



**BURUNG SEBAGAI OBJEK KARYA  
SENI GRAFIS CETAK TINGGI**

**Proyek Studi**

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata Satu (S1)

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

**Oleh:**

**Nama : Farid Hermawan**  
**NIM : 2401409039**  
**Prodi : Pendidikan Seni Rupa**  
**Jurusan : Seni Rupa**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Studi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Proyek Studi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Juli 2016

### Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

:

  
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.

NIP. 196107041988031003

Sekretaris

:

  
Drs. Syakir, M.Sn.

NIP. 19650531993031003

Penguji I

:

  
Drs. M. Rondhi, M.A.

NIP. 195310031979031002

Penguji II

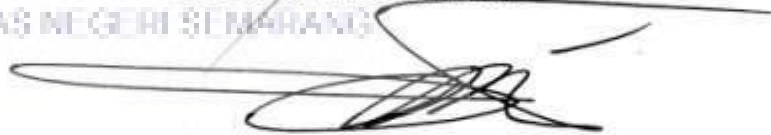
:

  
Gunadi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197804112005011001


Penguji III

:

  
Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

NIP.197201032005011002



  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP. 196008031989011001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya,

Nama : Farid Hermawan

NIM : 240109039

Prodi/Jurusan : Pend. Seni Rupa S1

Fakultas : Bahasa dan Seni


Proyek studi ini dengan judul "Burung sebagai objek karya seni grafis cetak tinggi" beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Demikian pernyataan ini dijadikan pedoman bagi yang berkepentingan.

Semarang, 28 Juli 2016

**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis,

  
Farid Hermawan  
NIM 2401409039

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- “ Man jadda wajada”.
- “ Keyakinanku adalah kekuatanku.”

(Farid Hermawan)



### PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini penulis persembahkan kepada

1. Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang kepada semua anak-anaknya.
2. Almamaterku UNNES.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

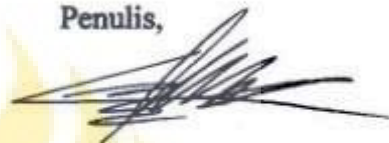
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Studi ini. Proyek Studi yang berjudul “Burung sebagai objek karya seni grafis cetak tinggi”, dapat diselesaikan tentu atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu di UNNES.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administrasi selama studi.
3. Drs. Syakir, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan dalam penyusunan proyekstudi;
4. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta *support* dalam penyelesaian Proyek Studi ini hingga laporan ini terselesaikan.
5. Gunadi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian Proyek Studi ini.
6. Ayah Joko Supriyono dan Ibu Endang Rahayu tercinta yang telah memberikan kasih sayang, serta lantunan doa demi keberhasilan pendidikan penulis.

7. Kakak kelas, adik kelas dan teman seperjuangan angkatan 2009 yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam pembuatan proyek studi ini.
8. Teman-teman *backpacker* Indonesia yang memberi dukungan untuk menyelesaikan dan *mensupport* dalam menyelesaikan proyek studi ini.

Semarang, 28 Juli 2016

Penulis,



Farid Hermawan  
NIM 2401409039



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## SARI

Hermawan, Farid. 2016. *Burung Sebagai Objek Karya Seni Grafis Cetak Tinggi*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Eko Haryanto, S.P.d., M.Ds., Pembimbing II Gunadi, S.Pd., M.Pd.,

### **Kata kunci : Burung, Seni Grafis Cetak Tinggi.**

Burung merupakan salah satu jenis hewan yang hidup di darat yang tidak terlepas dalam kehidupan manusia baik sebagai hewan peliharaan maupun untuk dikonsumsi. Berkaitan dengan itu, penulis mengespresikan burung sebagai objek karya seni. Tujuan proyek studi ini adalah untuk mempresentasikan keindahan burung ke dalam karya seni grafis cetak tinggi.

Dalam berkarya seni grafis cetak tinggi ini digunakan kertas “manila”, tinta cetak “cemani toka”, *chisel* dan *hardboard*. Cat cetak *offset* jenis pentone digunakan sebagai perwarnaan subjek utama dan *background* grafis, sedangkan alat *chisel* digunakan untuk membuat garis-garis cukilan pada *hardboard*. Proses pengolahan ide dimulai dengan membuat sket pada kertas gambar. Selanjutnya proses pemindahan sket ke *hardboard* dan proses pencukilan. Dilanjutkan dengan perwarnaan yang dilakukan sampai enam tahapan perwarnaan dari warna yang muda sampai warna yang tua. Setelah warna terakhir, dilanjutkan proses pengemasan karya dengan figura dan kaca.

Karya seni grafis cetak tinggi yang dihasilkan ada sepuluh buah dengan ukuran 90 x70 cm. Karya tersebut menggunakan subjek burung. Dalam proses berkarya terdapat kekurangan dalam proses mencetak dengan cara digosok, yakni hasil cukilan yang kecil menjadi melebar kesan warna blok tidak bisa maksimal rapi dan bersih. Penulis menggunakan cara mensolasi atau lakban dan hasilnya bisa bersih dan rapi.

Burung ternyata sangat menarik untuk dikembangkan dalam karya seni grafis cetak tinggi dengan menggunakan teknik reduksi dan perwarnaan yang bervariasi. Dalam menciptakan karya seni grafis cetak tinggi hendaknya lebih mengeksplorasi tema, media, maupun teknik berkarya. Diharapkan proyek studi ini bermanfaat bagi apresiator, terutama mahasiswa dan diharapkan pula dapat menciptakan karya seni grafis cetak tinggi yang estetis, eksploratif dan dapat dinikmati oleh orang lain.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PEYARTAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema .....	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya .....	1
1.3 Tujuan Pembuatan Karya .....	4
1.4 Manfaat Pembuatan Karya .....	4
<b>BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL</b>	
2.1 Burung Sebagai Inspirasi Berkarya.....	5
2.1.1 Pengertian Burung.....	5
2.1.2 Burung Seagai Simbol.....	11
2.2 Seni Grafis Cetak Tinggi.....	12
2.2.1 Pengertian Seni Grafis.....	12
2.2.2 Pengertian Seni Grafis Cetak Tinggi.....	14
2.2.3 Teknik Grafis Cetak Tinggi.....	16
2.2.4 Unsur-Unsur Rupa Dalam Seni Grafis.....	17
2.2.5 Prinsip-Prinsip Desain Seni Grafis.....	19
<b>BAB 3 METODE BERKARYA</b>	
3.1 Media Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi .....	22
3.1.1 Bahan .....	22
3.1.2 Alat.....	23
3.1.3 Teknik Berkarya.....	27
3.1.4 Proses Berkarya .....	28



