nofrizaldi “ <i>Lidah #2</i> ”	70
53. Gambar.53. Nofrizaldi “ <i>Sahilia Samudiak (Sehilir Semudik)</i> ”	72
54. Gambar.54. Foto diri mahasiswa.....	78
55. Gambar.55. Foto poster pameran	81
56. Gambar.56. Foto situasi pameran #1.....	82
57. Gambar.57. Foto situasi pameran #2.....	83
58. Gambar.58. Foto situasi pameran #3.....	84
59. Gambar.59. Foto situasi pameran #4.....	85

BAB I

PENDAHULUAN



A. LATAR BELAKANG

Manusia adalah makhluk yang diberi akal dan pikiran sehingga ia disebut sebagai makhluk yang sempurna. Sebagai makhluk yang berpikir manusia dibekali rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu inilah yang mendorong untuk mengenal, memahami, dan menjelaskan gejala-gejala alam juga berusaha untuk memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi, serta berusaha untuk memahami masalah itu sendiri. Inilah yang menyebabkan manusia mendapatkan pengetahuan yang baik.

Di daerah Sumatera Barat (Minangkabau) tempat penulis di lahirkan banyak anak-anak Minangkabau yang melupakan budaya nenek moyangnya sendiri. Cara tutur lewat *petatah-petitih* yang ada dan lumrah digunakan dalam adat Minangkabau untuk mengkoreksi sikap dari anak-anak tersebut tak bisa lagi dipakai atau dimaknai dengan baik dan benar.

“Pemahaman atas jati diri orang Minang sebagaimana yang termasuk dalam pepatah itu mulai mengalami gesekan dengan pengaruh dari luar, terutama dengan semakin kerasnya arus globalisasi. Oleh karena itu diperlukan penafsiran ulang atas Konsep Urang Sabana Urang Dalam Pepatah Adat Minangkabau dalam rangka melestarikan kearifan lokal yang telah diwarisi budaya terdahulu.”¹

¹ Nursyirwan, *Manusia Minangkabau, Iduik Bajaso, Mati Bapusako* (Jogjakarta: Gre Publishing, 2011), p.14.

Melihat pengaruh dari pelapukkan budaya di duga kurangnya anak-anak muda Minang memaknai kata *petatah-petitih* seiring dari pengaruh arus globalisasi yang begitu besar, hal ini mempengaruhi kehidupan itu sendiri. Dengan beragam muncul produk berteknologi canggih sehingga anak muda Minang lupa pada tuntunan adat Minangkabau, atau *niniak mamak/paman* tadi yang sudah lupa akan tanggungjawabnya, semua itu terjadi karena kesibukkan bekerja. Artinya keduanya menjadi manusia moderen yang alpa terhadap budaya sendiri. Ini semua adalah peristiwa budaya yang miris bagi budaya Minangkabau kini. Pelapukan budaya Minangkabau tersebut, mungkin saja akan melahirkan Malin Kundang kedua.

“Malin Kundang merupakan sebuah cerita rakyat orang Minangkabau. Ia adalah seorang anak yang dilahirkan dari keluarga sederhana. Pada suatu saat ia pergi merantau dan setelah sukses ia kembali ke kampung halamannya, karena malu mempunyai seorang ibu yang miskin. Ia tidak mengakui ibunya tersebut, sehingga sang ibu murka, maka dikutuklah Malin Kundang menjadi batu. Dengan kehendak Tuhan Malin Kundang berubah menjadi batu, yang pada saat sekarang batu “Malin Kundang” diabadikan di pantai air manis, Padang.”²

“Idealitas filosofis etnik (khususnya Minangkabau) telah memudar, karena tidak lagi memberi corak pada perilaku masyarakatnya.... Filosofis *adat basandi sarak, sarak basandi*

² <http://www.lokerseni.web.id/2012/01/cerita-rakyat-maling-kundang.html>, (diakses pada tanggal 15 Juli 2013 Pukul 21:35 WIB)

*kitabullah dan alam takambang jadi guru, tinggal menjadi ironi.*³

Menengok gagasan di atas penulis bermaksud mengangkat *petatah-petitih* Minangkabau itu kembali dalam visualisasi karya seni sehingga anak-anak sekarang bisa melihat akan besarnya pengaruh *petatah-petitih* tersebut dalam pembelajaran hidup anak-anak Minangkabau dalam proses *manjadi urang* (menjadi orang).