3.1.5 Pengolahan Ide (Pra Produksi) .....	30
3.1.6 Pengolahan Teknis (Produksi).....	31
3.1.7 Finising dan Penyajian.....	37
<b>BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA</b>	
4.1 Karya 1 .....	40
4.1.1 Spesifikasi Karya .....	40
4.1.2 Deskripsi Karya .....	41
4.1.3 Analisis Karya .....	41
4.2 Karya 2 .....	44
4.2.1 Spesifikasi Karya .....	44
4.2.2 Deskripsi Karya .....	45
4.2.3 Analisis Karya .....	45
4.3 Karya 3 .....	48
4.3.1 Spesifikasi Karya .....	48
4.3.2 Deskripsi Karya .....	49
4.3.3 Analisis Karya .....	50
4.4 Karya 4 .....	53
4.4.1 Spesifikasi Karya .....	53
4.4.2 Deskripsi Karya .....	54
4.4.3 Analisis Karya .....	55
4.5 Karya 5 .....	58
4.5.1 Spesifikasi Karya .....	58
4.5.2 Deskripsi Karya .....	59
4.5.3 Analisis Karya .....	60
4.6 Karya 6 .....	63
4.6.1 Spesifikasi Karya .....	63
4.6.2 Deskripsi Karya .....	64
4.6.3 Analisis Karya .....	65
4.7 Karya 7 .....	68
4.7.1 Spesifikasi Karya .....	68
4.7.2 Deskripsi Karya .....	69

4.7.3 Analisis Karya .....	70
4.8 Karya 8 .....	73
4.8.1 Spesifikasi Karya .....	73
4.8.2 Deskripsi Karya .....	74
4.8.3 Analisis Karya .....	75
4.9 Karya 9 .....	78
4.9.1 Spesifikasi Karya .....	78
4.9.2 Deskripsi Karya .....	79
4.9.3 Analisis Karya .....	80
4.10 Karya 10 .....	83
4.10.1 Spesifikasi Karya .....	83
4.10.2 Deskripsi Karya .....	84
4.10.3 Analisis Karya .....	85
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	91
<b>LAMPIRAN</b>	
A. Biodata Penyusun	
B. Katalog Pameran	
C. Referensi Teknik Cukilan dan Burung	
D. Foto Kegiatan Pameran	
E. Surat Keputusan Proyek Studi	
F. Surat Tugas Ujian Sarjana	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	<i>Hardboard</i> dengan ukuran 60cm x40c.....	22
Gambar 3.2	Tinta Cetak Grafis Cemani Toka .....	23
Gambar 3.3	Pahat Grafis <i>Chisel/Coret</i> .....	24
Gambar 3.4	Rol Ukuran Besar.....	24
Gambar 3.5	Spidol.....	25
Gambar 3.6	Kramik dengan ukuran 40 x 40cm.....	25
Gambar 3.7	Karter.....	26
Gambar 3.8	Scrub.....	26
Gambar 3.9	Sendok.....	27
Gambar 3.10	Kain.....	27
Gambar 3.11	Referensi dalam proses pembuatan sket.....	29
Gambar 3.12	Referensi dalam proses pembuatan seni grafis cetak tinggi, karya Katsushika Hokusai. Sumber dari buku media pembelajaran mata kuliah “seni grafis 1”.....	30
Gambar 3.13	Proses mencukil menggunakan <i>chisel</i> .....	32
Gambar 3.14	Hasil cetakan warna pertama.....	33
Gambar 3.15	Hasil cetakan warna kedua, keempat, kelima, dan keenam.....	35
Gambar 3.16	Hasil cetakan warna ketujuh.....	37

## **BAB 1**

### **PENDAHULAN**

#### **1.1.Latar Belakang Pemilihan Tema**

Keindahan adalah sifat yang memberi rasa senang bila orang melihatnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, keindahan diartikan sebagai keadaan yang enak dipandang.

Banyak orang yang terinspirasi terhadap burung. Sebagai subjek seni dan ilmu pengetahuan. Sebagai simbol perdamaian. Semuanya dapat dijadikan sumber inspirasi, dari kemolekannya yang beragam, dan keindahan warna bulunya.

Beberapa jenis burung mempunyai gaya yang berbeda, burung-burung jantan berkumpul untuk bersaing memperlihatkan keelokannya, baik keindahan bentuk maupun warna bulu yang indah. Selain memamerkan keindahan bulu, burung juga melakukan gerakan-gerakan yang indah. Burung betina cenderung berukuran lebih kecil dengan warna bulu yang tidak seindah warna burung jantan.

Ketertarikan penulis terhadap burung dengan warna khas bulunya, bentuk badanya yang berbeda, dan gayanya. Sehingga burung sangat menarik untuk dijadikan objek dalam karya seni grafis cetak tinggi.

#### **1.2.Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya**

Seni grafis di dunia seni rupa Indonesia kurang mendapat apresiasi dari kalangan perupa. Apresiasi terhadap seni grafis sebagai salah satu bidang seni rupa sangatlah minim dibandingkan dengan bidang seni lukis dan patung. Hal ini terbukti minimnya intensitas penyelenggaraan pameran seni grafis di Indonesia. Dalam kurun waktu setahun ini pameran seni grafis di Semarang maupun Jawa

Tengah, jarang ada sedangkan pameran seni lukis bisa beberapa kali dalam waktu sebulan maupun perminggu selalu ada.

Sekalipun telah ada penyelenggaraan pameran seni grafis dalam berbagai aktifitasnya akhir-akhir ini, kenyataannya dimata pengamat tetap saja seni grafis kalah populer dengan medium-medium seni rupa lainnya. Usaha yang dilakukan oleh seniman termasuk beberapa galeri atau lembaga seni dinilai belum cukup, terlalu lamban dan tersendat-sedat jalannya. Melihat tingkat apresiasi publik terhadap seni grafis belum berjalan seperti yang diharapkan. Maka penulis terdorong untuk berkarya seni tersebut. Seni grafis masih membutuhkan dukungan berbagai pihak agar berkembang lebih baik lagi (Mulyadi, 2010: 28-29).

Ketertarikan penulis terhadap seni grafis cetak tinggi dan melihat mahasiswa yang kurang berminat terhadap seni grafis, khususnya seni grafis cetak tinggi membuat penulis ingin memberitahukan bahwa sebenarnya untuk meningkatkan kembali seni grafis, perlu diadakan pameran secara intensif dan konsisten, berawal dari sinilah maka dipilih seni grafis sebagai media berekspresi untuk proyek studi ini.

Seni grafis memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan karya seni rupa dua dimensi lainnya. Selain bentuk dan teknik yang lebih menunjukkan kelebihanannya adalah sifat produksi dari karya yang dapat digandakan sesuai dengan keinginan pembuatnya.

Aminudin TH Siregar menyatakan bahwa kekuatan seni grafis justru memperlihatkan kesederhanaan gambar. Kekuatan seni grafis dibangun dari

keterampilan dalam memadukan warna dalam kertas. Keterampilan seorang juga diuji dalam menciptakan aneka garis dengan mengandalkan pisau cukil (<https://chaduha.wordpress.com/2014/12/03/>).

Seni grafis cetak tinggi sebenarnya tidak susah dan menyenangkan ketika dilakukan dengan sungguh-sungguh. Selain itu ada rasa tanggung jawab dan khawatir pada saat mencetak karena pada proses mencetak antara klise dan kertas benar-benar pas.

Popularitas teknik cetak tinggi disebabkan oleh sejumlah hal: *pertama*, cetak tinggi merupakan teknik cetak yang relatif mudah dibuat dibandingkan dengan, cetak dalam atau cetak datar – kedua teknik ini cenderung membutuhkan kelayakan peralatan studio. *Kedua*, dalam cetak tinggi, seniman berpotensi memaksimalkan ukuran plat cetak (dalam hal ini tripleks, *hardboard*, lino) sehingga tak mustahil sebuah karya bisa berukuran sampai dua meter – suatu hal yang sebaliknya cukup mustahil dilakukan pada teknik cetak datar atau cetak dalam untuk kapasitas di Indonesia. Melalui teknik cetak tinggi, tampaknya seniman secara leluasa bisa melakukan eksperimen visual.

Demikian beberapa alasan yang menjadi latar belakang pemilihan seni grafis cetak tinggi sebagai media ekspresi dalam proyek studi ini.

### **1.3. Tujuan Pembuatan Karya**

Adapun tujuan untuk mengangkat tema “Burung sebagai objek karya seni grafis cetak tinggi”, ini adalah:

1. Penulis ingin mengekspresikan pengalaman dan perasaan estetis maupun artistik melalui seni grafis cetak tinggi.
2. Penulis ingin mengembangkan ketrampilan berkarya seni grafis cetak tinggi dengan media *hardboard*.

#### **1.4. Manfaat Pembuatan Karya**

Adapun manfaat pembuatan proyek studi ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis: dapat dijadikan sebagai proses mengasah kreativitas dan sebagai upaya untuk mematangkan teknik berkarya seni grafis cetak tinggi.
- b. Bagi para seniman/perupa lainnya: diharapkan dapat terinspirasi untuk berkarya seni grafis.
- c. Bagi masyarakat umum/apresiasi: dapat memberikan pengetahuan terhadap bentuk karya seni grafis cetak tinggi.

## BAB 2

### LANDASAN KONSEPTUAL

#### 2.1. Burung sebagai Inspirasi Berkarya

##### 2.1.1 Pengertian Burung

Burung adalah kelompok terbesar vertebrata yang berdarah panas. Semua jenis burung memiliki bulu, paruh, dan sepasang kaki depan yang mengalami perubahan dan berfungsi sebagai sayap. Burung dijumpai di seluruh dunia, mulai dari kawasan kutub yang beku dan dingin hingga gurun terpanas. Mereka hidup di udara, dan darat.

Kemampuan terbang juga dimiliki oleh beberapa serangga dan vertebrata, tetapi kesempurnaan terbang hanya dijumpai pada burung. Ini dapat memungkinkan burung menguasai lingkungan darat dan berkelana ke tempat yang sangat jauh untuk mencari makanan. Burung memiliki banyak keunggulan yang memungkinkan mereka menjadi raja angkasa. Burung adalah satu-satunya hewan yang memiliki bulu dengan tulang berongga yang ringan sehingga dapat terbang melayang di udara dan otot dada yang kuat untuk mengepakkan sayap.

<http://viebhi.blogspot.com/2013/02/pengertian-burung.html>

Anatomi burung atau struktur fisik tubuh burung memperlihatkan banyak adaptasi, yang kebanyakan bertujuan untuk menunjang kemampuan terbang. Burung memiliki sistem kerangka yang ringan dan otot yang ringan tapi kuat, dengan sistem kardiovaskular dan sistem pernapasan yang mampu dalam tingkat metabolisme yang tinggi serta asupan oksigen yang memungkinkan burung untuk



terbang. Perkembangan paruh telah membawa evolusi pada sistem pencernaan. Kekhususan anatomi tersebut telah menempatkan burung dalam klasifikasi ilmiah mereka dalam vertebrata.

Kerangka burung sangat beradaptasi untuk terbang. Kerangka tersebut sangat ringan, namun cukup kuat untuk menahan tekanan pada saat lepas landas, terbang dan mendarat. Salah satu kunci adaptasi yakni tergabungnya tulang dalam osifikasi tunggal. Hal ini membuat burung memiliki jumlah tulang yang sedikit dibanding vertebrata lain yang hidup di darat. Burung juga tidak memiliki gigi bahkan rahang, namun memiliki paruh yang lebih ringan. Paruh pada anak burung memiliki "gigi telur" yang digunakan untuk membantu keluar dari cangkang telur.