“Menjadi orang’ merupakan suatu proses pengalaman hidup dan setiap orang berbeda-beda dari lahir. Orang yang sebenarnya orang Minangkabau adalah ‘orang yang baik’, ‘orang yang tahu’, dan memiliki ‘kearifan akal budi’ sesuai dengan alur dan patut, tidak meninggalkan adat dan melupakan agama (*Adat Basandi Sarak, Sarak Basandi Kitabullah-Alam Takambang Jadi Guru*). Tujuan “menjadi orang” adalah memanusiakan manusia yang bebas dan merdeka, melalui pendidikan untuk menciptakan manusia yang lengkap dengan segala kekayaan akal budi dan kepribadian, agar menjadi pemimpin yang kreatif, yang *bertalang budi, hidup berjasa, mati berpusaka.*”⁴

Maka kiranya layak judul “Petatah-Petitih sebagai Titik Tolak Penciptaan Seni Grafis” ini dijadikan dasar ide penciptaan karya seni grafis yang berpijak pada cara memaknai *petatah-petitih* dalam kehidupan sehari-hari.

B. RUMUSAN MASALAH

Untuk memberikan penajaman atas latar belakang sebagai acuan di dalam berkarya sesuai dengan tema di atas maka rumusan penciptaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

³ Nursyirwan, p. 9.

⁴ Nursyirwan, pp. 117-8.

1. Bagaimana visualisasi *petatah-petitih* sebagai titik tolak dalam karya seni grafis?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Karya-karya yang dibuat tentu saja mempunyai tujuan sekaligus manfaat bagi diri pribadi, pemerhati, kritikus seni serta masyarakat Minangkabau khususnya dan apresiator seni umumnya.

1. Tujuan penciptaan

- a. Menerangkan apa yang dimaksud dengan *petatah-petitih*.
- b. Meningkatkan pengetahuan penulis dalam memahami alam Minangkabau.
- c. Menjadikan seni grafis sebagai media cerita dan kajian bagi individu maupun para pengapresiasi dalam menjalani kehidupan.
- d. Menggali kemampuan teknik dan wawasan berpikir bagi penulis dalam mempelajari kehidupan anak Minangkabau.

2. Manfaat penciptaan

- a. Mengingatkan penulis dan penikmat seni untuk melihat dan memaknai *petatah-petitih* adat Minangkabau yang kaya akan ilmu pengetahuan.
- b. Menjadi koreksi bagi penulis dan cermin bagi apresiator dalam berkarya.

D. MAKNA JUDUL

Petatah: “Petatah biasa juga disebut ‘pepatah’, tetapi asal katanya dari ‘tatah’ yang artinya pahatan, patokan, bukan dari ‘patah’. Jadi arti *kato petatah* ialah *kato-kato* yang mengandung pahatan kata patokan hukum (norma).”⁵

Petitih: “petitih berasal dari kata titi, artinya atur seksama dengan betul, tepat. Petitih ialah aturan yang mengatur pelaksanaan adat dengan seksama.”⁶

Titik-tolak: “titik pangkal.”⁷

Penciptaan: Proses, cara, perbuatan menciptakan.

Seni grafis: “Dalam pengertian umum, istilah seni grafis meliputi bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional sebagaimana lukisan, drawing atau fotografi. Pengertian istilah ini adalah sinonim dengan *printmaking* (cetak-mencetak).”⁸

Jadi makna judul “Petatah-Petitih sebagai Titik Tolak Penciptaan Seni Grafis” adalah kata *petatah-petitih* yang terdiri dari pahatan kata yang berpatokan pada norma yang mengatur masyarakat Minangkabau dalam

⁵ Nursyirwan, pp. 51-2.

⁶ Nursyirwan, p.52.

⁷ <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>, (diakses pada tanggal 07 Juni 2013 Pukul 09:25 WIB)

⁸ Marianto Dwi, *Seni Cetak Cukil Kayu*, (Yogyakarta: Kanisius, 1988), p. 15

kehidupan sehari-hari, dijadikan sebagai acuan penciptaan karya seni dengan menggunakan teknik cetak dalam karya seni grafis.