Burung memiliki banyak tulang yang berongga yang saling bersilang untuk menambah kekuatan struktur tulang. Jumlah tulang berongga bervariasi antar spesies, meskipun burung yang terbang dengan melayang atau melambung cenderung memiliki tulang berongga yang lebih banyak. Kantung udara dalam sistem pernapasan sering membentuk kantung-kantung udara dalam tulang semi berongga pada kerangka burung. Beberapa burung yang tidak mampu terbang seperti penguin atau burung unta hanya memiliki tulang yang padat, hal ini membuktikan hubungan antara kemampuan terbang burung dengan adaptasi pada sistem rongga pada tulang.

Burung juga memiliki tulang leher yang lebih banyak dibanding binatang lainnya. Kebanyakan memiliki tulang leher yang sangat fleksibel yang terdiri dari 13 - 25 tulang. Burung merupakan satu-satunya binatang vertebrata yang memiliki tulang selangka yang menyatu (furcula atau tulang dada).

Hal ini berfungsi sebagai penopang otot pada saat terbang, atau serupa pada penguin untuk menopang otot pada saat berenang. Adaptasi ini tidak dimiliki oleh burung yang tidak bisa terbang seperti burung unta. Menurut catatan, burung perenang memiliki tulang dada yang lebar, burung yang berjalan memiliki tulang dada yang panjang atau tinggi, sementara burung yang terbang memiliki tulang dada yang panjang dan tingginya mendekati sama.

Burung memiliki bengkokan tulang rusuk yang merupakan perpanjangan tulang yang membengkok yang berfungsi untuk menguatkan tulang rusuk dengan saling bertumpang tindih. Fitur ini juga ditemukan pada *Sphenodon*. Mereka juga memiliki tulang panggul yang memanjang seperti pada beberapa reptil. Kaki belakang memiliki sambungan intra-tarsal yang juga ditemukan pada beberapa reptil. Ada perpaduan yang lebar pada tulang tubuh sama seperti perpaduan tulang dada. Mereka memiliki tengkorak diapsid seperti pada reptil dengan lekukan air mata.

Tengkorak burung terdiri dari lima tulang utama: *frontal* atas kepala, *parietal* belakang kepala, *premaksilari* dan hidung paruh atas, dan *mandibula* paruh bawah. Tengkorak burung normal biasanya beratnya sekitar 1% dari berat badan keseluruhan burung. Mata burung menempati sebagian besar tengkorak dan dikelilingi oleh cincin mata-sklerotik, cincin tulang kecil yang mengelilingi mata.

Sistem tulang belakang dapat dibagi menjadi tiga bagian (11-25) leher, menyatu pada tulang punggung, juga menyatu pada pinggul, dan ekor.

Dada terdiri dari *furcula* tulang garpu dan *coracoid* tulang leher, dimana dua tulang, bersama-sama dengan tulang belikat membentuk *pectoral korset*. Sisi dada dibentuk oleh tulang rusuk, yang bertemu di tulang dada.

Bahu terdiri dari *skapula* tulang belikat, *coracoid* tulang leher, dan *humerus* tulang lengan atas. Lengan atas bergabung dengan tulang pengumpil dan *ulna* lengan untuk membentuk siku. Tulang-tulang *karpus* dan *metakarpus* membentuk "pergelangan tangan" dan "tangan" dari burung, dan jari-jari yang digabungkan bersama. Tulang-tulang di sayap sangat ringan sehingga burung bisa terbang lebih mudah.

Pinggul terdiri dari panggul yang meliputi tiga tulang utama: *Ilium* atas pinggul, *iskium* (sisi pinggul), dan *pubis* depan pinggul. Ketiga tulang ini menyatu menjadi satu (tulang *innominate*). Tulang *innominate* merupakan evolusi yang signifikan yang memungkinkan burung untuk bertelur. Mereka bertemu di (soket pinggul) dan mengartikulasikan dengan tulang paha, yang merupakan tulang pertama dari kaki belakang.

Kaki bagian atas terdiri dari tulang paha. Pada sendi lutut, tulang paha menghubungkan ke *tibiotarsus* (tulang kering) dan *fibula* (sisi tungkai bawah). Tarsometatarsus membentuk bagian atas kaki, serta jari yang membentuk kaki. Tulang kaki burung merupakan tulang yang paling berat, berkontribusi pada rendahnya titik berat burung. Hal ini membantu dalam penerbangan. Sebuah kerangka burung terdiri dari hanya sekitar 5% dari total berat badan burung.

Kaki burung diklasifikasikan menjadi *Anisodactyl* merupakan bentuk kaki burung yang paling umum, dengan tiga jari di depan dan satu di belakang. Bentuk

seperti ini banyak ditemui di burung penyanyi, burung pengicau, elang, rajawali, dan falkon.

Beberapa burung memiliki bentuk kaki *syndactyl* yakni bentuk kaki yang menyerupai *anisodactyl* namun jari ke tiga dan ke empat atau ketiga jari depan menyatu seperti yang terdapat pada burung raja udang. Jenis kaki ini merupakan karakteristik burung dari ordo.

*Zygodactyl* (dari bahasa Yunani ζυγογ, kuk) adalah bentuk kaki burung, dengan dua jari kaki menghadap ke depan (jari 2 dan 3) dan dua jari menghadap ke belakang (jari 1 dan 4). Pengaturan ini paling sering terjadi pada spesies arboreal, terutama spesies yang naik batang pohon atau memanjat melalui dedaunan. Bentuk kaki *zygodactyl* dapat dijumpai pada burung bayan, burung pelatuk dan beberapa burung hantu. Dari hasil penelusuran, *zygodactyl* telah ditemukan dari periode 120 - 110 juta tahun yang lalu (awal jaman kapur), 50 juta tahun sebelum fosil zygodactyl pertama kali diidentifikasi.

*Heterodactyl* menyerupai *zygodactyl*, yang membedakan hanya pada *heterodactyl* jari 3 dan 4 menghadap ke depan sedang jari 1 dan 2 menghadap ke belakang. Bentuk kaki seperti ini hanya ditemukan pada trogon, sedangkan *pamprodactyl* adalah susunan jari kaki dimana keempat jari dapat menghadap ke depan, atau burung dapat memutar kedua jari belakang. Bentuk kaki seperti ini merupakan karakteristik dari burung walet.

Kebanyakan burung memiliki sekitar 175 otot yang berbeda, yang sebagian besar mengontrol sayap, kulit dan kaki. Otot terbesar dari seekor burung adalah otot pektoralis atau otot dada yang mengatur gerakan sayap dan burung

penerbang, berat otot ini sekitar 15 - 25% dari berat tubuhnya. Otot ini memberikan kepak sayap yang kuat untuk terbang.

Otot medialis (bawah) sampai *pectorals* adalah *supracoracoideus*. Otot ini mengangkat sayap pada saat burung mengepakkan sayap. Kedua otot *supracoracoideus* dan *pectorals* ini memiliki berat sekitar 25 - 35% dari keseluruhan berat badan burung.

Otot-otot kulit membantu burung pada saat terbang dengan menyesuaikan arah bulu yang melekat pada otot kulit dan membantu burung saat melakukan manuver penerbangan.

Bagian tubuh dan ekor hanya memiliki beberapa otot, tetapi otot-otot tersebut sangat kuat dan sangat penting bagi burung. *Pygostyle* mengontrol semua gerakan di bagian ekor dan mengontrol bulu di bagian ekor. Hal ini menjadikan ekor memiliki permukaan yang lebih besar yang membantu menjaga burung di udara.

Sisik burung terdiri dari keratin yang sama seperti yang terdapat pada paruh, cakar, dan taji. Sisik-sisik ini ditemukan terutama pada jari kaki dan metatarsus, namun pada beberapa burung dapat ditemukan juga di pergelangan kaki. Kebanyakan sisik burung tidak terlalu tumpang tindih, kecuali pada burung raja-udang dan burung pelatuk. Sisik burung dianggap homolog dengan sisik pada reptil dan mamalia. Pada tahap janin, kulit burung mulai berkembang dalam kondisi mulus. Di kaki, stratum, atau lapisan terluar, kulit ini dapat terkeratin, menebal dan sisik mulai terbentuk.

Pada beberapa kaki burung, bulu dapat bercampur dengan sisik. Kantung bulu dapat terletak di antara sisik atau bahkan langsung di bawah sisik, di lapisan dermis kulit yang lebih dalam. Dalam kasus terakhir ini, bulu mungkin muncul secara langsung melalui sisik, dan sepenuhnya akan dilingkari di bidang munculnya oleh keratin sisik ([http://id.wikipedia.org/wiki/Anatomi\\_burung](http://id.wikipedia.org/wiki/Anatomi_burung)).

### **2.1.2 Burung sebagai Simbol.**

Banyak inspirasi terlahir darinya burung, sebagai simbol, legenda, mitos, cerita rakyat, dan ilmu pengetahuan. Burung dapat dijadikan sebagai sumber imajinasi, dari kemolekannya, dan cara terbang serta bentuknya.

Simbolisasi burung dari zaman ke zaman semua kualitas dan berbagai kelebihan burung rupanya telah menimbulkan perasaan misterius dan ajaib sejak kemunculan ras manusia. Memang hampir dalam setiap kebudayaan primitif, burung selalu dihubungkan sebagai wakil dan pembawa pesan.

Sebagai simbol sebuah ideologi, burung menjadi simbol pada banyak religi dan kebudayaan. Merpati merupakan simbol dari dewi bumi (kesuburan) di Mesopotamia. Di Yunani, merpati khususnya diasosiasikan pada dewi Aphrodite yaitu dewi percintaan. Sedangkan di Phoenicia, Syria dan Yunani, suara dari merpati merupakan sabda dewa yang biasanya dihubungkan dengan ramalan atau jawaban bijaksana.

Cerita yang sama juga terjadi antara gagak dan nabi Nuh, ketika setelah berhari-hari terombang-ambing di samudera akibat banjir, maka nabi Nuh

mengutus merpati dan gagak untuk mencari daratan, namun sayangnya sang gagak tidak kembali lagi. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Bahtera\\_Nuh](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahtera_Nuh)).

Kepercayaan tentang warna bulu gagak ini lain ceritanya pada legenda orang-orang Eskimo yaitu warna gagak menjadi hitam akibat ditumpahkan jelaga hitam lampu minyak di sekujur tubuhnya, hal ini disebabkan percekocokan dengan sahabat karibnya siburung hantu salju.

## **2.2 Seni Grafis Cetak Tinggi**

### **2.2.1 Pengertian Seni Grafis**

Seni grafis adalah karya seni visual dua dimensi yang diproses dengan teknik cetak. Lebih khusus lagi seni grafis adalah sinonim dengan cetak mencetak (printmaking). Dalam penerapan seni grafis, klise yang di dalamnya ada sebuah desain atau gambar untuk diproduksi dengan berbagai macam proses cetak. Berdasarkan pengertian tersebut maka ciri umum yang membedakan seni grafis dengan cabang seni lainnya adalah cara memproduksinya yaitu untuk menghasilkan sejumlah karya hanya dengan menggunakan satu klise.

Perkembangan dunia percetakan masa kini tidak dapat dipungkiri telah berjalan dengan cepat. Meski demikian teknik-teknik yang dipergunakan sama dengan berbagai teknik yang sudah lama digunakan seperti, intaglio print, dsb, hanya saja ada beberapa aplikasi baru yang dapat digunakan dalam pembuatan seni grafis yang tidak jarang hasil yang dicapai lebih memuaskan. Aplikasi

tersebut berupa pemanfaatan media komputerisasi sebagai sarana desain juga sarana pemudah pencetakan melalui digital printing.

Pemanfaatan media komputer ini merupakan pemicu awal munculnya anggapan bahwa seni grafis mulai bergeser dari fungsi awalnya sebagai seni murni menjadi fungsi seni terapan bersanding dengan seni kriya dan desain. Anggapan pergeseran ini didasarkan pada tujuan pembuatan karya itu sendiri, dengan munculnya media komputer maka kemudahan dalam hal pencapaian kuantitas yang diinginkan semakin menjanjikan sehingga semakin menggiurkan para seniman grafis ( pada mulanya) untuk terjun dalam dunia marketing.

Namun dalam hal ini tidak semuanya teknik grafis dapat dipukul rata dengan komputer secara absolute. Ada 4 teknik yang tidak dapat menggunakan teknik komputerisasi, yaitu teknik cetak tinggi, dan cetak dalam. Pergeseran juga didorong oleh kebutuhan hidup yang semakin pelik disertai penyediaan peralatan untuk komputerisasi yang tidak murah cetak datar. Teknik cetak tinggi, cetak dalam, dan cetak datar tidak dapat dipukul rata dengan sistem komputerisasi karena ketiganya memiliki ciri khusus yang tidak dapat digantikan fungsinya oleh komputer.

Guru besar Seni Grafis Institut Teknologi Bandung (ITB) Prof Setiawan Sabana, mengungkapkan,” bahwa berkembangnya seni rupa, khususnya seni grafis, tidak independen. Banyak faktor lain yang memengaruhi, terutama infrastruktur atau teknik dan bahan dasar pembentuk media seni. Seni grafis “berhak” berkembang dan sejajar dengan seni rupa lainnya. Seni tidak bisa



dikotak-kotakkan dalam arus utama tertentu. “Janganlah kita batasi dan persoalkan medianya. Seni grafis yang konvensional sekalipun tidak bisa menutup diri dari perubahan zaman. Komputerisasi menjadi pilihan, sebab sejatinya negara ini memang tidak punya akar tradisi seni grafis.(Kompas, 20 Maret 2007).

Kajian singkat di atas adalah secara pembahasan terkait munculnya istilah seni murni dan seni terapan. Keduanya adalah sama-sama seni hanya saja karena perbedaan tujuan dan perkembangan teknologilah istilah tersebut muncul.

### **2.2.2. Pengertian Seni Grafis Cetak Tinggi**

Teknik cetak tinggi adalah merupakan teknik grafis yang paling awal, dan merupakan satu-satunya yang dipakai secara tradisional di Asia timur. Kemungkinan pertama kali dikembangkan sebagai alat untuk menciptakan pola cetak pada kain, dan pada abad ke-5 dipakai tiongkok untuk mencetak teks dan gambar pada kertas. Teknik cukil kayu dikembangkan sekitar tahun 1400 di Eropa, dan beberapa waktu kemudian di Jepang. Di dua tempat ini, teknik cukil kayu banyak digunakan dalam proses pembuatan gambar tanpa teks.([http://id.wikipedia.org/wiki/cukil\\_kayu](http://id.wikipedia.org/wiki/cukil_kayu))

*Relief print* atau cetak tinggi adalah salah satu dari berbagai teknik cetak yang klisenya meninggi, yang berfungsi sebagai penghantar tinta (baik *monochrome* atau *polychrome*). Sedangkan bagian dasar atau permukaan yang tidak timbul merupakan bagian yang tidak terkena tinta atau yang disebut negative, sedangkan bagian bagian yang terkena tinta disebut bagian positif.

*Positif printing* dapat di kerjakan dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan menghantarkan tinta sehingga tinggal bagian-bagian yang difungsikan sebagai penghantar tinta. Antara positif dan negative *print* dapat dipadukan dalam proses berkarya grafis cetak tinggi untuk menghasilkan bentuk yang bervariasi.

Menurut Rohmat (2009:19) cetak tinggi apabila dilihat berdasarkan pembuatan klise, dibedakan menjadi tiga katagori yakni:

- Cap, langsung menggunakan bahan klise dari bahan alam, misalnya daun, pelepah pisang, pelepah talas akar, jari tangan dllnya. Bahan-bahan tersebut sudah memiliki motif secara alami, maka dari itu dalam pembuatan klise tidak perlu lagi mencukil atau menoreh, jadi tinggal langsung mencetak. Klise dari jari tangan disebut *finger print*.
- Cukil, artinya yaitu pembuatan klisenya dengan cara dicukil atau ditoreh. Bahan dari papan kayu atau sekarang banyak di gunakan *hardboard* yang memiliki permukaan rata kemudian dicukil atau ditoreh.
- Kolagraf atau kolase, artinya dalam pembuatan klise dengan cara menempelkan berbagai macam bahan pada bidang klise. Bahan yang digunakan dalam pembuatan klise beraneka ragam jenisnya, yang penting diperhatikan dalam pembuatan klise bahan-bahan tersebut memiliki tinggi rendah atau ketebalan yang tidak jauh berbeda.

### 2.2.3. Teknik Grafis Cetak Tinggi

Teknik cetak tinggi adalah merupakan teknik seni grafis yang paling awal, dan merupakan satu-satunya yang dipakai secara tradisional di Asia Timur. Kemungkinan pertama kali dikembangkan sebagai alat untuk menciptakan pola cetak pada kain, dan pada abad ke-5 dipakai di Tiongkok untuk mencetak teks dan gambar pada kertas. Teknik cukil kayu di atas kertas dikembangkan sekitar tahun 1400 di Eropa, dan beberapa waktu kemudian di Jepang.

Di dua tempat ini, teknik cukil kayu banyak digunakan dalam proses membuat gambar tanpa teks.

Menurut Marianto (1998: 12) ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam membuat karya seni grafis cetak tinggi, yaitu:

- 1) Teknik reduksi.

Teknik reduksi dari suatu cetakan dapat dibuat beberapa cetakan sesuai dengan warna yang ditentukan. Cara semacam ini dilakukan, tetapi mempunyai kelemahan, yaitu tidak dapat digunakan untuk mencetak ulang. Melalui teknik reduksi, pencetakannya dimulai dari warna yang paling muda terlebih dahulu. Setelah warna pertama selesai dicetak, blok cetakan dicukil lagi untuk warna yang ke dua, sehingga bidang yang dicukil akan tetap terisi warna pertama. lalu blok cetakan dicukil lagi untuk persiapan warna berikutnya, demikian seterusnya sampai warna yang terakhir.

2) Cetak pola dan blok tumpang.

Metode ini mempergunakan dua blok cetakan yang proses mencetaknya dilakukan dengan jalan cetakan kedua ditumpangkan di atas cetakan pertama. Dalam proses ini warna pertama dan kedua saling mengisi dan menggunakan kedua blok cetakan.

Dari teknik di atas berkaitan dengan pembuatan proyek studi karya seni grafis cetak tinggi, dipilih satu, yaitu teknik reduksi. Teknik ini lebih mudah dibandingkan dengan tekni-teknik yang lainnya. Kemudahannya antara lain tidak membutuhkan klise lebih dari satu, pada proses pencetakannya tidak rumit.

#### 2.2.4 Unsur-Unsur Rupa dalam Seni Grafis

Dalam proses pembuatan karya seni, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menyusun berbagai unsur rupa dalam satu kesatuan yang utuh, sehingga membentuk kombinasi yang artistik dan memiliki nilai estetis.

Untuk menghasilkan suatu karya seni diperlukan adanya unsur pendukung dari elemen-elemen rupa yang disebut juga dengan unsur-unsur visual. Unsur-unsur tersebut antara lain:

1) Garis

Menurut Sidik (1981: 41) garis adalah suatu goresan, batas dari suatu benda, massa, ruang dan warna dan lain-lain. Setiap karya yang dibuat oleh penulis mempunyai unsur garis. Berupa garis lurus, garis lengkung atau garis zigzag yang tercipta dari pertemuan dua warna atau garis yang sengaja diciptakan.

## 2) Raut

Raut dapat ditampilkan dengan kontur (Sunaryo, 2002:9). Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan (Wong, 1972). Raut yang terdapat pada karya grafis penulis dengan teknik cetak tinggi kebanyakan adalah raut organis, tetapi ada beberapa yang menggunakan raut geometris.

## 3) Warna

Warna ialah kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena itu warna menjadi unsur penting dalam ungkapan seni rupa dan desain. (Sunaryo, 2002:12). Warna-warna yang digunakan penulis dalam karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi kebanyakan adalah warna komplementer.

## 4) Ruang

Unsur rupa ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya (Sunaryo, 2002:21). Unsur ruang yang terdapat pada karya grafis cetak tinggi penulis dihasilkan melalui perwarnaan warna dan bentuk.

## 5) Tekstur

Tekstur disebut juga nilai raba suatu permukaan. Tekstur mencakup dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan bila dilihat kasar namun ketika diraba halus disebut tekstur semu. Sebaliknya tekstur nyata adalah apa yang dirasakan atau diraba dan dilihat adalah menunjukkan hal yang sama. Tekstur yang tersaji di dalam karya grafis cetak tinggi, tekstur nyata tersaji dari hasil pencetakan yang berulang kali, dan tekstur semu terdapat dari perpaduan warna-warna.

### 2.2.5 Prinsip-Prinsip Desain dalam Seni Grafis

Dalam membuat karya grafis mempertimbangkan prinsip-prinsip desain dalam penyusunan beberapa unsur visual dan memerlukan keahlian secara khusus agar karya tersebut yang dibuat selain memiliki struktur visual yang menarik dan juga dapat memberikan efek psikologis kepada apresiator atau penikmat.

Hal ini yang paling pokok dan mendasar dalam menggabungkan unsur-unsur visual dalam membuat karya seni grafis yaitu:

#### 1.) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan (*balance*) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan

yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi (Sunaryo, 2002:39).

## 2.) Irama

Irama (*rhythm*) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian-bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata (Sunaryo, 2002:35). Irama yang dihadirkan dalam karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi melalui alur cukilan dan warna.

## 3.) Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan (Sunaryo, 2002:36). Dominasi yang dihadirkan dalam karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi melalui penonjolan objek dengan warna tertentu.

## 4.) Keserasian (*harmony*)

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan yang harmonis menunjukkan adanya keserasian

dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatuan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002:32).

#### 5.) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan. Prinsip kesatuan seharusnya tidak dilihat setara dengan dengan prinsip-prinsip lain, karena sesungguhnya kesatuan diperoleh dengan terpenuhinya prinsip-prinsip yang lain (Sunaryo, 2002:31).



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Dalam berkarya seni grafis cetak tinggi, penulis menggunakan burung sebagai bahasa visual yang sebelumnya telah ada kemudian disusun ulang sehingga membentuk suatu bentuk figure burung dalam karya grafis cetak tinggi. Melalui figure burung mengkonotasikanya terhadap tema atau gagasan yang diambil dalam berkarya yaitu sifat perilaku manusia. Subjek utama pada masing-masing karya berbeda satu sama yang lain, disesuaikan dengan jenis pokok tema yang akan diangkat ke dalam karya. Hasil karya dikemas menggunakan figure kemudian ditampilkan dalam bentuk pameran agar dapat di apresiasi oleh masyarakat. Pemilihan bentuk figura serta warna harus diperhatikan agar tiak merusak karya yang ada di dalamnya.

Penulis dapat menggunakan teknik reduksi dari suatu cetakan yang dibuat beberapa cetakan sesuai dengan warna yang ditentukan. Melalui cetak reduksi, pencetakanya dimulai dengan warna paling muda dan mudah terlebih dahulu seterusnya sampai warna yang terakhir.

Dalam proses berkarya seniman harus menikmati proses pada setiap cukilan dengan pisau cukilnya untuk menghasilkan visualisasi gambar grafis cetak tinggi yang memuaskan.

Dalam proses pembuatan karya penulis mengalami beberapan hambatan pada proses bahan dan alat-alat yang digunakan untuk berkarya seni grafis cetak

tinggi dan pada proses mencetak ada kertas, yang memiliki ketebalan yang berbeda dibandingkan dengan bahan dari kanvas. Pada proses mencetak warna lebih dari satu untuk membuat presisi antara negative antara klise dengan kertas diperlukan pengunci disini menggunakan kertas dan lakban atau solatif yang ditumpuk. Untuk mensisatinya agar cat menempel pada kertas yang biasanya diinjak-injak diganti dengan digosok secara pelan-pelan agar cat tidak melebar, juga bisa menghasilkan dengan teknik di injak-injak di bagian tertentu agar dibagian itu pada figure yang diinginkan catnya melebar. Teknik injak ini agar lebih efektif dilakukan oleh beberapa orang yang memiliki berat badan yang lebih, supaya daya tekanya lebihh maksimal.

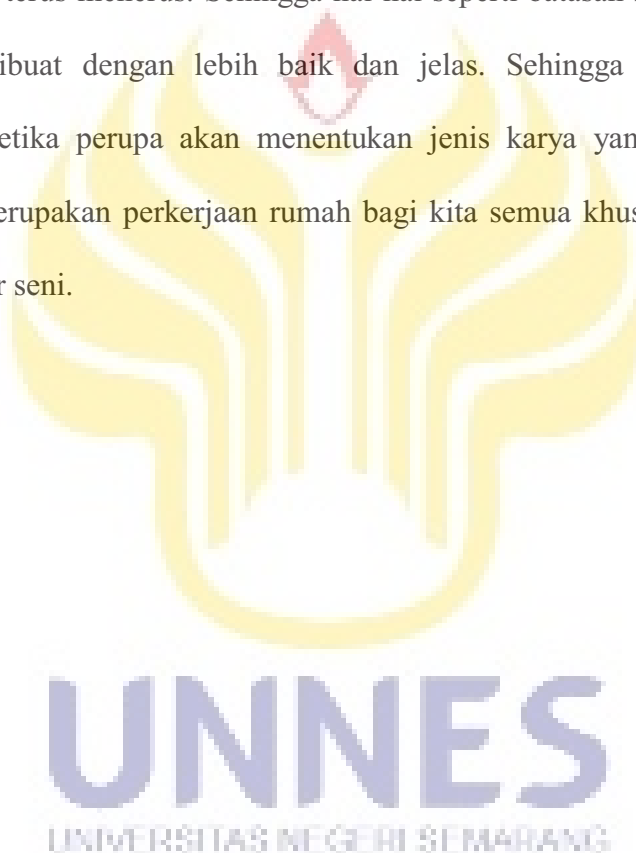
## 5.2. Saran

Dengan adanya proyek studi yang dibuat penulis, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi Unnes dalam bidang seni grafis cetak tinggi pada khususnya. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa khususnya seni rupa diharapkan lebih kreatif lagi dalam menentukan ide atau gagasan dalam berkarya seni maupun dalam menulis karya ilmiah.

Semua pihak khususnya seniman maupun perupa yang telah menyaksikan karya grafis cetak tinggi ini dapat termotifasi untuk membuat karya lebih baik lagi dengan meningkatkan pengetahuanya dibidang teknis dan non-teknis dalam berkarya seni rupa khususnya. Selain itu, para perupa agar lebih berani berexplorasi dengan media apapun teknik agar menemukan permasalahan dari

segala kesulitan yang dihadapi. Jangan pernah merasa puas pada karya yang telah diciptakan terus berkarya agar slalu lebih baik.

Bagi para pengamat seni maupun penulis mengenai seni agar menciptakan teori-teori baru mengenai seni khususnya seni rupa. Mengingat seni terus berkembang tanpa batasan, maka sebaiknya teori tentang seni juga harus diperbaharui terus-menerus. Sehingga hal-hal seperti batasan seni khususnya seni rupa bias dibuat dengan lebih baik dan jelas. Sehingga tidak akan terjadi keracunan ketika perupa akan menentukan jenis karya yang akan digunakan. Kasus ini merupakan pekerjaan rumah bagi kita semua khususnya perupa yang hidup di jalur seni.



## DAFTAR PUSTAKA

- Mariato, Dwi.1998. *Seni Cetak Cukil Kayu*. Yogyakarta. Kanisius.
- Mulyadi, Efik. 2010.“Jalan Gafis Antara Romantika pelukis salim dan Seni Grafis Indonesia” dalam *Visual Arts*, Edisi Juli 2010. Jakarta Barat: PT Media Visual Arts Edisi Juli 2010 hlm 28-29.
- Rokhmat, Nur. 2009. *Seni Grafis 1 Paparan Perkuliahan Mahasiswa Semarang: UNNES PRES*.
- Sabana, Setiawan. (27 Februari 2012). “Seni grafis”. *Kompas, Jakarta*.
- Sidik, Fajar dan Prayitno, A.1981. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI-ASRI.
- Sunaryo, Aryo. 2002. “Nirmana 1”. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa UNNES.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius. Publishing Comp.
- <http://pondokcerita.blogspot.com/2010/06/memahami-lebih-dalam-lambangburung.html>
- <http://viebhi.blogspot.com/2013/02/pengertian-burung.html>.
- <http://celebio.org/beranda/burung-sebagai-simbol-budaya-dan-religi/>
- <http://www.norwegia.or.id/culture/painting/graphic/graphic.htm>
- [http://id.wikipedia.org/wiki/senig\\_rafis](http://id.wikipedia.org/wiki/senig_rafis).
- [http://id.wikipedia.org/wiki/cukil\\_kayu](http://id.wikipedia.org/wiki/cukil_kayu)
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Bahtera\\_Nuh](https://id.wikipedia.org/wiki/Bahtera_Nuh).

## Lampiran 6

## SURAT TUGAS PANITIA UJIAN SARJANA



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG ( UNNES )

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon +62248508010, Faksimile +62248508010, Email: fbs@unnes.ac.id  
Laman : http://fbs.unnes.ac.id

No.Dok. FM-01-AKD-20	No. Revisi : 00	Tgl Berlaku :01 Sept. 2010	Halaman: 1dari1
----------------------	-----------------	----------------------------	-----------------

Nomor : 1054/FBS/2016

Hal. : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk Jurusan Seni Rupa adalah sebagai berikut:

## I. Susunan Panitia Ujian:

a.	Ketua	:	Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
b.	Sekretaris	:	Drs. Syakir, M.Sn.
c.	Pembimbing Utama	:	Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.
d.	Pembimbing Pendamping	:	Gunadi, S.Pd.,M. Pd.
e.	Penguji	:	1. Drs. M. Rodndhi, M.A.
			2. Gunadi, S.Pd.,M. Pd.
			3. Eko Haryanto, S.Pd., M.Ds.

## II. Calon yang diuji

Nama	NIM	Program Studi	Judul Skripsi
Farid Hermawan	2401409039	Pendidikan Seni Rupa	BURUNG SEBAGAI OBJEK BERKARYA SENI GRAFIS CETAK TINGGI

## III. Waktu dan Tempat Ujian

Hari/ Tanggal :Kamis/ 28 Juli 2016

Jam :09.00 WIB

Tempat :B5. 125

Pakaian :

- Panitia Ujian : Hem lengan panjang berdas
- Calon yang diuji : Hitam Putih berjaket almamater

Demikian surat tugas ini kami buat untuk difaksanakan sebaik-baiknya.

18 Juli 2016

Dekan,



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

NIP. 196008031989011001

Tembusan:

- 1. Ketua Jurusan Seni Rupa;
- Calon yang diuji.